

Olivier **Saraja**



La 3D libre
avec
Blender

2^e édition

© Groupe Eyrolles, 2006, 2007,

ISBN : 978-2-212-12196-4

EYROLLES

chapitre 3



Splash !, (c) 2005 par Zsolt Stefan: <http://deeppixel.uw.hu/gallery.html>

Premier projet avec Blender

Ce chapitre a pour objet de poser les bases fondamentales de la modélisation et de la création de matériaux, en laissant pour l'instant de côté la mise en lumière et les réglages relatifs au rendu. L'objectif va être ici de modéliser une simple carafe au travers de fonctions usuelles, mais surtout, en faisant un usage intensif des raccourcis clavier qui font toute la force de Blender. Nous apprendrons ainsi à déplacer, faire tourner ou redimensionner des sélections, à déplacer les points pivots pour ces opérations, ou encore à sélectionner des faces, des arêtes ou des sommets. Côté matériau, nous allons débiter directement par la création du verre, un exercice qui vient très tôt dans la carrière de tout artiste numérique qui se respecte, mais qui pose également de singuliers problèmes de réalisme. Nous verrons également comment tirer profit du moteur de rendu en *raytracing* pour surmonter ces difficultés.

SOMMAIRE

- ▶ Modélisation d'une carafe
- ▶ Définition d'un matériau transparent

MOTS-CLÉS

- ▶ Modélisation
- ▶ Maillage
- ▶ Sommets
- ▶ Édition
- ▶ Matériau
- ▶ Shader
- ▶ Verre
- ▶ Transparence
- ▶ Réflexion
- ▶ Raytracing
- ▶ Spin
- ▶ PET
- ▶ Extrude
- ▶ Pivot