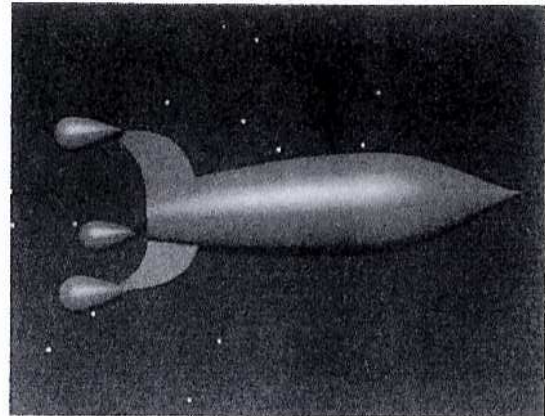
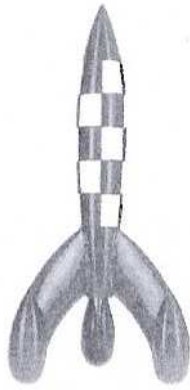


BLENDER : TUTO 24 : LA FUSEE DE TINTIN



Lancer Blender et cliquer sur l'écran.

Activer le cube (cliquer RMB)...Taper X...Delete...View...Front...View...Ortho
Télécharger l'image « FuseeTintin.jpg : Taper N...Tout en bas, Cliquer puis ouvrir
« Background Images »...Add Image...Open...FuseeTintin.jpg...Enter

Partie 1 : Le fuselage

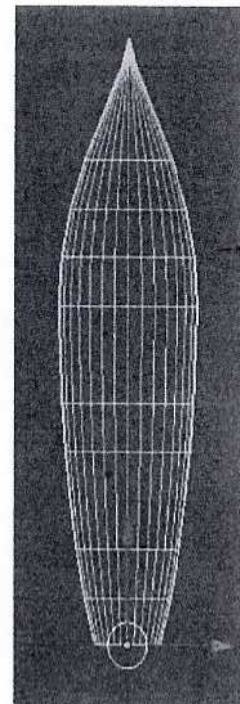
Curseur à la base du fuselage

Add...Mesh...Circle...S...Pour adapter au diamètre
Mode Edit... (tous les vertices activés)

E(extrude)...déplacer souris vers le haut en maintenant CTRL appuyé pour garder la verticalité... (cliquer LMB pour valider)...

S ...déplacer souris pour agrandir...(cliquer LMB pour valider)

Refaire ces opérations une douzaine de fois comme sur l'image qui suit.



Mode Objet...Taper Z (rendu rapide)...Faire Test 3D

Cliquer Smooth pour lisser dans le menu Tools (à gauche)...

Choisir la couleur...Properties...Material...New...Diffuse...Rouge

Choisir la texture...Properties...New...Texture...Image or movie...open...

« carreaux B&R.jpg »...Mapping...Coordinates...Generated...Projection...Tube

Faire un rendu : Appareil photo ...Render...Echap

Déplacer la camera après l'avoir activée pour bien voir le fuselage

View...Top...déplacer la lampe pour bien éclairer le fuselage

Sauvegarder ce fichier nommé « Tintin1.blend »