

BLENDER : TUTO 8 : FAIRE UN VERRE A PIED

Vous pouvez créer votre propre verre ou modeliser un verre existant précis ce qui nécessite de télécharger une image...Fichier verreaped.jpg... voie que j'adopte ici.

Lancer Blender...Taper X...Delete Cube...View...Front...View...Ortho (avec le quadrillage)

Taper N...Un menu apparaît...En bas, cocher Background Images...Ouvrir le sous menu...Cocher Add Image...Open (tout en bas, utiliser l'ascenseur)...verreaped.jpg

Add...Mesh...Circle...G...Déplacer souris avec la flèche bleue pour le superposer au sommet du verre: ..S pour l'agrandir et l'adapter à l'ouverture du verre.

Edit Mode (vertices activés jaunes)...Verifier en faisant un test 3D...View...Front

E (extrude)...Z...Déplacer souris...LMB...S...Déplacer souris...LMB

Refaire cette opération autant de fois que nécessaire pour construire le verre entier

Quand le verre est terminé...Taper F pour fermer la base...Mode Object...

Pour améliorer le lissage...Menu propriétés...Modifier (la petite clé)...Add modifier...

Generate... SubdivisionSurface...Puis Smooth pour adoucir dans la colonne Tools à gauche

Décocher Background Images dans N

Pour le rendu : D'abord, régler la caméra : View...Caméra...Si le verre n'entre pas totalement dans le champ de la caméra...View...Right...Activer la caméra puis la reculer avec G ...View...Caméra (pour vérifier)...Recommencer si nécessaire.

Pour l'éclairage : View...Top...Activer la lampe...G pour placer la lampe entre la caméra et le verre...Faire un Rendu (Properties...Appareil photo...Render...Echap)

Pour le verre : Activer le verre...Menu Properties...Material...New...Case Diffuse... Choisir blanc ou vert très pâle...

Menu Specular...Choisir plutôt wardiso à la place de Cook Torr

Cocher Transparency...Fresnel 0,8...Blend 3

Faire un rendu...Properties...Appareil photo...Render

Remarques :

Le verre est sans épaisseur...Tant pis !!!

Améliorer éventuellement l'éclairage

Ne pas hésiter à tester les paramètres material, specular et transparency

Fresnel et Blend

Sauvegarder le fichier...

Nota bene :Pour le modelage proprement dit, 2 fonctions intéressantes :

Activer une boucle de vertices en Mode Edit : Alt + RMB

Ajouter une boucle de vertices en Mode Edit : Activer une boucle...CTRL B