

Réalisation d'un sujet d'arts plastique sous Blender

« représenter un volume en vue Axonométrique »



Nous utiliserons la version 2.45 pour ce didacticiel, sur Linux Debian Etch.

Au programme:

- .mettre le programme en français.
- .en 3 étapes, réalisation des objets, paramétrage de l'éclairage et du rendu.

1) Mettre le programme en français

- .lancer le programme,
- .déplacer le menu principal vers le bas afin de dévoiler un menu « caché »,
- .sélectionner l'onglet « Languages & Fonts » puis « International Fonts »;
de nouvelles options apparaissent, choisir la langue française dans la liste déroulante puis cliquer sur les trois boutons juste en dessous. Voilà maintenant Blender en français.
- .recacher le menu « caché » en remontant le menu principal. Pour garder cette configuration, aller dans le menu « Fichier » puis « Enregistrer -> Scène de Démarrage ».

2) Réalisations

A) Commandes

.avant de commencer, voici quelques commandes de base qui nous seront utiles:

- G** pour déplacer
- R** pour faire une rotation
- S** pour changer la taille

.les vues grâce au pavé numérique:

- 0** vue caméra
- 1** vue de face (**CTRL** + **1** : vue de derrière)
- 3** vue de droite (**CTRL** + **3** : vue de gauche)
- 5** passer en mode perspective ou orthogonale
- 7** vue de dessus (**CTRL** + **7** : vue de dessous)

.les axes, lors d'une opération, appuyer sur **X**, **Y** ou **Z** pour que celle-ci se fasse le long de celui-ci:

rouge : X | **vert** : Y | **bleu** : Z

.déplacements dans la fenêtre:

molette : zoom

CTRL + **molette** : déplacements gauche - droite

MAJ + **molette** : déplacements haut - bas

B) La table

.partons de la scène de base, il y a déjà un cube en place, clique droit dessus pour le sélectionner

.passons en mode édition, mode qui permet la modification des objets. Pour se faire, appuyer sur **TAB**

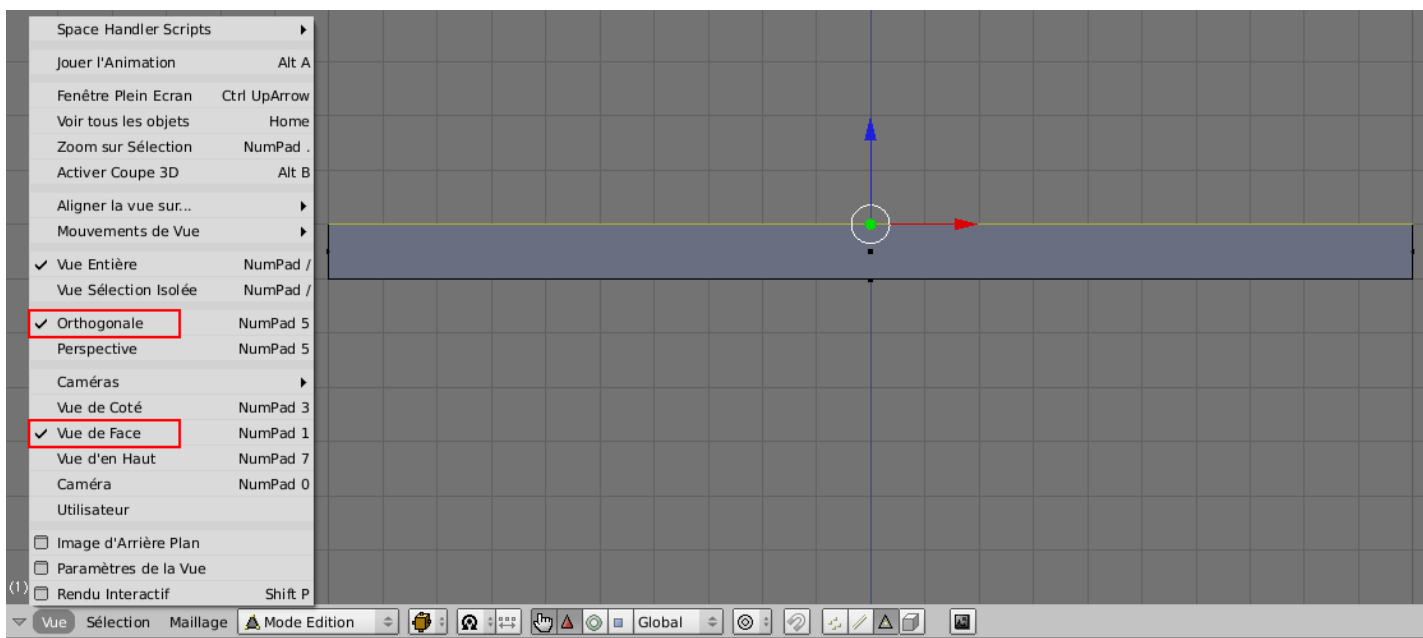
.appuyer sur **8** suivit de **6** afin d'avoir une vue plus parlante.

.il va falloir passer en mode de sélection faciale, c'est le petit triangle dans le menu du bas:



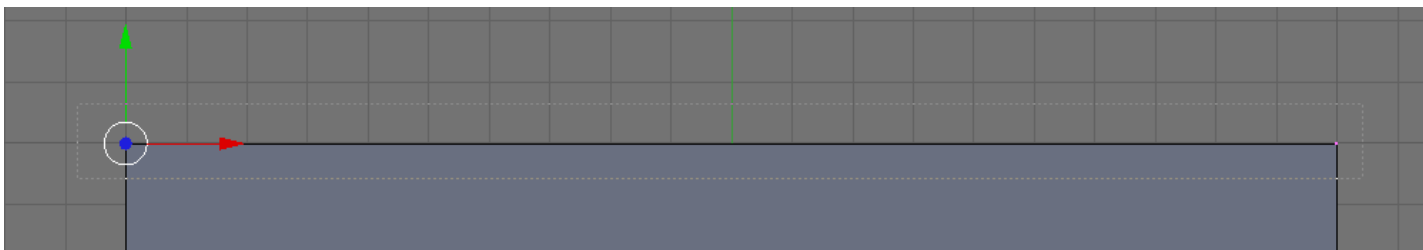
.sélectionner la face du dessus et appuyer sur **G** suivit de **Z** pour réduire la hauteur du cube.

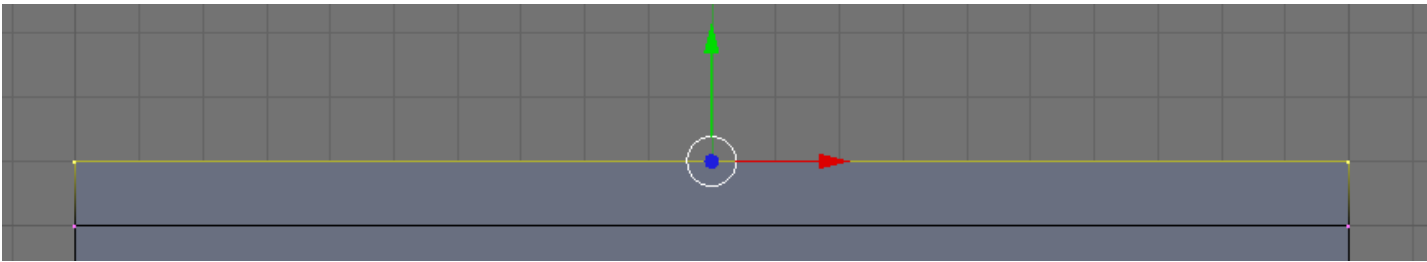
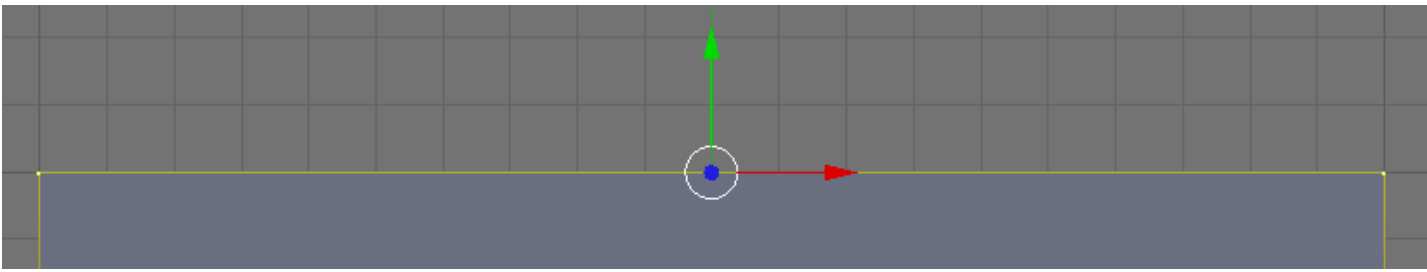
.se mettre en vue de face orthogonale (**1** et **5**) et réduire la hauteur à une graduation de grille.



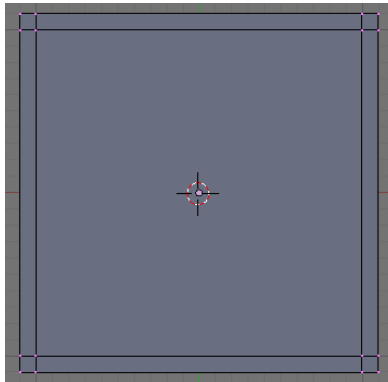
.se mettre en vue de dessus (**7**), nous allons extruder les côtés de la table:

- **A** pour tout désélectionner
- passer en mode de sélection par *vertex*, la 2^{ème} icône à gauche du triangle de sélection *faciale*
- **B** pour avoir un rectangle de sélection, et sélectionner un côté du cube
- **E** et choisir **Par region**
- déplacer sur une graduation de grille

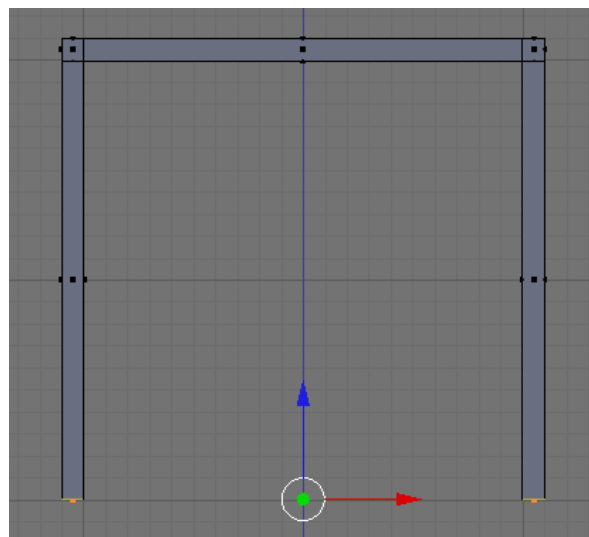
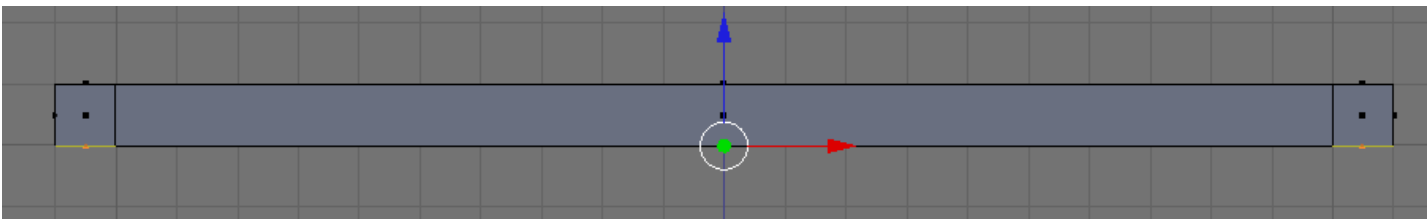




.faire de même pour les trois autres côtés.
on devrait avoir ceci:



.passer en mode de sélection faciale.
.sélectionner les quatre carrés qui font les coins de la face de dessous et l'extruder tel que:



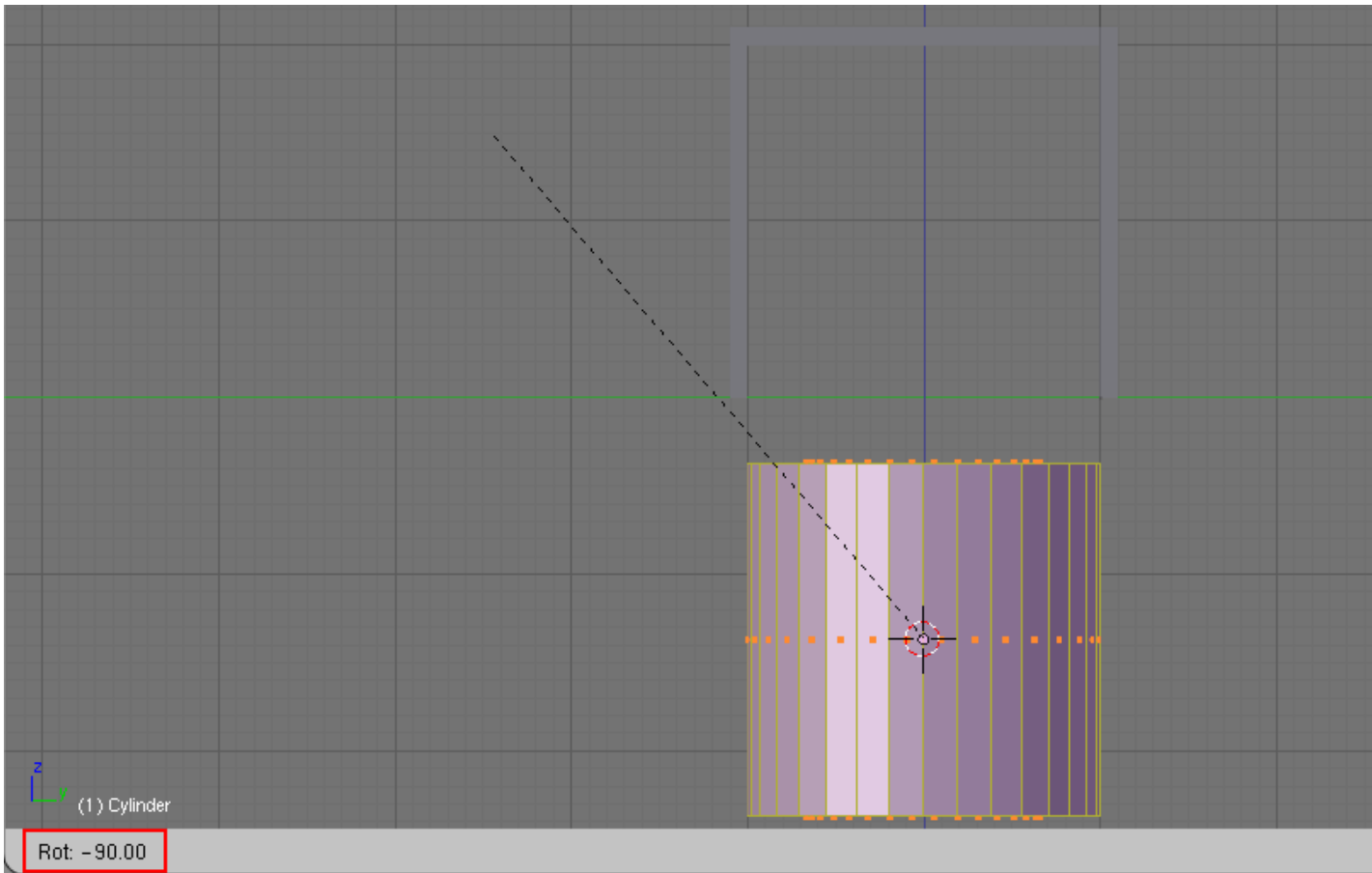
.se mettre en vue de face et déplacer la table vers le haut le long de l'axe des **Z** afin d'aligner les pieds sur la ligne rouge ou verte selon l'angle. Cette ligne représente le « sol ».

C) Le pouf

.dans la barre de menu du haut, cliquer sur *Ajouter > Maillage > Cylindre*.

Définir le nombre de Vertices à 500.

.se mettre en vue de côté (**3**) et faire une rotation (**R**) de 90° ou -90°. L'angle s'affiche en bas à gauche de la fenêtre principale:



.déplacer (**G**) le cylindre le long de l'axe **Z** pour le mettre sur le même alignement que la table.

.redimensionner le cylindre (**S**) à votre guise.

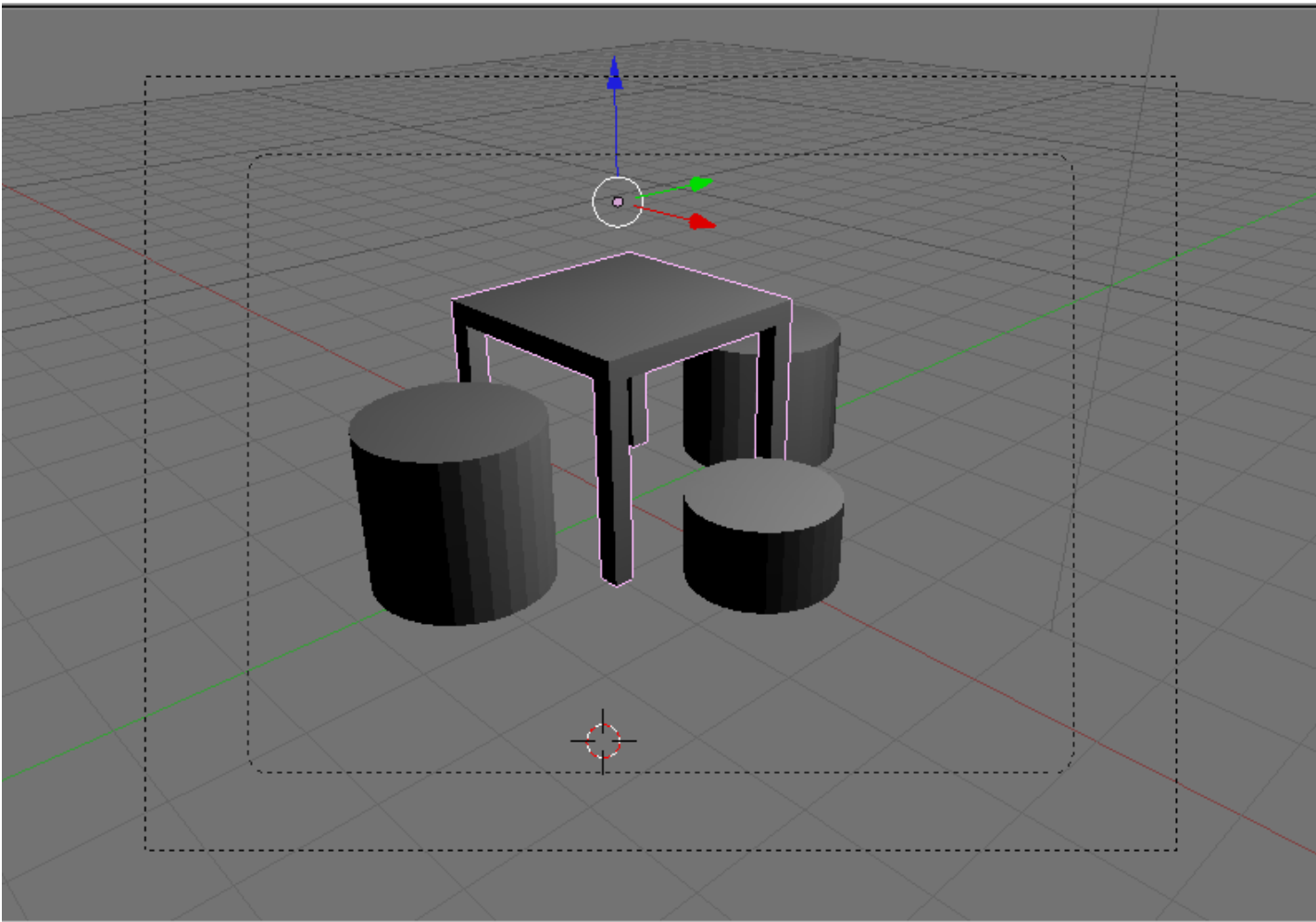
.déplacer le cylindre sur le sol.

.pour ce sujet, les poufs sont de simples cylindre bruts. Donc il suffit de dupliquer celui créé et de changer leurs dimensions.

- duplication : clique droit sur l'objet, **ESPACE** > *Edition > Copie*.

.penser à sauvegarder (**CTRL** + **W**).

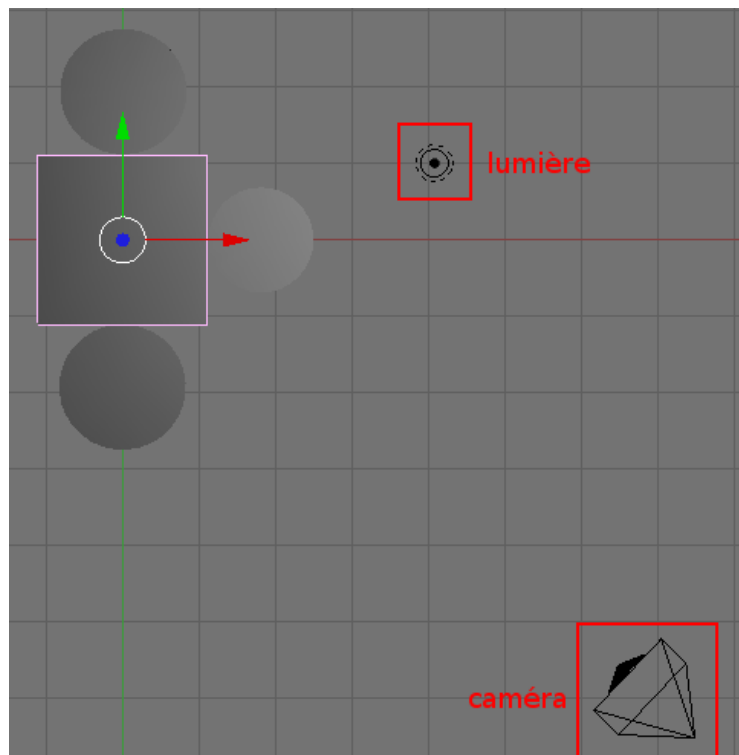
.après épaissement des pieds de la table, voici une capture d'écran du point de vue de la caméra:



3) Paramètres d'éclairage

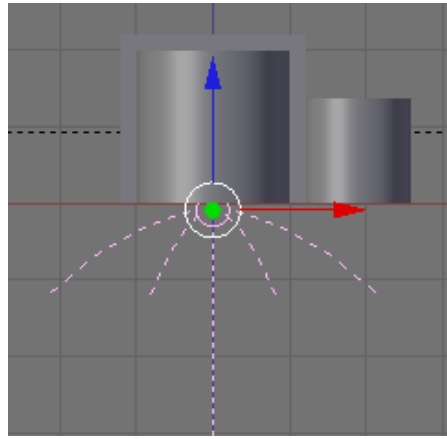
.la source lumineuse vient de gauche.

.se mettre en vue de dessus.



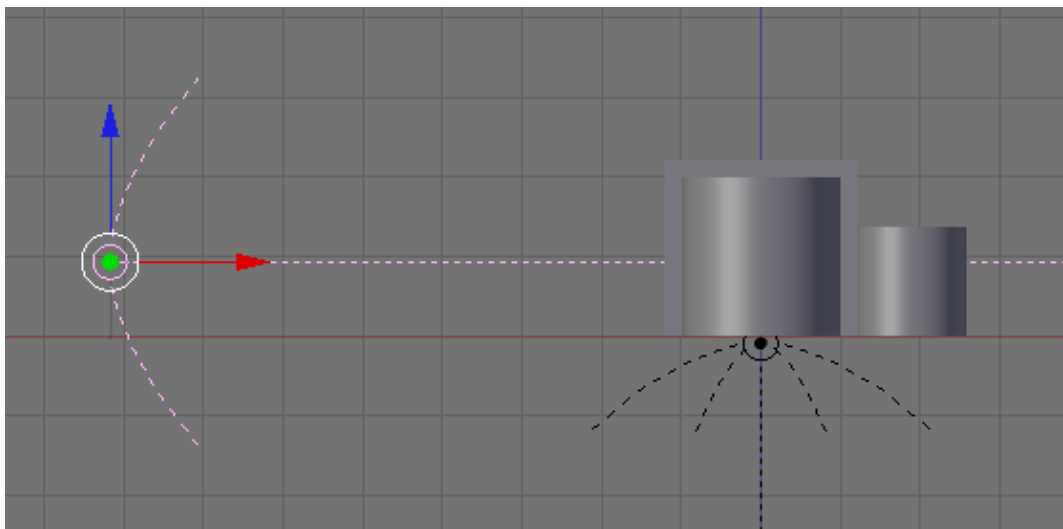
.supprimer la lumière.

.créer une lumière (*Menu du haut > Ajouter > Lampe > Surfactive*). La placer au centre, là où les axes se croisent, et en dessous du « sol ».



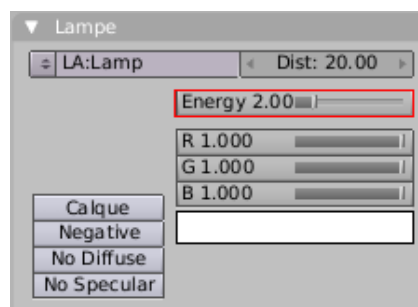
vue de face

.créer une autre lumière (*Menu du haut > Ajouter > Lampe > Surfactive*). La placer à gauche de la table.



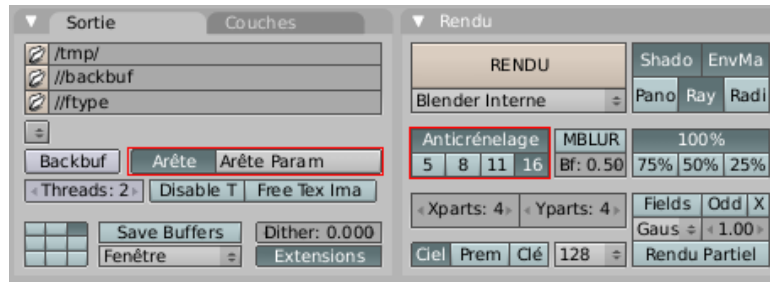
vue de face

.modifier la valeur *Energy*, mettre 2.



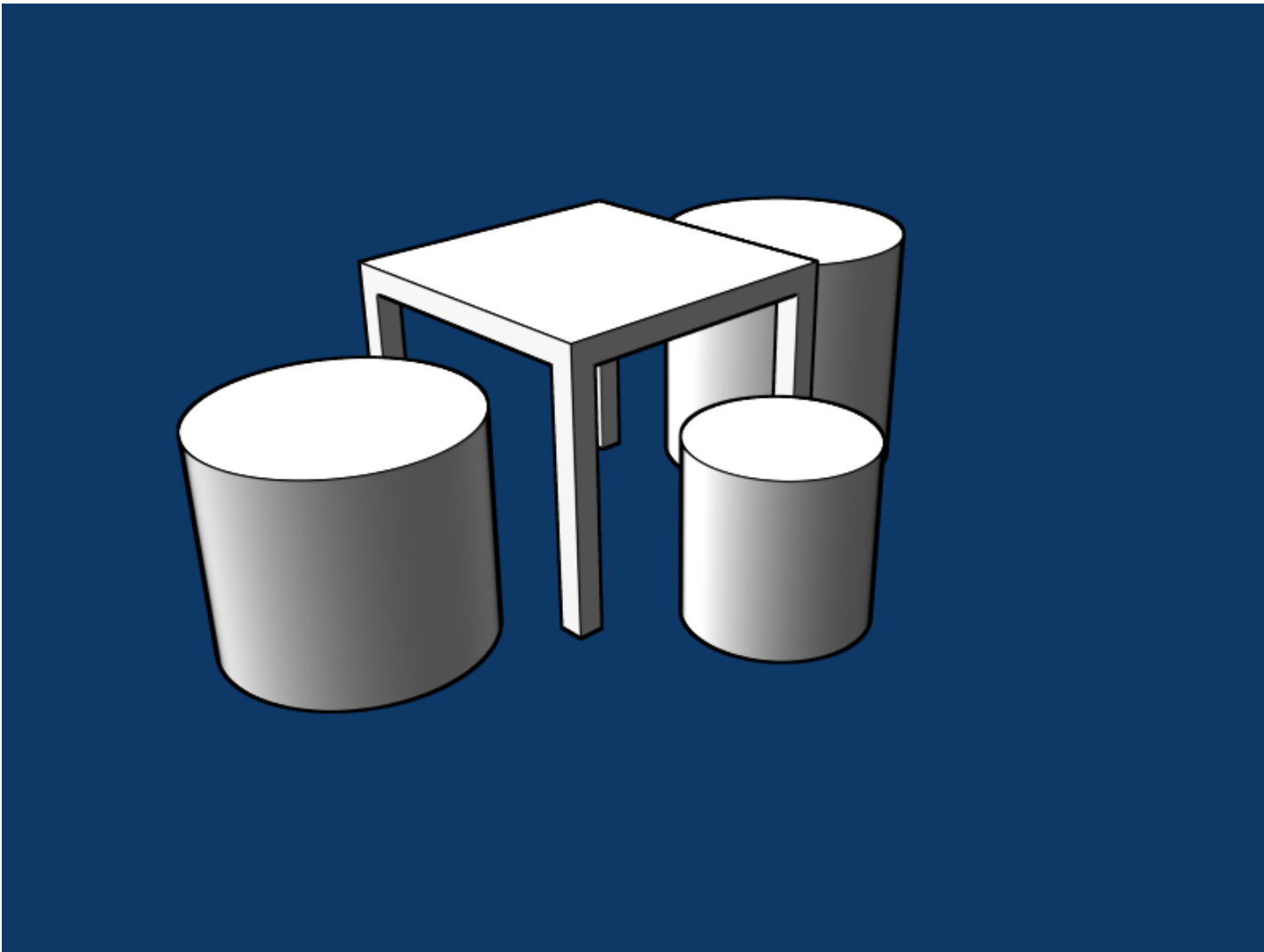
4) Le rendu

.appuyer sur **F10**. Pousser l'*Anticrénelage* à 16
Activer *Arête* et dans *Arête Param*, pousser à 255.



.appuyer sur **F12**, une fois terminé, *Fichier > Sauver rendu -> Image*.
Indiquer par exemple rendu-tuto.png et *Sauver*.

.Résultat.



.pour ceux qui sont vraiment perdus ou qui souhaitent débiter correctement avec Blender,
rendez-vous sur le Site du Zéro:

<http://www.siteduzero.com/tuto-29-766-0-debutez-dans-la-3d-avec-blender.html>