

chapitre 4



Seiko Chronograph, (c) 2004 par Zsolt Stefan : <http://deeppixel.uw.hu/gallery.html>

Techniques de modélisation

L'art de la modélisation est un genre à part dans l'imagerie de synthèse. De bons modèles sont nécessaires pour inspirer réalisme, atmosphère ou émotions. Ce chapitre vous présente les outils que Blender met à votre disposition pour remplir cette fonction. Blender est parfaitement à l'aise avec la modélisation polygonale, et fournit dans ce domaine de nombreux outils qui vont de l'utile à l'indispensable. Il permet, malgré tout, de modéliser à l'aide de courbes, de surfaces mathématiques (Bézier ou NURBS), ou encore de méta-éléments qui fonctionnent un peu à la façon de gouttes de mercure qui s'agglomèrent selon vos souhaits. Ce chapitre n'aura pas la prétention de vous apprendre à modéliser ; pour cela, il vous faudra écumer les forums d'utilisateurs, étudier les maillages de leurs modèles lorsqu'ils les mettront à disposition ou en montreront une vue en mode fil de fer, suivre de nombreux didacticiels... Il n'y a pas de secret, car même avec un document vous expliquant pas à pas comment modéliser, par exemple, un corps humain de façon réaliste, il vous faudra retrousser les manches. Ce chapitre a pour seule ambition de vous donner les outils pour y arriver, de vous concentrer sur la finalité plutôt que sur le moyen.

SOMMAIRE

- ▶ Polygones, NURBS, méta-éléments
- ▶ Courbes, objets textes, modificateurs

MOTS-CLÉS

- ▶ Sommets
- ▶ Facettes
- ▶ Arêtes
- ▶ Courbes
- ▶ Bézier
- ▶ NURBS
- ▶ Primitives
- ▶ Subsurf
- ▶ Booléens
- ▶ Boucles d'arêtes