

Rapport : Création d'une Table et de Chaises dans Blender

13 Novembre 2025

1. Introduction

Ce rapport explique le processus de création d'une table et de chaises en 3D à l'aide de Blender. L'objectif de ce projet est d'apprendre les bases de la modélisation 3D telles que la création de formes, l'application des matériaux, la configuration de l'éclairage et le rendu d'une scène complète. Blender, en tant que logiciel open source puissant, offre une grande variété d'outils permettant de créer des modèles de meubles réalistes avec efficacité et créativité.

2. Modélisation de la Table

- Commencer avec un Cube comme forme de base.
- Utiliser l'outil d'échelle pour l'aplatir et former un plateau de table.
- Employer les outils Extrude et Inset pour ajouter de l'épaisseur et des détails aux bords.
- Créer les pieds de la table en utilisant des Cylindres ou des Cubes étirés, puis les placer sous les coins du plateau.
- Utiliser un modificateur Mirror ou la commande Duplicate pour dupliquer les pieds de manière uniforme.

3. Modélisation des Chaises

- Commencer avec un Cube ou un Cylindre pour la base de l'assise.
- Ajuster l'échelle et la forme pour créer une assise réaliste.
- Ajouter les pieds en extrudant ou en dupliquant de petites formes.
- Ajouter le dossier à l'aide d'un autre cube ou d'un plan, puis l'attacher à l'assise.
- Placer la chaise près de la table et ajuster ses proportions et sa hauteur.
- Dupliquer la chaise terminée (Shift + D) ou utiliser un modificateur Array pour créer plusieurs copies.

4. Organisation, Matériaux et Éclairage

- Organiser les objets en Collections ou les renommer pour garder une scène claire.
- Appliquer des matériaux et textures aux meubles (ex : bois pour les surfaces, métal pour les pieds).
- Ajouter des lumières (Area ou Point Light) pour améliorer le réalisme.
- Ajuster la caméra pour cadrer correctement la scène avant le rendu.

5. Rendu / Résultat Final

- Passer en mode Render View et choisir un moteur de rendu (Eevee ou Cycles).
- Ajuster l'intensité de la lumière, les ombres et les reflets pour plus de réalisme.
- Rendre l'image finale ou l'animation et l'exporter au format souhaité.

6. Conclusion

La création d'une table et de chaises dans Blender montre comment des formes simples peuvent être transformées en meubles 3D réalistes grâce à l'échelle, l'extrusion et l'utilisation de modificateurs. L'organisation de la scène, l'application des matériaux et la configuration de l'éclairage sont des étapes essentielles pour donner vie à la modélisation. Cet exercice renforce la compréhension de l'interface et des outils de Blender, tout en constituant une base solide pour aborder des techniques plus avancées.