



Colorer les 3 parties distinctes d'un objet avec Blender version 2.78

Introduction :

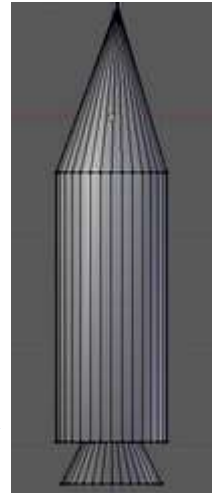
Ce tuto fait suite au tuto [Création d'une fusée](#)

RAPPEL : La fusée obtenue dans le tuto proposé ci-dessus est composée de 3 éléments : la tête de la fusée, le fuselage et le réacteur. Le but est de colorer chacune de ces éléments avec une couleur différente

Il sera donc nécessaire de dissocier ces 3 éléments pour les colorer.

Pour dissocier ces 3 éléments Blender dispose d'une commande dans le mode **Edit** : *Mesh / Vertices / Separate / Selection* dont le raccourci clavier est **P**

1. Lancer Blender. Cliquer sur l'écran pour supprimer le *Splash Screen*
2. Ouvrir le fichier obtenu avec le tuto [Création d'une fusée](#) par la commande *File, Open*.
Note : si vous ne disposez pas de ce fichier un fichier **fusee.blend** est disponible à cette adresse : <http://www.bricabracinfo.fr/Blender/fusee.blend>
3. Afficher la fusée en *Edit Mode* (raccourci clavier **Tabulation**).
4. Afficher la fusée en vue *Front/Ortho* (raccourcis clavier **1** et **5**) On doit obtenir un affichage voisin de celui ci-contre.



5. **Dissocier la tête de la fusée du fuselage et du réacteur**

Le but est de sélectionner la **tête** de la fusée et seulement la tête

- Activer la commande : *.Select, Circle Select* ou appui sur la touche **C** du clavier.
En maintenant le **clik gauche** de la souris enfoncé, déplacer la souris sur tous les points à sélectionner (vertices) y compris le sommet.

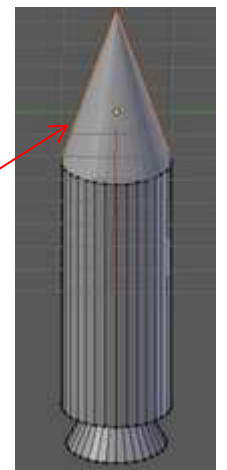
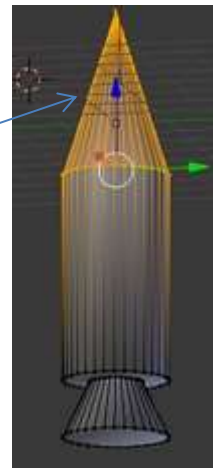
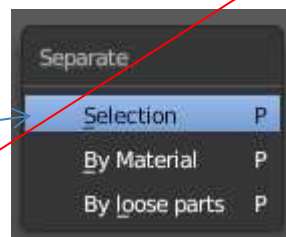
Lâcher le clic de la souris. Tous les éléments désignés sont sélectionnés.

Important : + clic **droit** ou appui sur la touche *Echap* pour supprimer le cercle de sélection. Aucune action n'est possible tant que le cercle de sélection n'est pas supprimé

Vérifier que toutes les arêtes soient bien sélectionnées (et pas de vertices en plus !) en affichant en Vue 3D à l'aide de la mollette de la souris enfoncée et en déplaçant la souris.

Si tel n'est pas le cas continuer la sélection en faisant appel à nouveau au raccourci clavier **C**.

- Appuyer sur la touche **P**, (ou commande : *Mesh / Vertices / Separate / Selection*) puis cliquer sur *Sélection*.
On obtient un affichage comme ci-contre.

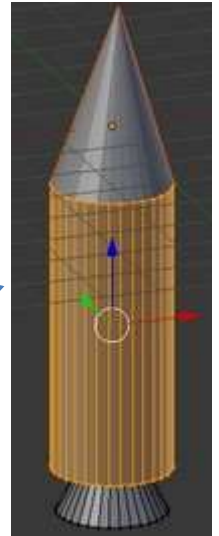


Remarquer le contour orange de la tête de fusée.

6. Dissocier le fuselage du réacteur

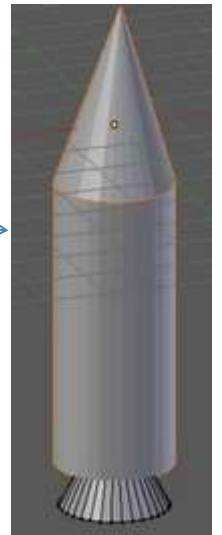
- Clic gauche sur l'écran
- Appuyer sur la touche **B** (ou commande : *Select, Select Border*)
- Dessiner un rectangle autour du fuselage pour que tous les points du fuselage soient sélectionnés et seulement les points du fuselage
- Appuyer sur le bouton central de la souris (la molette) et déplacer la souris pour bien le vérifier sinon renouveler l'opération

On devrait obtenir le résultat ci-contre



Appuyer sur la touche **P**, (ou commande : *Mesh / Vertices / Separate / Selection*) puis cliquer sur *Sélection*.

On obtient un affichage comme ci-contre



7. Afficher la fusée en **Object Mode** (raccourci clavier **Tabulation**).

8. Appui sur la touche **A** pour tout désélectionner.

9. Le but est de colorer séparément les 3 éléments de la fusée.
Voir éventuellement le tuto [Colorer un objet](#) pour le détail des manipulations, en images, paragraphe 4.

9.1. Clic **droit** sur la **tête** de la fusée pour la sélectionner

- - Clic gauche sur l'outil **Material** du volet **Properties**
- - Cliquer sur le bouton *New*
- - Cliquer sur le bouton *Diffuse*
- - Sélectionner une couleur : **vert** par exemple

9.2. Clic droit sur le **fuselage** pour le sélectionner

- Clic gauche sur l'outil **Material** du volet **Properties** (s'il n'est plus sélectionné)
- Cliquer sur le bouton *New*
- Cliquer sur le bouton *Diffuse*
- - Sélectionner une couleur : **rouge** par exemple

9.3. Clic **droit** sur le **réacteur** pour le sélectionner

- - Clic gauche sur l'outil Material du volet **Properties** (s'il n'est plus sélectionné)
- - Cliquer sur le bouton *New*
- - Cliquer sur le bouton *Diffuse*
- - Sélectionner une couleur : **bleu** par exemple

Astuces pour choisir une couleur donnée après activation du bouton *Diffuse* : Entrer le code couleur RVB de la couleur choisie

Exemples

Pour obtenir un **Vert** :

R (Rouge ou Rot). Valeur **0**

G (pour Green en anglais). Valeur **1**

B (Bleu ou Blue). Valeur **0**



Pour obtenir un **Rouge**

R (Rouge ou Rot). Valeur **1**

G (pour Green en anglais). Valeur **0**

B (Bleu ou Blue). Valeur **0**



Le but est maintenant de rendre solidaire(à nouveau) les 3 éléments de la fusée qui ont été dissociés pour effectuer des colorations différentes.

10. Sélectionner l'ensemble des éléments

- Clic **droit** sur le **1er** élément, appui sur la touche **Shift**,
- Clic **droit** sur le **2ème** élément, appui sur la touche **Shift**,
- Clic **droit** sur le **3ème** élément.

11. Fusionner ces 3 éléments sélectionnés par la combinaison de touches **Ctrl + J** (ou commande : *Object, Join*)

12. Appui sur la touche **A** pour tout désélectionner.

13. Enregistrer ce fichier par la commande : **File, Save as**

14. Faire un Rendu

RAPPPEL : pour obtenir un rendu, il est nécessaire de tester la vue *Camera* (commande : *View, Camera*) pour vérifier que la scène est contenue dans le cadre caméra et Utiliser les touches S et G pour contenir la fusée dans l'encadré Camera.

Cliquer sur l'outil *Render*

15. Enregistrer l'objet obtenu en image jpeg.

- Cliquer sur le bouton **Render**
- Activer la commande : **Image, Save As Image**
- Voir le tuto : **Enregistrer une image dans Blender** pour savoir comment effectuer cet enregistrement

