**⚔️ Jour 2 : Le Temple de la Modélisation Simple – En live avec moi**

**🎯 Objectif : Créer une maison low-poly en combinant plusieurs formes de base (cubes, cônes, cylindres)**

**✅ Étape 1 : Préparation de la scène**

1. Ouvre Blender
2. Supprime le cube de départ si tu veux : X puis Enter
3. Active la vue **Orthographique** (Numpad 5) pour bosser plus proprement

**✅ Étape 2 : Créons le corps de la maison**

1. Shift + A → Mesh → Cube
2. S pour le scale → tape S Z 0.6 pour l’aplatir verticalement
3. Tab pour passer en **Edit Mode**
4. Ctrl + R pour créer une **loop cut** (un découpage) si tu veux ajouter des détails plus tard

📌 Tu peux aussi modifier la base : choisis une face, appuie sur G pour la bouger, E pour extruder.

**✅ Étape 3 : Le toit**

1. Shift + A → Mesh → Cone
2. Dans le panneau en bas à gauche (immédiatement après avoir ajouté l’objet), règle les **Vertices** à 4 (ça en fait une pyramide)
3. R X 90 pour le tourner si besoin, puis S pour l’adapter à la taille du cube
4. Place-le bien au-dessus de la base avec G Z

**✅ Étape 4 : Les cheminées ou piliers**

1. Shift + A → Mesh → Cylinder
2. S pour réduire la taille, S Z pour l’allonger
3. G pour le placer sur le toit ou sur le côté de la maison

➡️ Tu peux dupliquer (Shift + D) pour en créer plusieurs !

**✅ Étape 5 : Optionnel mais stylé – Détail des portes / fenêtres**

1. Dans **Edit Mode**, sélectionne une face sur la façade avant
2. I pour **inset** (créer une découpe vers l’intérieur)
3. E pour extruder vers l’intérieur légèrement

💡 Tu peux faire ça aussi pour des fenêtres sur les côtés !

**📷 Bonus XP : Prends une capture de ta maison**

1. Va dans l’onglet **Render Properties**
2. Active **Viewport Shading (MatCap ou Flat)** pour un rendu low-poly propre
3. Viewport > View > Viewport Render Image pour une capture rapide
4. Tu veux que je te donne une astuce pour **ajouter un ciel ou un fond stylé** ?

**🧱 Commandes Blender pour la modélisation low-poly**

**🔄 Modes de travail**

* Tab : Basculer entre **Mode Objet** et **Mode Édition**
* Shift + A : Ajouter un objet (cube, cône, cylindre, etc.)
* X : Supprimer l'objet ou la sélection
* Numpad 5 : Activer/désactiver la vue **orthographique**
* Numpad . : Centrer la vue sur l'objet sélectionné

**🛠️ Manipulation d'objets**

* G : Déplacer l'objet ou la sélection
  + G X, G Y, G Z : Déplacer sur un axe spécifique
* S : Redimensionner l'objet ou la sélection
  + S X, S Y, S Z : Redimensionner sur un axe spécifique
* R : Tourner l'objet ou la sélection
  + R X, R Y, R Z : Tourner autour d'un axe spécifique

**🧩 Mode Édition – Sélection et transformation**

* 1, 2, 3 : Sélectionner les **sommets**, **arêtes** ou **faces**
* A : Sélectionner tout
* Alt + A : Désélectionner tout
* E : Extruder la sélection
* I : Inset (créer une face intérieure)
* Ctrl + R : Ajouter une **loop cut**
* Ctrl + B : Appliquer un **bevel** (arrondi)
* X : Supprimer la sélection
  + Choisir entre **faces**, **arêtes**, **sommets**, etc.
* P : Séparer la sélection en un nouvel objet

**🔄 Affichage et navigation**

* Z : Activer/désactiver le mode **Wireframe**
* Shift + Z : Activer/désactiver le mode **Solid**
* Numpad 1, 3, 7 : Vue de face, de côté, de dessus
* Ctrl + Alt + Numpad 0 : Aligner la caméra sur la vue actuelle

**📌 Conseils pour la modélisation low-poly**

* Utilisez des formes simples (cubes, cônes, cylindres) pour créer des structures de base.
* Travaillez en **Mode Édition** pour affiner les détails de votre modèle.
* Activez le mode **Wireframe** (Z) pour une meilleure visibilité des éléments internes.
* N'hésitez pas à utiliser des **loop cuts** (Ctrl + R) pour ajouter des détails sans augmenter excessivement le nombre de polygones.