BLENDER: TUTO 50: MODIFIER ARRAY

L'outil Array est un « Modifier » disponible dans le menu « Properties » représenté par une clé : C'est un outil de démultiplication puissant.

Découverte du Modifier Array: Lancer Blender ... Conserver le Cube

Menu Properties...Cliquer Modifier (la clé)...Add modifier... Array (le cube s'est allongé) Afficher 10 dans Count (nouvel allongement)

Relative Offset est coché...Afficher 1,1 sur X...On voit qu'il ne s'agit pas d'un allongement mais d'une démultiplication...Afficher 1.2...Puis 1.3...puis 1.1 sur Y...puis 1.1 sur Z etc...pour comprendre

Décocher Relative offset et cocher Constant Offset...Afficher des valeurs sur X Y et Z pour comprendre.

En mode Edit...Seul le cube initial est activé...En agissant sur lui...Tous les cubes sont Modifiés...Taper Z pour voir en fil de fer. Mode Object

Comment agir sur cet assemblage. Le curseur étant au centre ...(Shift S...Curseur to Center)...Add...Empty...Plain Axes (L'empty est « un point orienté » qu'on va asservir au cube pour agirsur l'alignement)

Activer le cube ... Cocher Object Offset... Choisir Empty

Empty activé...G...Déplacement souris...CTRL Z pour annuler

Empty activé...S...Déplacement souris...CTRL Z pour annuler

Empty activé...R...Déplacement souris...CTRL Z pour annuler

ATTENTION...Le plan d'action conditionne l'action...Vue Front ou Top ou Quelconque !!!

La déformation étant choisie...Activer le cube...Cliquer Apply...Le résultat est définitif

Interessant n'est ce pas ! Mais que peut'on faire de tout ça ?

Application: Un escargot par exemple

Lancer Blender...Delete Cube...Add...Mesh...Circle...View...Top...View...Orto View...Front

Properties...Modifiers...Add Modifier...Array...Count ...200

Décocher Relative Offset...Cocher Constant Offset...Z=0,2

Apparaît une pile de 200 Circle

Curseur au centre (Shift S...Cursor to Center)...Add...Empty...Plain Axes

Cercle activé...Cocher Object Offset...Choisir Empty

Empty activé...R...Réaliser un Donut avec un cercle central MINI

Empty activé...S...Réaliser une Spirale (une amonite!!!)

View...Right...Empty activé...G...Déplacer la souris suivant Y (un coquillage!!!)

Circle activé...Cliquer Apply si vous êtes satisfait...

Pour finir...Mode Edit...CTRL E...Bridge Edge Loops...La Mesh est finalisée

Mode Object...Smooth dans le menu Tools a gauche...Superbe !!!