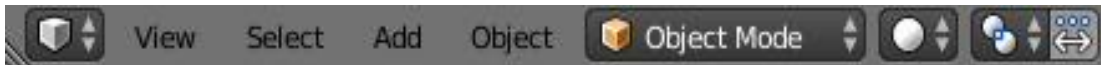


# BLENDER : TUTO 2 : MODELAGE DE BASE : une fusée

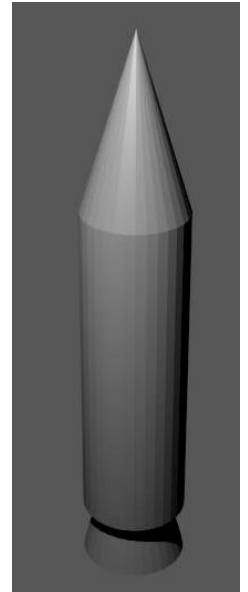
Lancer Blender et cliquer sur l'écran

Pour supprimer le cube  
cliquer X...Cliquer Delete

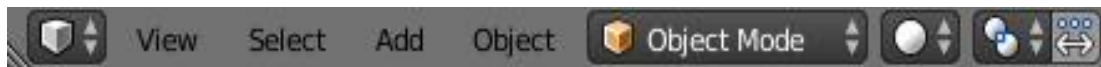
Pour construire une fusée, partons d'un cône  
En bas à gauche



Add...Mesh...Cone  
Cliquer Z (cône en fil de fer)  
View...Front ...(éventuellement View...Persp/Ortho)



Pour le modelage, en bas, à gauche remplacer « object mode » par « Edit mode »



Cliquer A (vertices désactivés)

Allongement du cône :

Activer le sommet (RMB vertice jaune)  
Cliquer (LMB) sur la flèche bleue puis déplacer la souris  
(ou G + déplacement souris)  
A pour désactiver les vertices

Fabrication du fuselage :

Cliquer C (un cercle apparaît)...Activer les vertices  
de la base avec LMB...RMB pour valider  
Cliquer E (extrusion)...Déplacer la souris pour faire le  
fuselage... LMB pour valider  
Choisir View...Front...View...Ortho pour vérifier

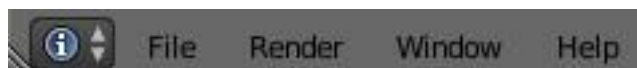
Fabrication du « réacteur »

Shift D (pour dupliquer) puis S et réduire LMB...  
Puis E.... et déplacer la souris LMB ...puis S...  
élargir la base du réacteur...LMB

Revenir à « object mode » et Z pour un rendu rapide

Cliquer sur « smooth » dans le menu « Tools » à gauche pour  
lisser le volume de la fusée.

Sauvegarder le fichier



Menu Info...File...Save as...fusee.blend

Enter (2 fois)