

Les bases de la modélisation avec Blender

Voici un tutoriel qui vous permettra de comprendre comment fonctionnent les outils de modélisation de base de Blender. Il es fera en 3 parties :

- 1) le verre,
- 2) placer d'autres objets correctement importer un objet ou un matière.
- 3) Créer une la matière et des textures procédurales.

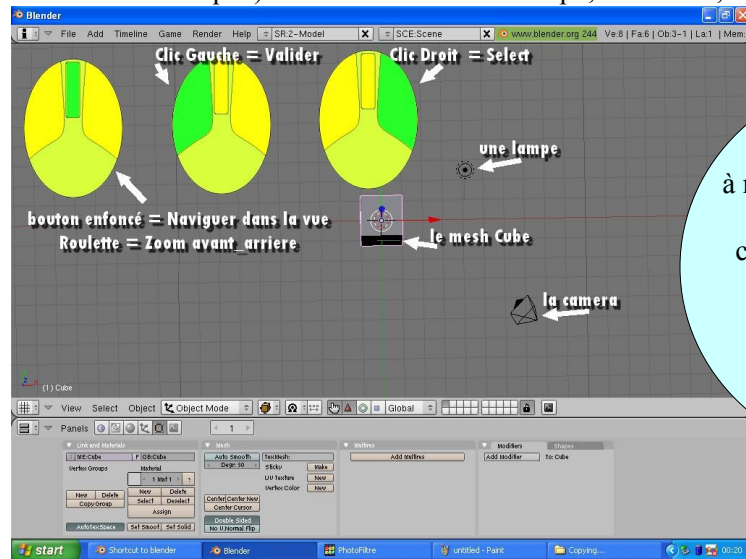
Nous n'aborderons pas l'interface, vous trouverez [ici](#) une fiche très bien réalisée qui résume les principales fonctions du logiciel ainsi que son interface.

UTILISER LA SOURIS ET LES OUTILS DE BASE

Lorsqu'on ouvre Blender on trouve un cube et on commence normalement par l'effacer, pour modéliser quelque chose de plus original. Hé bien non, cette fois ci, on va utiliser ce cube et on va en faire un récipient grâce à la puissance de la modélisation organique (sorte de ramollissement des faces d'un objet).

Mais tout d'abord voyons l'utilisation de la souris :

1) Faites des essais en sélectionnant tour à tour, la lampe, la camera, le cube, (en vous basant sur le croquis). Encore une fois : la lampe, la camera, le cube



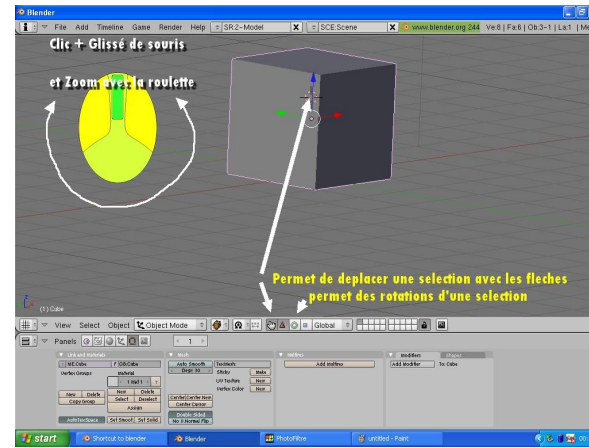
faites attention à ne pas garder le Clic Droit enfoncé trop longtemps car cela active des actions automatiques. Faites un clic droit ou [Echap] pour annuler l'action.

(ne vous précipitez pas pour lire la suite, il faut être à l'aise avec la sélection avant tout.)

C'est bon? vous arrivez à sélectionner facilement les objets de votre scène ? Ok, passons donc à l'étape suivante.

Naviguer dans la vue 3D:

En tournant autour de votre vue 3D grâce au bouton du milieu. Essayez de tourner autour de votre cube, c'est assez simple, et très utile en modélisation.

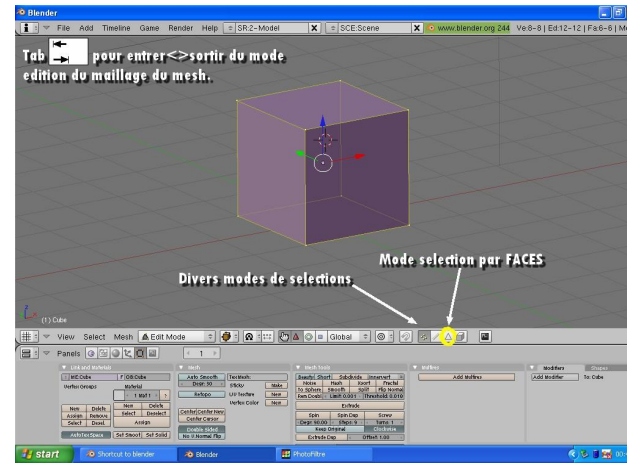


Voilà, il faut cliquer avec le bouton du milieu et déplacer votre souris dans la vue 3D.

Essayez d'imaginer que vous déplacez votre téléviseur d'une main. La main étant le pointeur de votre souris. il vous faudra donc « pointer » sur le dessous du cube pour le soulever. Testez :-P.

la roulette quand à elle vous fera zoomer/dé-zoomer la vue.

BIEN. Vous voila prêt a passer dans le mode Édition du maillage. Sélectionnez le cube, et passez en mode édit en pressant la touche Tab de votre clavier.



L'interface s'est légèrement modifiée, et laisse maintenant apercevoir notamment des options de sélections par:

- **Vertices** : Points du maillage- option par défaut,
- **Arêtes** : Trait qui relie 2 vertices (Edges en anglais)
- **par faces** : ensemble composé de 3 ou 4 vertices formant un **plan**, (symbolisé par un triangle avec un point)

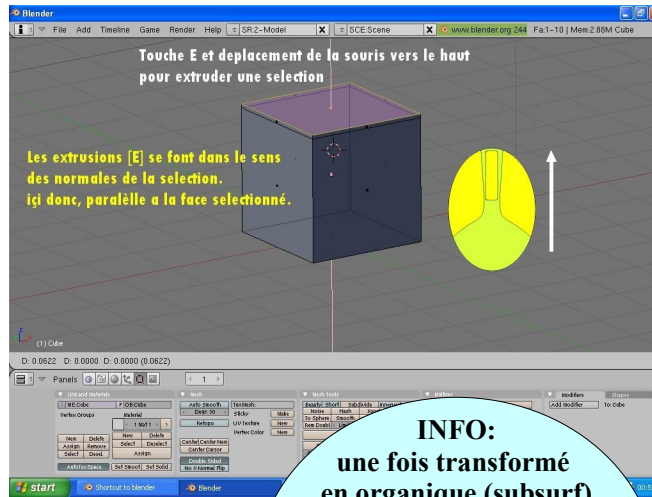
le petit cube des options de sélection sert à masquer/démasquer les faces cachés derrière l'objet (ignore backfacing sur 3Ds)

Nous allons passer en mode de sélection par faces, car c'est celui qui nous sera le plus utile avec cette méthode de modélisation.

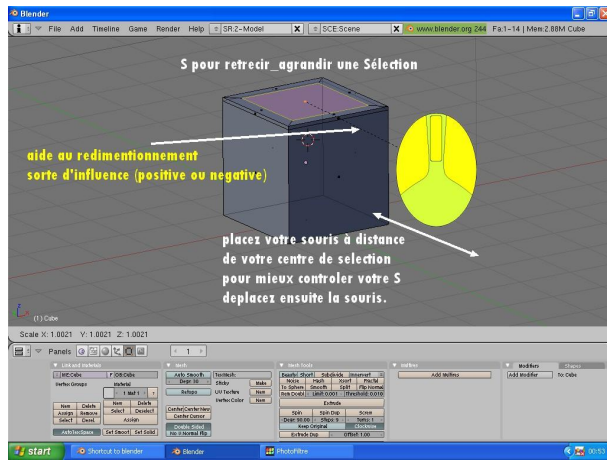
Avant de continuer, amusez-vous à sélectionner chaque face du cube en tournant autour.. Si si, faites le, c'est amusant et cela entraînera vos doigt. (et aussi cela finira de former votre cerveau à ces 2 manipulations les plus utilisées de blender.

II MODELISER NOTRE VERRE

Sélectionnez la face du dessus [Clic Droit] et faites une Extrusion [Touche E] validez ensuite pas un clic Gauche. Et en gardant toujours cette face sélectionnée, refaites une Extrusion mais sans vous déplacer, (validez sur place.) Et optez pour un [S] Re-Size de la face vers l'intérieur (l'épaisseur de notre verre) validez Clic Gauche.

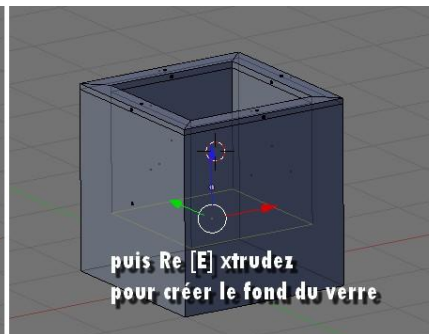
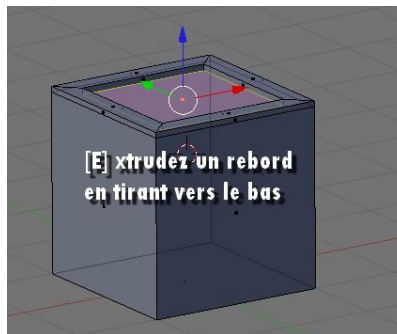


INFO:
une fois transformé en organique (subsurf) blender interprétera les points de maillage comme autant poignées d'une courbe. Les poignées ont une action plus forte si elles sont rapprochées.

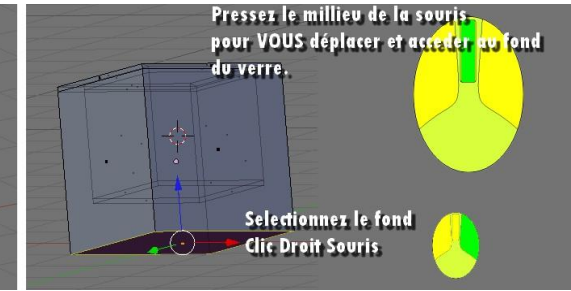
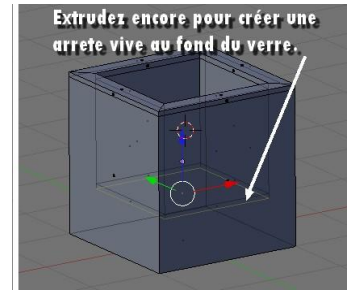


Continuez à Extruder cette même face vers le bas cette fois pour marquer le rebord du verre (en ajoutant des points (vertex). Puis refaites encore une Extrusion pour créer la profondeur du verre.

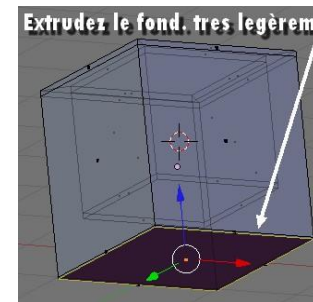
Notez que vous pouvez voir à travers le verre. Si vous ne voyez pas au travers c'est que la fonction de transparence de sélection n'est pas activé (activez la en cliquant sur le petit cube des options de sélection).



Bien, alors maintenant il faut se rappeler comment on tournait autour de notre objet mm. Sinon, il faudra relire le haut du tutoriel. Bien, donc, tournez votre vue, pour accéder au dessous de votre verre. Et sélectionnez le fond (ou par transparence faites la sélection à travers la paroi). Il nous reste juste à Extruder le fond pour créer une partie plus dense en maillage. **La modélisation est terminée.**

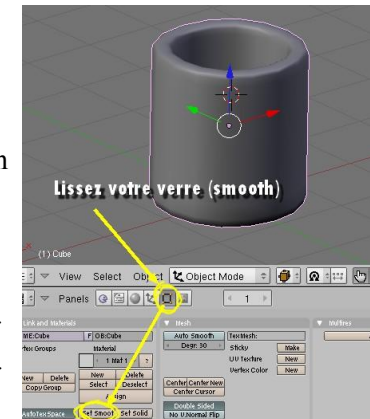


Quittez le mode d'édition du maillage avec la touche [TAB]. Et repérez le petit carré formé de vertex dans les menus. il s'agit du menu [Editing], il nous permet des modifications de maillage spéciales. Cherchez l'onglet [Modifier] et activez le [Subsurf] (ou son raccourcis clavier [Ctrl+ touche 2 du haut du clavier]).



Tadaaamm c'est magnifique, votre verre est créé. Il a plus des allures de chopine que de verre de table, mais on va arranger cela en lissant le maillage.

pour lisser l'ensemble du maillage, toujours en mode Objet, Activez l'option [Editing]>[link and material]>[Set Smooth],



Voilà, ce n'était pas difficile, et j'espère que cela vous a donné envie de continuer à utiliser ce logiciel merveilleux et libre qu'est Blender.

Pour faire une photo, pressez F12.

La prochaine étape vous expliquera comment placer d'autres objets (une table, une assiette) et surtout comment créer des matériaux (verre, métal etc..). Bon blends

Merci à Raf du Blenderclan pour sa relecture et correction

[lire d'autres tutos de meltingman](#)