

TD 2 Créer sa maison idéale en 3D avec blender

Etienne Rinckel

2 octobre 2022

1 Partie 1 télécharger blender

1. Rendez vous sur le site [blender.org](https://www.blender.org).
2. Cliquez sur le boutton download.
3. Avant de recliquer sur download choisissez dans la liste déroulante en dessous windows portable zip.

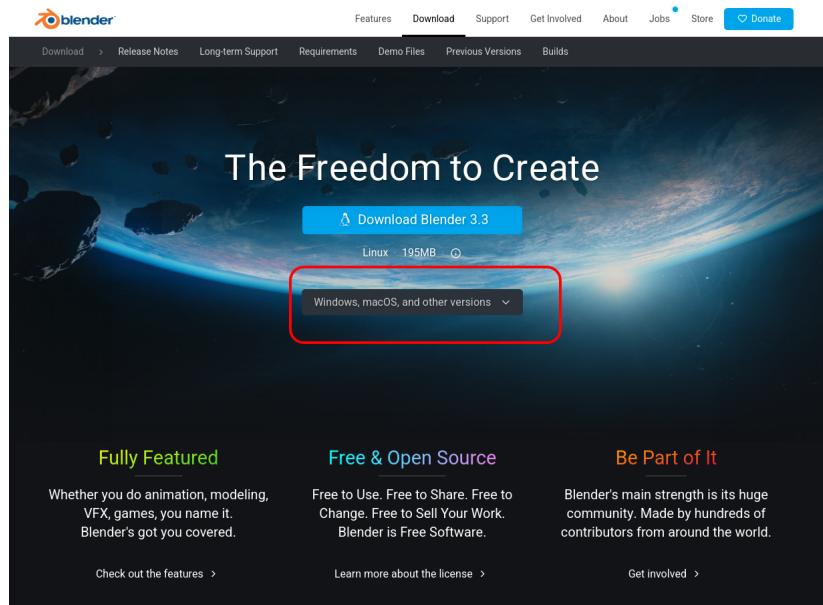


FIGURE 1 – Ou trouver le menu déroulant.

4.

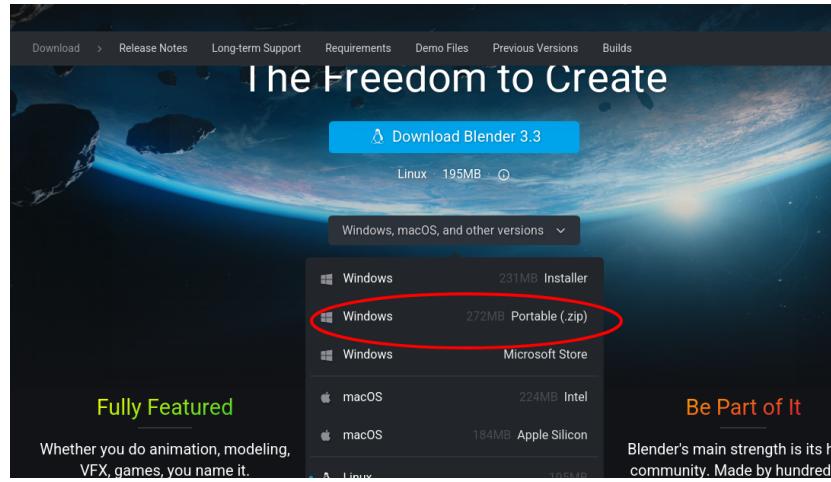


FIGURE 2 – Ou trouver le zip.

5.

6. Une fois récupéré rendez vous dans le dossier téléchargements.

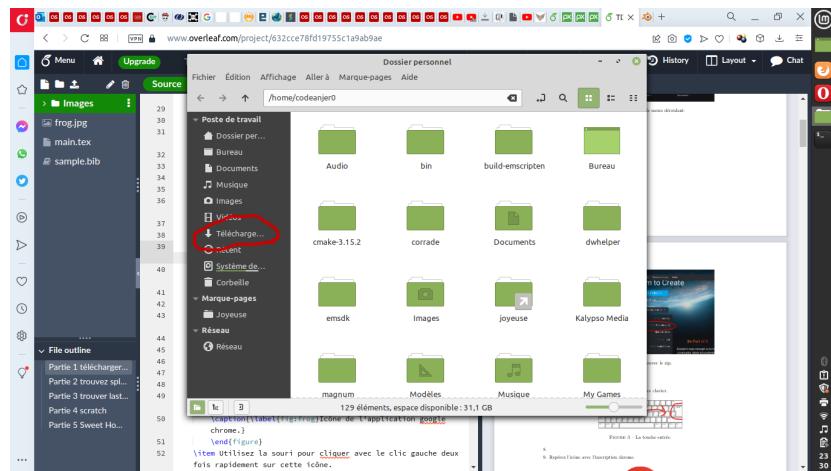


FIGURE 3 – Ou trouver le zip après téléchargement.

7.

8. Faites un clic droit sur le zip.
9. Puis dans les options déroulantes choisissez déziper ici.
10. Une fois dézipé rendez vous dans le dossier dézipé (qui viens de se créer).
11. Lancez l'application blender.exe.

2 Partie 2 Créer une table

1. Une fois lancé vous devriez avoir un cube.

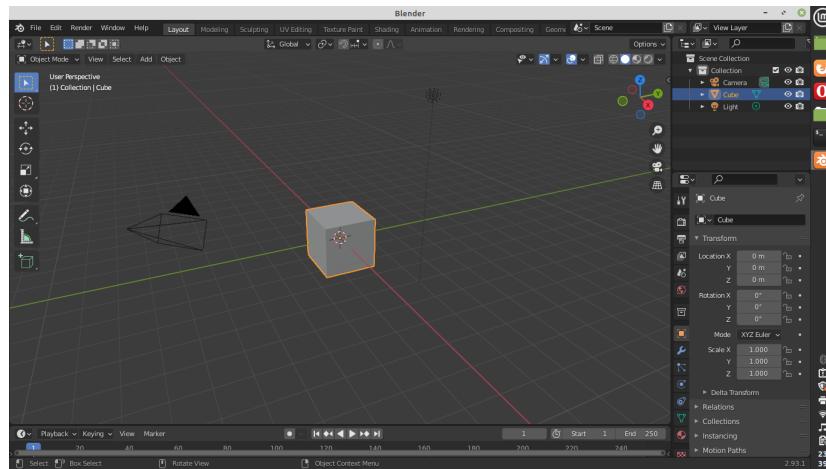


FIGURE 4 – Une fois blender lancé.

2.

3. Appuyez sur la touche tab de votre clavier.



FIGURE 5 – Ou trouver la touche tab.

4.

5. Ce qui as pour effet de vous permettre de passer en mode édition et de modifier notre cube.

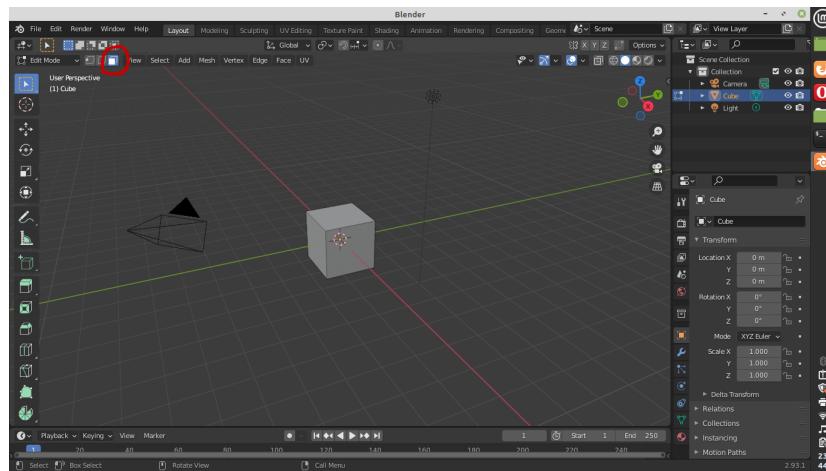


FIGURE 6 – La sélection de faces avec blender.

6.

7. Maintenant vous pouvez cliquer n'importe où sur votre cube et ce sera une face qui sera sélectionnée.

- Une fois cela fait vous pouvez cliquer sur l'icône à quatre flèches sur la gauche de l'écran.

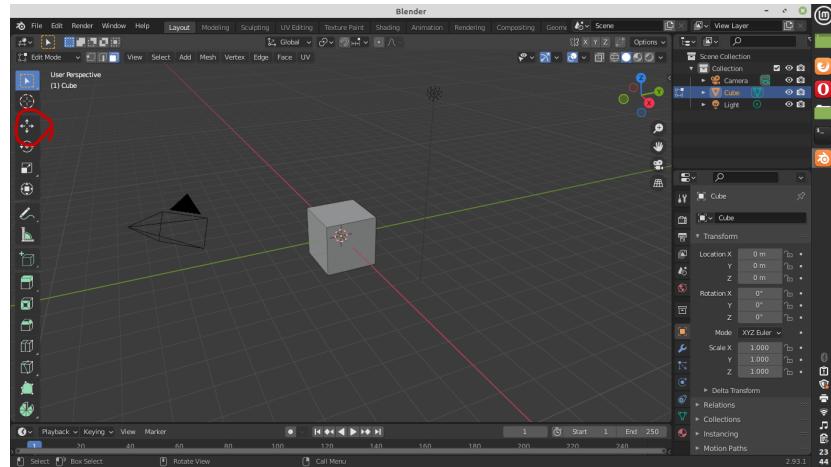


FIGURE 7 – L'icône à quatre flèches.

- 9.
- Des flèches vert, rouge et bleue devraient être apparues sur la face que vous avez sélectionnez.
- Bougez les et tentez de déformer l'objet.
- Appuyez maintenant sur la touche E de votre clavier.
- Bougez la souris et cliquez où vous le souhaitez.
- Une fois cela fait bougez les autres faces et tentez de le faire ressembler à une surface plate, comme le plateau d'une table :

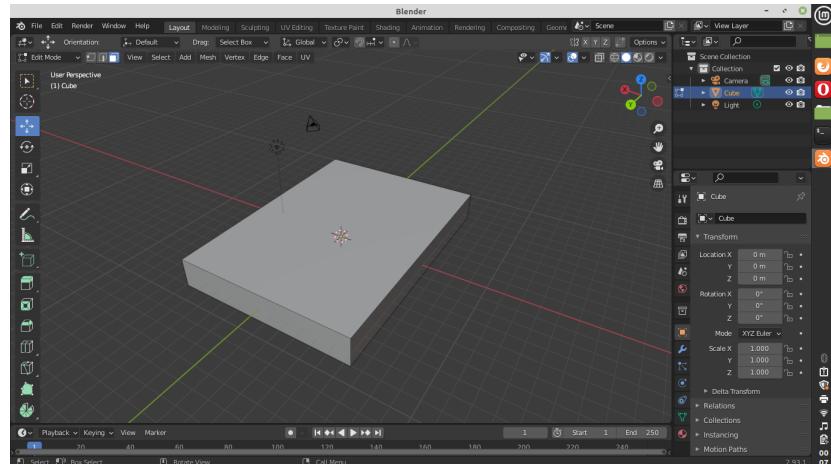


FIGURE 8 – Plateau blender.

- 15.
- Vous pouvez tourner au tour de votre objet avec le bouton central de la souris(la molette) en appuyant dessus et en maintenant votre appui puis bougez la souris.
- Une fois que vous avez un plateau de table vous pouvez à l'aide de la touche E extraire d'autres bords, rendre le plateau un peu plus grand de chacun des quatres cotés du cube.
- Puis vous déplacer sous la table.
- Sélectionner les quatres carrés aux quatre coins de la table (à l'aide de la touche shift puis en cliquant sur chacun des quatres carrés)
- Extrudez avec la touche E les quatre pieds de la table.

3 Partie 3 Faites une pièce

Avec la technique vu précédemment (la touche E) tentez de faire une première pièce de la maison.

Vous pouvez ajouter de nouveaux objets avec le bouton add(si vous voulez ajouter un ours en peluche par exemple vous pouvez le créer avec plusieurs ico sphere).

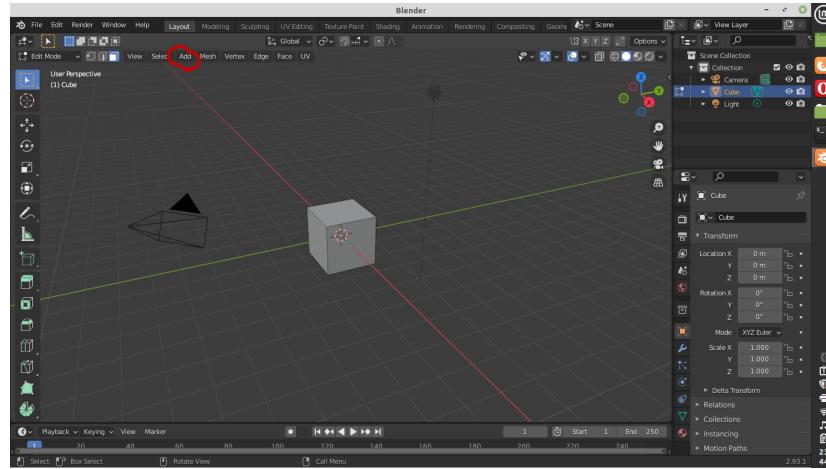


FIGURE 9 – Bouton pour ajouter un autre objet.

(Travail à faire sur deux à trois heures)

4 Partie 4 Ajoutez les couleurs

Une fois que votre appartement vous conviens vous pouvez ajouter des couleurs. Pour se faire vous pouvez suivre les étapes suivantes :

- En haut à droite vous trouverez l'icône display in material preview mode.(Voir les textures) :

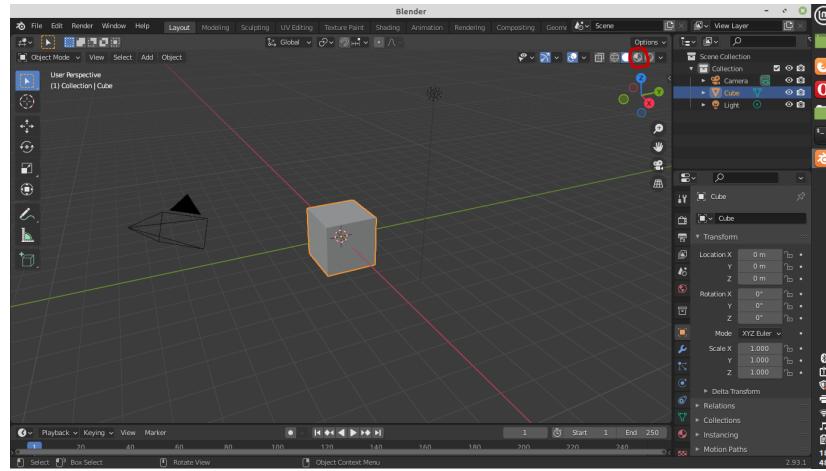


FIGURE 10 – Voir les couleurs.

- Cliquez dessus.
- Maintenant rendez vous dans material properties :

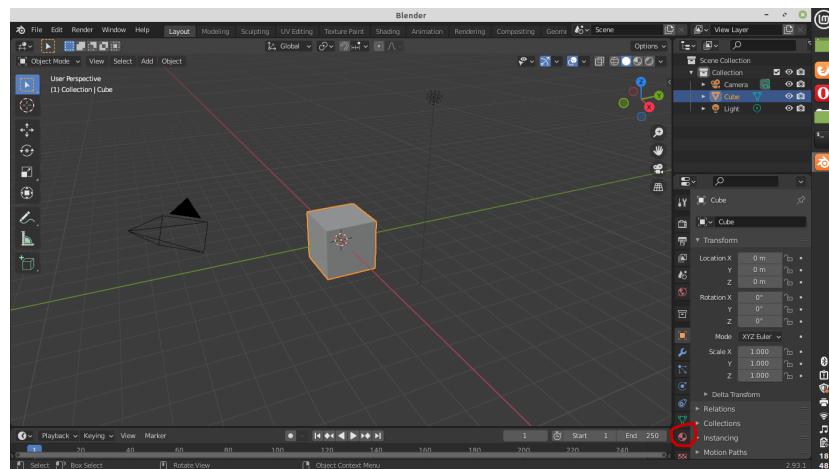


FIGURE 11 – Ajouter un matériau.

— Modifiez base color :

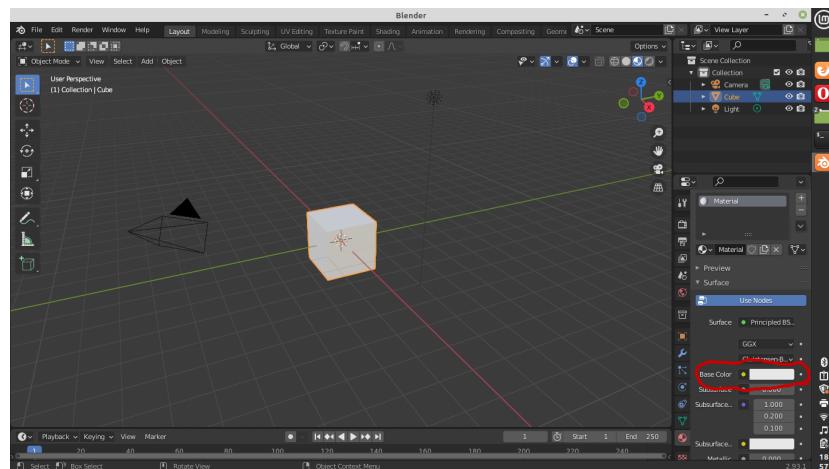


FIGURE 12 – Ou trouver base color.

- Constatez que la couleur de votre objet change.
- Vous pouvez ajouter d'autres couleurs en sélectionnant des faces comme dans la partie 1.
- Puis en ajoutant un nouveau matériel :

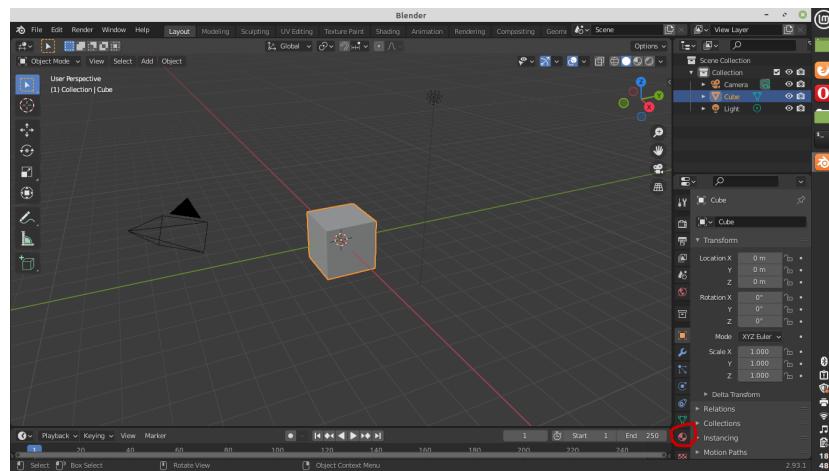


FIGURE 13 – Ajouter un matériau.

-
- Ensuite il faut cliquer sur le bouton new :

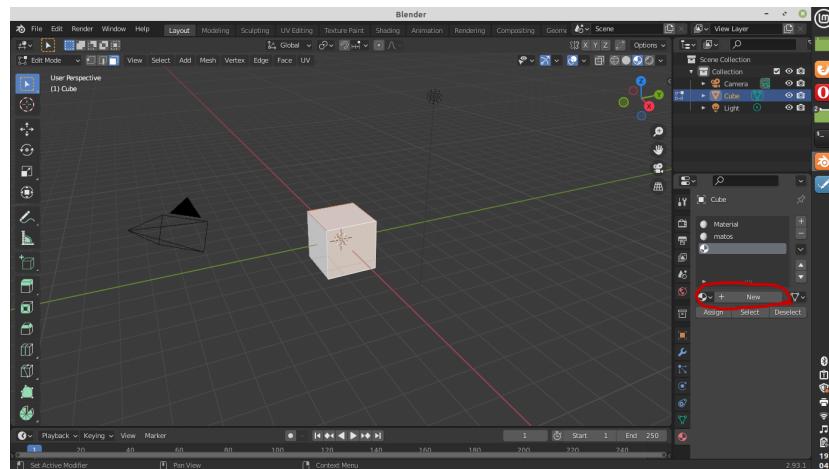


FIGURE 14 – Le bouton new.

-
- Puis en cliquant sur le bouton assign (qui n'apparaît que quand vous êtes en mode édition (la touche tab)).

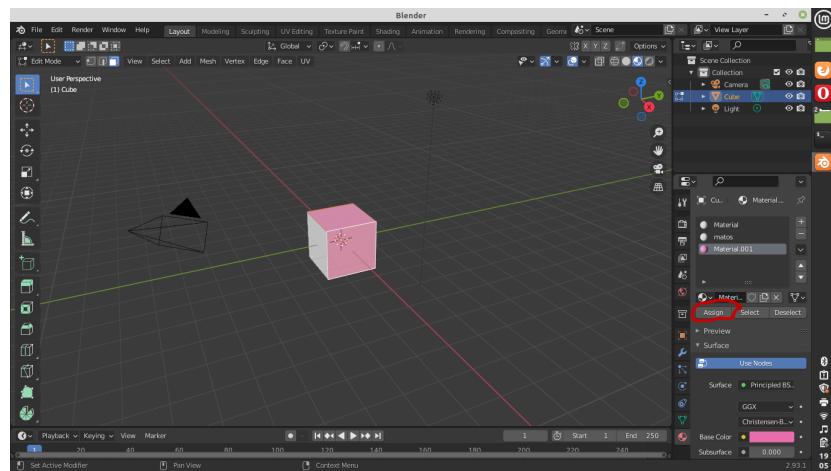


FIGURE 15 – Le bouton assign.

- Remarquez le changement de couleur.
- Assignez maintenant une couleur aux différents éléments de votre maison(travail à faire sur deux heures).

5 Partie 5 Les animations

Références