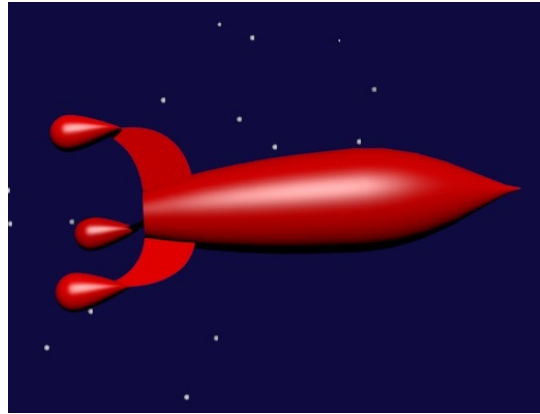
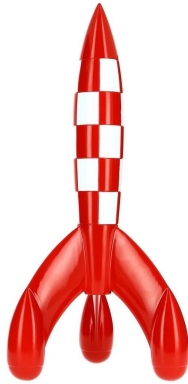


BLENDER : TUTO 24 : LA FUSEE DE TINTIN



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

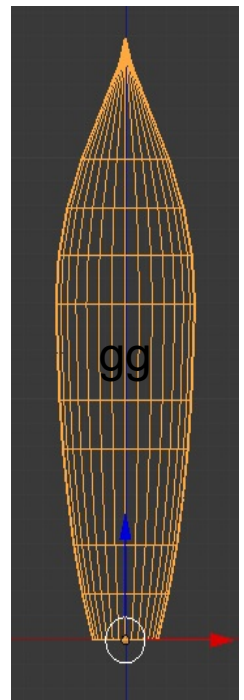
Add...Mesh...Circle...N...location X=0...S...Pour adapter au diamètre

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 dizaine 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...Propriétés...Material...New...Diffuse...Rouge

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

View...Camera

Eventuellement ...View...Right ...Déplacer la camera après l'avoir activée pour bien voir le fuselage...View...Camera...pour vérifier

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

View...Front

Sauvegarder ce fichier nommé « Tintin1.blend »

Partie 2:Le Pied

Activer le layer 1

On retrouve l'image modèle

View...Front...Isoler le curseur...Add...Surface...

NURBSSphere...Z(fil de fer)...S pour réduire et G pour superposer la sphère avec le bas du pied

Edit Mode...Faire un test 3D...Activer RMB le vertice central base de la fleche rouge ...View...Front...tirer sur la fleche rouge (la sphère se déforme)

Object Mode...N...Rotation Y = -90

Taper Z ...Properties...Material...New...Diffuse...Rouge alt+C...Mesh from Curve

Shift D pour dupliquer le pied (2 fois)

Décocher éventuellement Background Image dans N

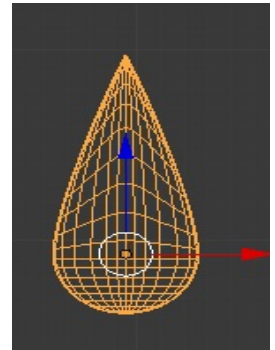
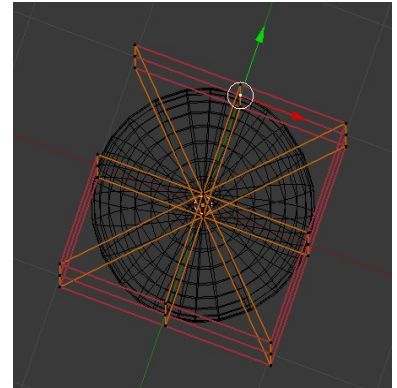
Placement des pieds :

Le premier N...Location X=0 Y=1,5 Z=-35

Le deuxième...Location X=1,3 Y=-0,75 Z=-3,5

Le troisième...Location X=-1,3 Y=-0,75 Z=-3,5

Sauvegarder Tintin2.blend



Partie 3 : La plaque épaisse

Activer le layer 2

On retrouve l'image modèle...

Faire Shift+layer 1...puis Shift + layer 2

View...Right...Isoler le curseur...Add...Curve...Bezier

N...Location X= 0...Rotation... Y= 90

Cocher « Background Image »...G pour place la

« curve » sur le fuselage...LMB pour valider

Edit Mode...Déformer la « curve » avec les

manettes...LMB pour valider...Object Mode

Epaisseur : Properties...Object data...Geometry...

Depth = 0,04...Extrude = 0,015

Alt C...Mesh from Curve

Edit Mode...C pour activer les vertices inférieurs (pas facile!)

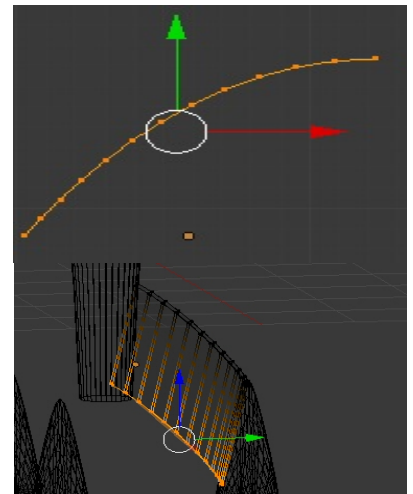
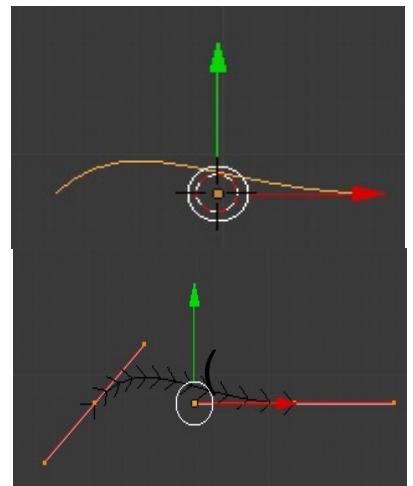
Taper E...déplacer la souris...et enfin adapter la plaque à la fusée...pas évident !!!

Les vertices de la base étant toujours activés...Taper F pour fermer le volume...Object Mode

Properties...Material...New...Diffuse...Rouge

View...Top...Shift D pour dupliquer la plaque (2 fois)

Au moyen de R et G placer les 2 dernières plaques



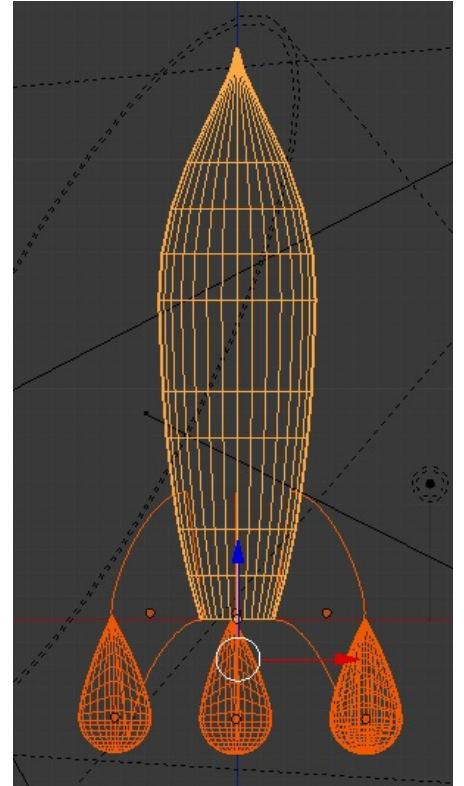
Sauvegarder Tintin3.blend

Assemblage de la fusée

Activer successivement Le premier pied...Shift appuyé
le second ...Shift appuyé le troisième...Les plaques 1,2,3
et enfin le fuselage en maintenant toujours Shift appuyé
...CTRL J

Sauvegarder le fichier Tintin4.blend

Properties...Texture...New...Image or Movie...Open...
Rouge et Blanc.jpg...Mapping..Coordinates...Generated...
Projection...Tube...
World ...Horizon Color...Sauvegarder...Tintin5.blend



Animation

Réaliser une animation du type décollage de fusée comme le Tuto 3 en ajoutant
« les particules » c'est à dire le feu.
Alt+A pour vérifier

Sauvegarder le fichier TintinFinal.blend

L'animation étant construite, aller tout en bas du menu Render et dans la case
PNG, choisir (Movie) AVG JPEG et nommer le fichier à droite de /tmp\ Tintin

Cliquer sur Animation pour calculer les images

Tester l'animation Tintin.avi