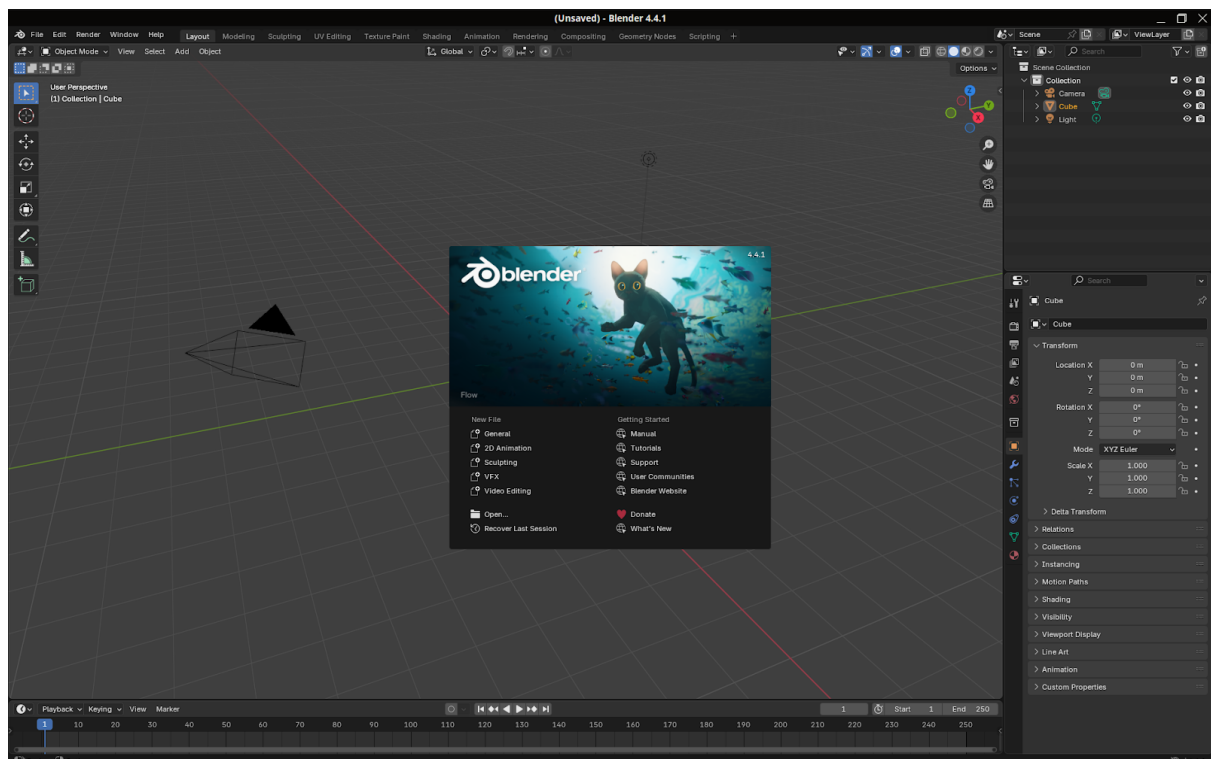


Workshop Blender

Modéliser une pièce

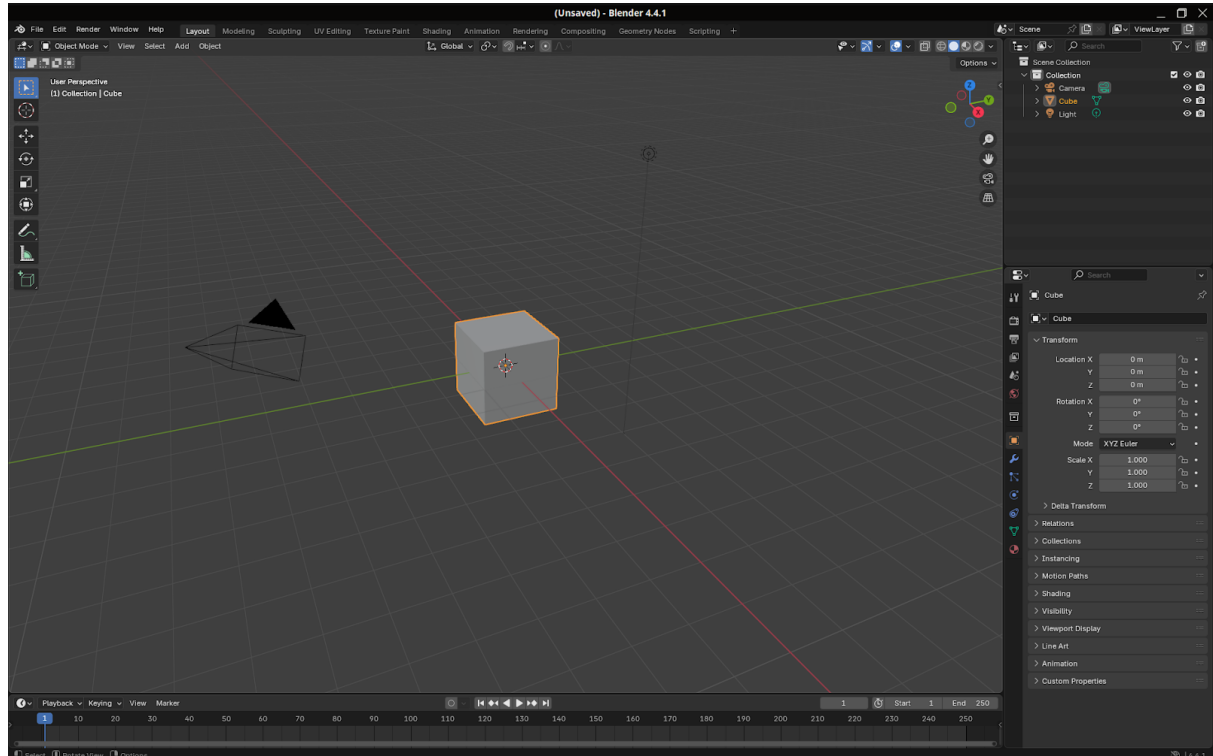
Pour commencer, il est **nécessaire** d'avoir **installé Blender**. Si ce n'est pas le cas, faites le !

Lorsque vous lancez Blender, vous vous retrouverez sur cet écran :

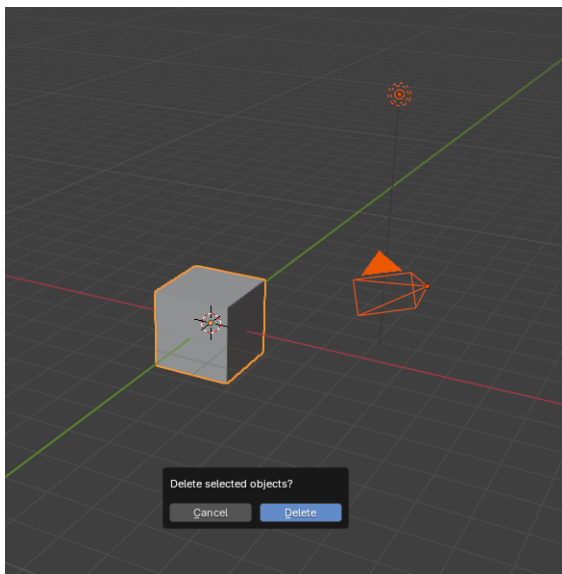


Le but aujourd'hui étant de modéliser seulement, appuyez sur “General”

Votre interface de Blender est donc sensée ressembler à ceci :

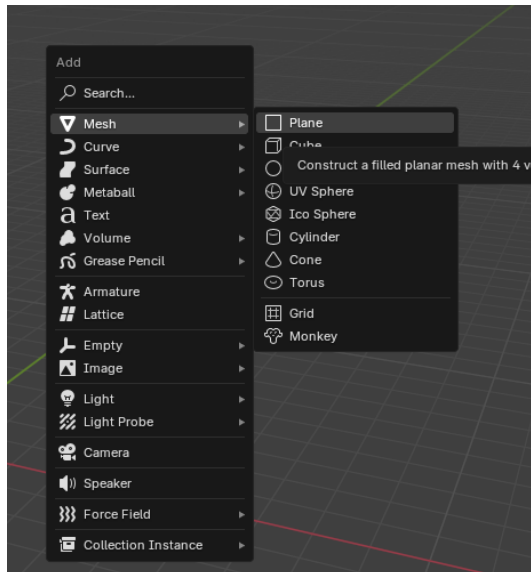


Si vous ne connaissez pas l'interface, je vous invite à vous référer sur le document “Tutoriel interface” au risque de ne pas comprendre
Et si il vous reste des questions, n’hésitez pas à me demander !

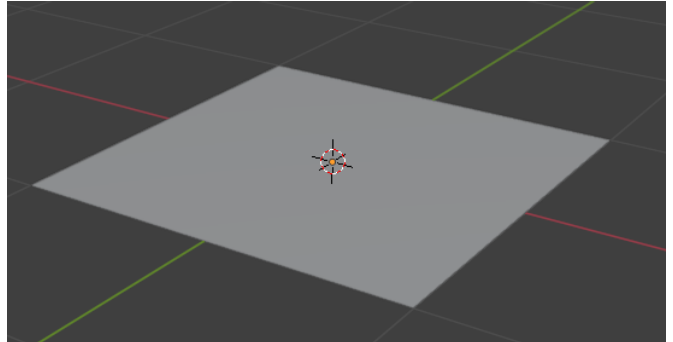


Sélectionnez tout avec **A**
Appuyez sur **X** et **Entrée** afin de tout supprimer

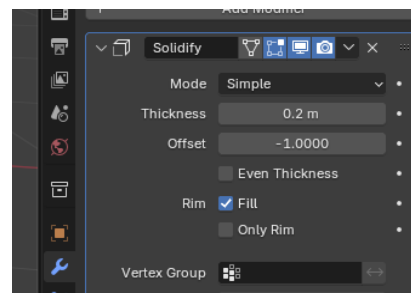
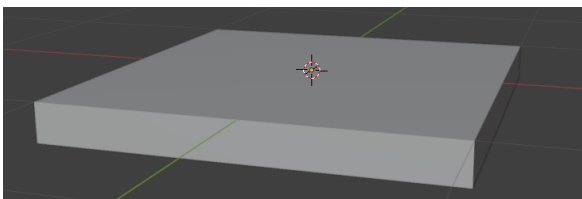
Maintenant que l'on repart sur une base vide, appuyez sur **Shift + A** pour ajouter un nouvel élément.



Sélectionnez Plane

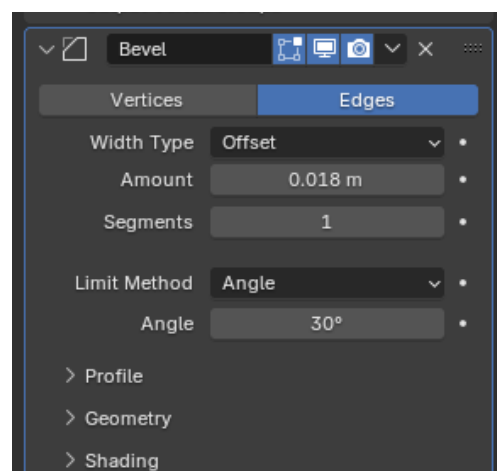
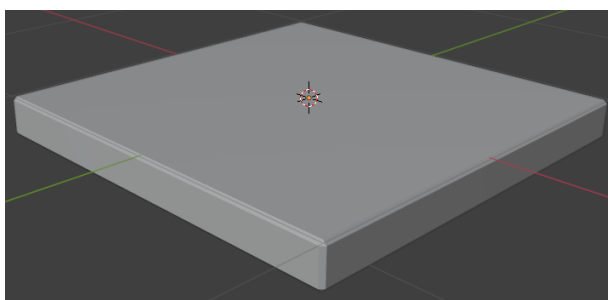


L'objet étant trop fin, on va aller dans les Modifieurs et ajouter "Solidify" (il est possible de chercher le modifieur)



Vous pouvez mettre la taille que vous voulez mais je vous conseille 20 centimètres.

Afin de rendre les bords moins "pointus", il est nécessaire d'utiliser un autre modifier : "Bevel"



La touche **Shift** permet de sélectionner plus précisément

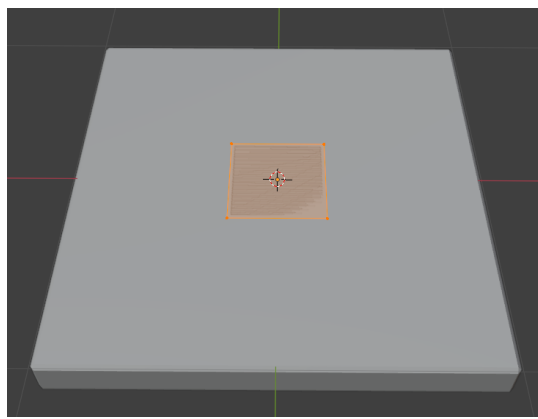
Il faut maintenant réaliser un sol, sachant qu'on a envie d'utiliser un objet qui a les mêmes modifiers, on va copier avec **Shift + D**. Assurez-vous que l'objet est sélectionné.

Il faut maintenant annuler le mouvement grâce au **Clic droit**.

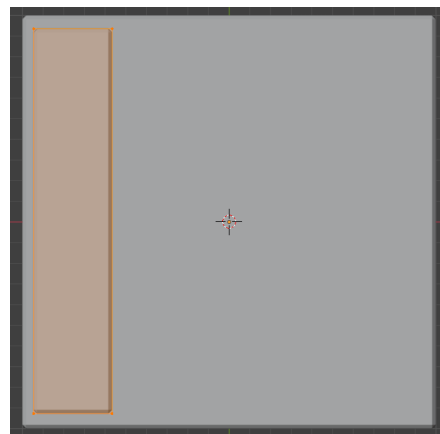
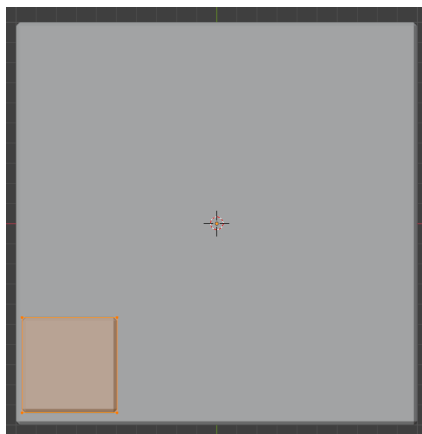
On va désormais rentrer en Edit mode grâce à **Tab**.

Assurez-vous que votre objet entier est sélectionné avec **A**. On va le réduire avec **S**. Si vous voulez créer un plancher, appuyez sur **X** afin de n'affecter sa taille que sur cet axe.

Si vous voulez créer un carrelage, réduisez tout simplement l'objet.

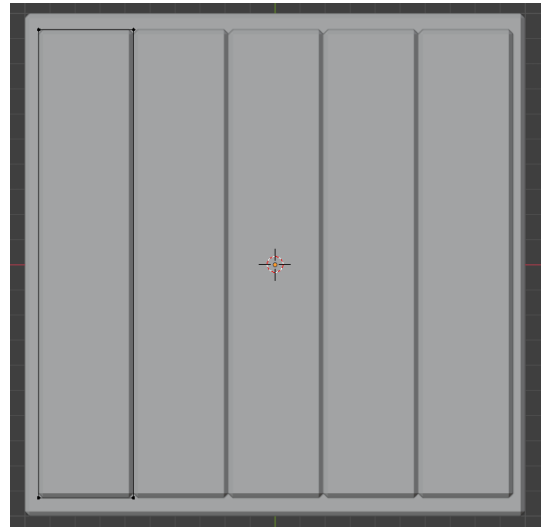
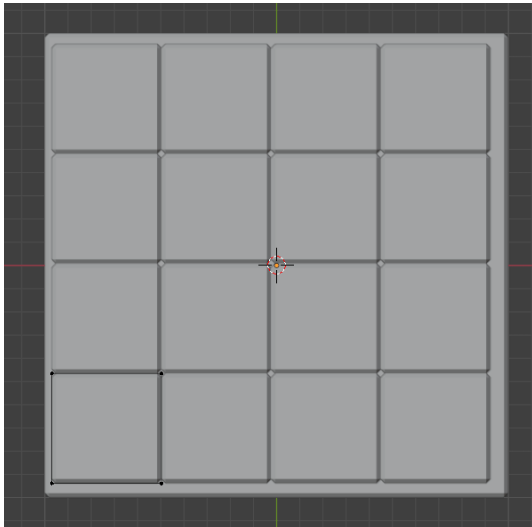


Afin de déplacer, appuyez sur **G puis Z** pour élever l'objet sur l'axe vertical. Maintenant, déplacez le vers un coin en utilisant **G** pour les déplacements et **X et Y** pour les axes.



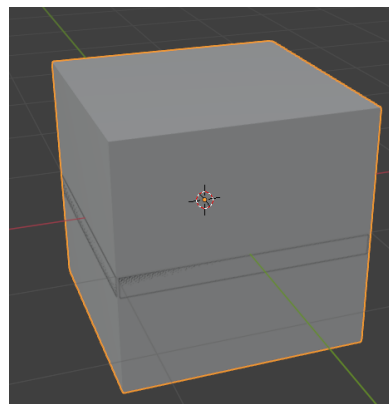
Notre sol paraît tout triste tout seul, c'est pourquoi nous allons utiliser le modifier "Array" qui nous permet d'éviter de le dupliquer à la main. Je vous laisse essayer de comprendre comment il fonctionne.

Petit indice pour le carrelage : Il faut l'utiliser deux fois

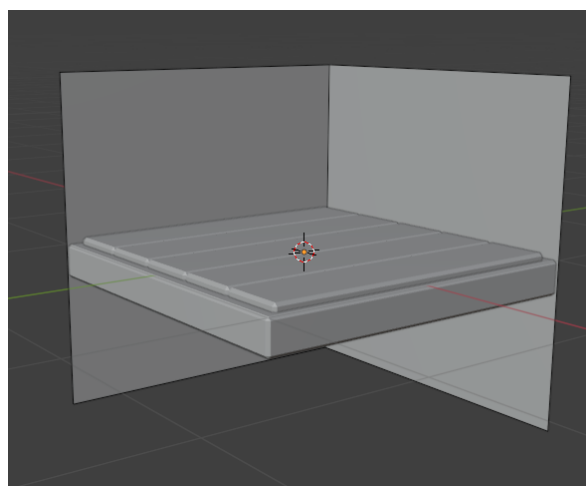


Il est maintenant temps d'ajouter des murs à notre pièce.

Retournez dans "Object mode" avec **Tab** et ajoutez un cube complet à la scène.
Si vous ne vous souvenez plus comment ajouter un objet, remontez plus haut !

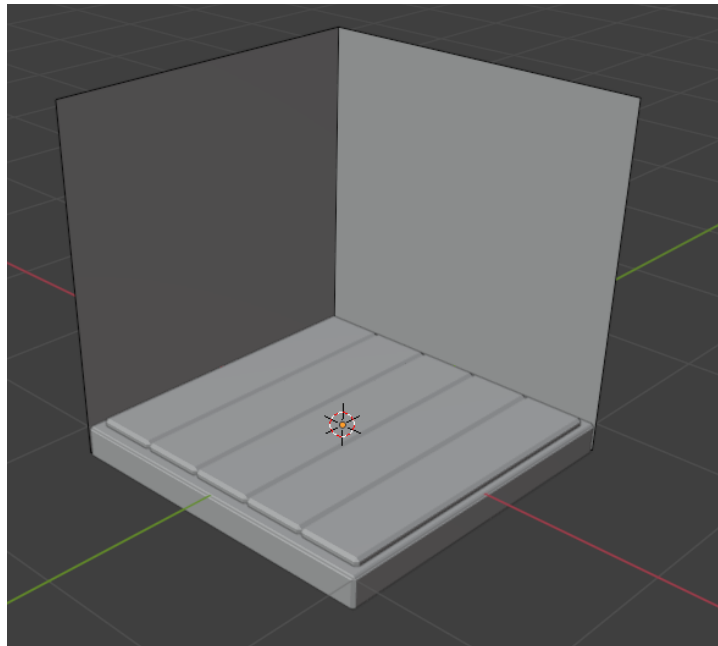


Retournez de nouveau dans "Edit mode", appuyez sur **3** (pas celui du pavé numérique) pour activer la sélection de faces et sélectionnez toutes les faces avec **Shift** sauf 2 verticales côtes à côtes.
 Appuyez sur **Suppr** et sélectionnez "face" afin qu'il ne vous reste plus que cela :



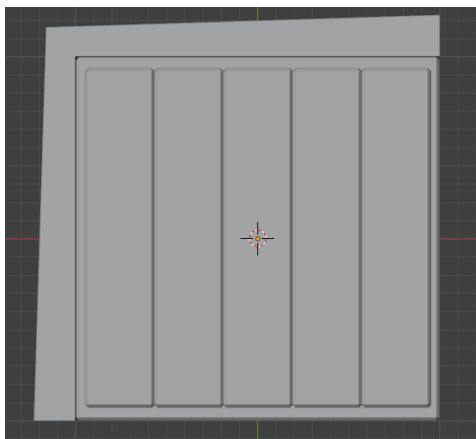
Normalement vous savez comment élever les murs, si ce n'est pas le cas, revenez plus haut.

Pensez à tout sélectionner

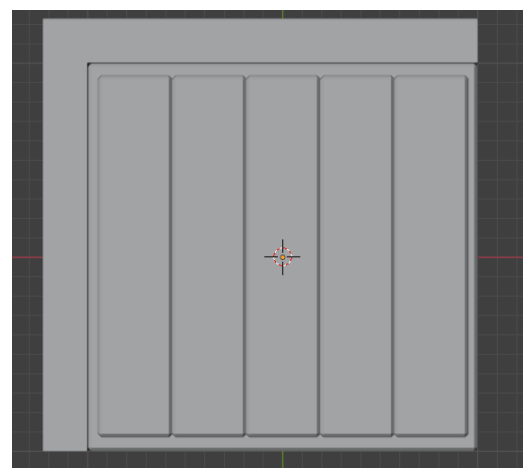
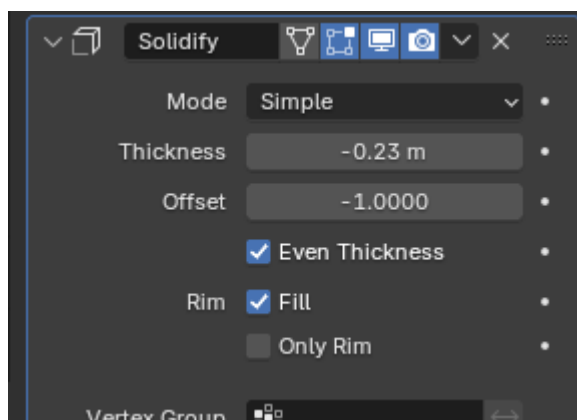


Les murs étant trop plats, nous allons retourner avec les modifieurs et de nouveau utiliser “Solidify”.

Vous pouvez donner une épaisseur négative pour inverser le sens.



Afin de ne pas avoir des murs ressemblant à cela, il faut cocher “Even Thickness”



Bien joué, vous avez réussi à créer la base de votre pièce !

Il est maintenant tant de créer des objets pour remplir cette dernière.
Je vous laisse en autonomie sur ce point, avec toujours la possibilité de me poser des questions évidemment.

Je vous conseille de décortiquer les objets que vous souhaitez créer en formes très simples (carrés, ronds...), cela simplifie énormément la modélisation.