

BLENDER : TUTO 8bis : FAIRE UNE BOUTEILLE

Faire un verre ou une bouteille repose sur le même principe, mais d'autres solutions existent. Je propose l'utilisation des « curve » et en particulier la courbe de Bezier, génial carrossier de la Renault CV des années 50.

Lancer Blender...X...Delete Cube...View...Front...View...Ortho...Taper N...Cocher Background Image (tout en bas)...Ouvrir le sous menu...Cocher Add Image...Open (tout en bas)...bouteille.jpg...Enter

Add...Curve...Bezier...Dans le menu N...Rotation X =90...Rotation Y=90

Grâce à ces 2 rotations, la courbe apparaît dans le plan de l'image.

Taper S pour l'agrandir et G pour bien la voir.

Edit Mode...La courbe apparaît en noir, pourvue de 2 manettes roses.

En activant avec RMB le centre d'une manette, on peut la modifier avec G, puis avec R, puis avec S. On peut aussi la prolonger en l'extrudant avec E.

On peut aussi agir sur la courbe en activant une extrémité de manette avec G et/ou S

Désormais, il faut réaliser le profil de la bouteille...Pas si facile

Cliquer RMB sur le centre d'une manette ...G pour l'amener au centre du fond de la

Bouteille ...R pour placer la manette horizontale)...LMB...Activer le centre de la deuxième Manette avec RMB...G pour la placer en haut de la partie verticale de la bouteille...

R pour placer la manette verticale...LMB...Activer successivement les extrémités intérieures des 2 manettes et avec S, épouser le profil de la bouteille (premier virage)...

Activer le centre de la deuxième manette...Taper E (extrusion), un prolongement apparaît...

Procéder de la même façon pour terminer le « DEMI PROFIL ».BON COURAGE !!!

En fait, un demi profil suffira car Blender sait construire un objet de révolution grâce à l'outil « Spin » que nous allons voir.

Lorsque le demi profil est achevé...Passer en Mode Object

Ensuite, Il faut transformer la « Curve » en « Mesh »...Alt C...Choisir Mesh from Curve

Edit Mode...Taper A pour activer le profil... View...Top...

Placer le curseur au centre (Shift S...Cursor to center)

Cliquer sur Spin dans le menu Tools à gauche...Afficher Angle 360 et Steps 20

Pour éviter les recouvrement de vertices...Taper A (tous les vertices sont activés)...

Cliquer Remove Doubles dans le menu Tools

Object mode...Smooth (dans le menu Tools)

Réglage de la Caméra...View...Caméra (pour voir si la bouteille est dans le champ)

Pour approcher ou reculer la Caméra...View...Right...G pour déplacer la caméra

View...Caméra (pour vérifier). Répéter l'opération selon nécessité

Réglage de la lampe..View..Top...Activer la lampe..G pour la placer entre lampe et caméra

Enfin...Properties...Material...New...Diffuse...Choisir la couleur pâle

Sous menu Specular...Remplacer Cook Torr par Wardiso

Sous menu Tranparency...Cocher Transparency...Fresnel 0,8...Blend 3...Rendu

Sauvegarder le fichier