



## Modéliser une table

La modélisation de la table va se faire en 3 étapes

- I. Création du plateau de la table
- II. Épaississement du plateau de la table
- III. Création des 4 pieds de la table.

Note : les dimensions Blender données dans ce tuto ne le sont qu'à titre indicatif et peuvent être modifiées si bon vous semble.

### I. Créer le dessus (le plateau) de la table.

1. Lancer *Blender*
2. Supprimer le cube : appui sur la touche *Suppr*, cliquer sur *Delete*
3. Activer la commande : *Add, Mesh, Plane*.
4. Activer la vue *View, Top, Ortho*.

Le plan inséré correspond au plateau de la table.

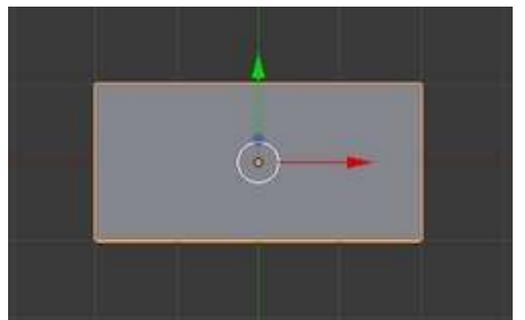
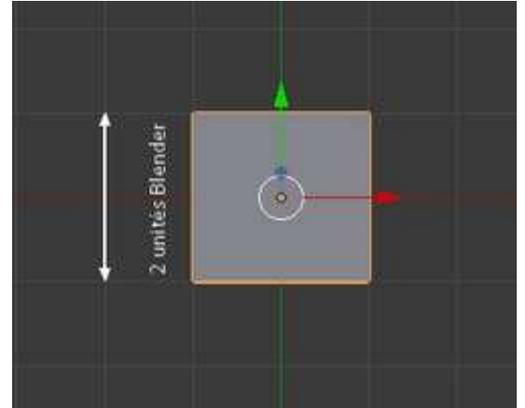
Par défaut, le plan inséré est un carré de 2 "unités Blender" de côté.

Nous souhaitons que le plateau de la table soit rectangulaire.

5. Le plan toujours sélectionné appuyer sur les touches *S, 2, X* (*S* pour *Scale*, *2* pour le coefficient d'agrandissement, *X* pour la direction de cet agrandissement).

**Clic G** pour valider.

Nous obtenons un rectangle de 2x4 "Unités Blender"



### II. Donner de l'épaisseur au plan créé

1. Activer la vue *View, Front, Ortho*.
2. Passer en *Mode Edit*
3. Zoomer pour mieux contrôler les manipulations.
4. Appuyer sur *E* (pour *extruder*) et sur *Z* (pour indiquer la direction). Déplacer la souris vers le bas.

Appuyer sur la touche **CTRL** (pour contrôler la taille de l'extrusion).

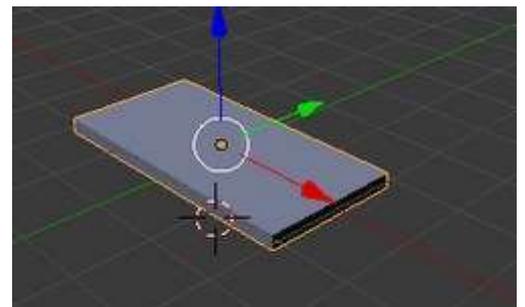
Nous choisissons **0.2** (unité Blender) pour l'épaisseur.

Observer : Lors du mouvement de la souris des valeurs s'affichent sur le côté gauche (à la place de la barre d'outils II, en bas de la *Vue 3D*).

Le fait d'appuyer sur CTRL permet l'affichage de nombres "ronds" : 0.1, 0.2 etc.

**Clic gauche** pour valider la valeur 0.2

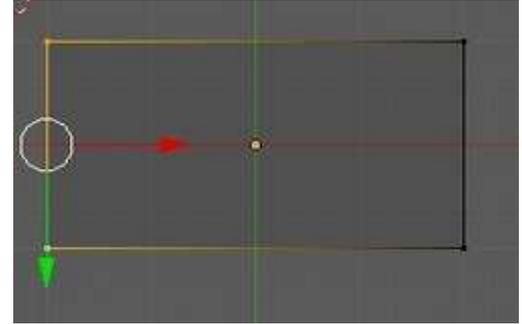
5. Passer en *Mode Objet*
6. Passer en *Solid* par appui sur la touche **Z**
7. Afficher l'objet en *View Camera* pour voir le résultat.



### III. Créer 4 pieds pour cette table.

Nous choisissons de créer des pieds à section carrée de 0.2 unités de côté. Pour cela nous allons encore utiliser la fonction *Extrude*.

1. Passer en *Mode Edit*
2. Activer la vue *View, Top, Ortho*
3. Appui sur la touche **A** pour désélectionner
4. Appui sur la touche **Z** pour mettre affichage "*fil de fer*"
5. Appui sur la touche **C**. Passer la souris sur le coté gauche du plateau pour le sélectionner.  
Clic **droit** pour supprimer le rond de sélection.
6. Appui sur la touche **E** puis **X** pour extruder vers la **gauche** de 0.2 unité Blender.  
Appuyer sur la touche **CTRL** pour obtenir exactement cette valeur.  
Clic gauche pour valider.
7. Appui sur la touche **A** pour désélectionner
8. Sélectionner le coté **droit** (même méthode que pour le côté gauche). Extruder de 0.2 unité Blender vers la droite. Clic gauche pour valider.
9. Appui sur la touche **A** pour désélectionner
10. Sélectionner le **haut** du plateau toujours par appui sur la touche **C**.  
Extruder avec **E, Y** de 0.2 unité Blender vers le haut.  
Clic gauche pour valider.
11. Appui sur la touche **A** pour désélectionner
12. Terminer avec le **bas** du plateau. Extruder avec **E, Y** de 0.2 unité Blender vers le bas.  
Clic gauche pour valider
13. Appui sur la touche **A** pour désélectionner  
On obtient une image semblable à celle-ci-contre



L'emplacement des pieds est maintenant déterminé. Reste à extruder pour créer les 4 pieds

14. Afficher le plan en **Solid** en appuyant sur la touche **Z**.
15. Sélectionner l'icone *Face Select* de la barre d'outils II (en bas de la fenêtre 3D)  
Le fait de sélectionner cet icone fait apparaître des points à l'intérieur des carrés créés dans chaque angle.

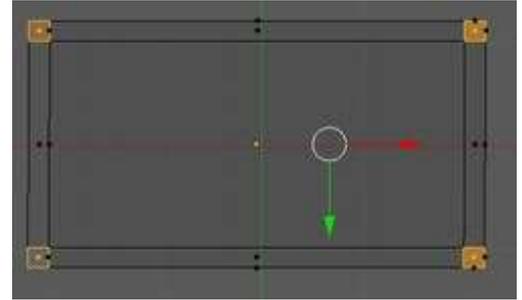


Vous obtenez l'image ci-contre



16. Afficher l'image en *View Bottom* pour voir le plan de table par en-dessous
17. Appuyer de nouveau sur **Z** pour afficher l'image en *Fil de fer*
18. Sélectionner les emplacements des pieds de table créés par un clic **droit** sur chacun des carrés tout en maintenant la touche **SHIFT** appuyée.

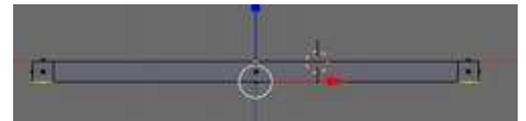
Vous obtenez l'image ci-contre



19. Afficher le plan en Solid

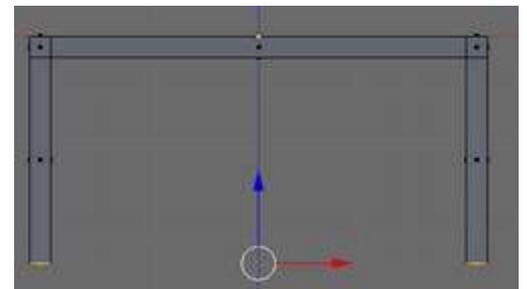
20. Afficher le plan en **View Front**

Vous obtenez l'image ci-contre.



21. Il suffit maintenant d'extruder par appui sur la touche **E** puis **Z**. Contrôler la longueur à **2** par appui sur la touche **CTRL**

Vous obtenez l'image ci-contre.



22. Passez en *Mode Objet*
23. Admirez votre oeuvre en vue 3D. Afficher l'image en *View Camera*. Elle doit ressembler à l'image [table\\_nappe.blend](http://table_nappe.blend)

24. Enregistrer

