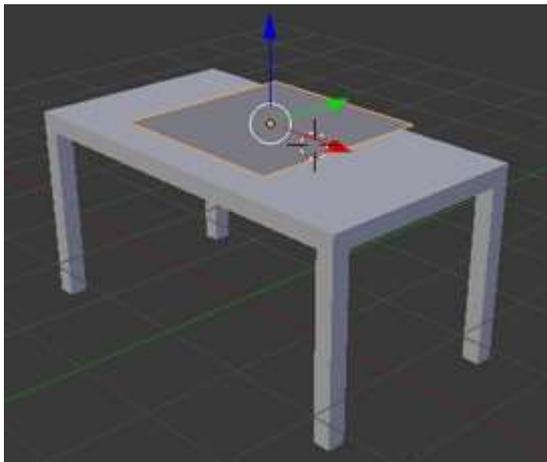




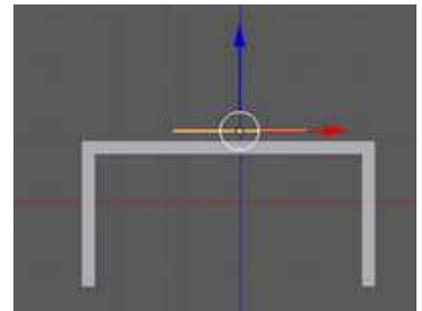
Créer une table recouverte d'une nappe de couleur unie

1. Créer une table. Vous pouvez vous aider du tuto suivant http://www.bricabracinfo.fr/Blender/modeliser_table.php
Note : Pour gagner du temps télécharger le fichier existant [table_nappe.blend](#)
2. Lancer *Blender*. Ouvrir le fichier contenant la table
3. Activer la commande : **View, Camera** (ou raccourci **0**) si elle ne l'est pas déjà à l'ouverture du fichier.
4. Clic gauche au-dessus de la table et au milieu de la table. Activer la commande : **Add, Mesh, Plane**

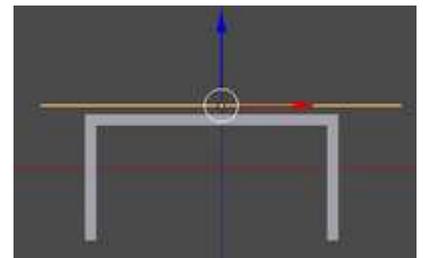


Le plan se place un peu au-dessus de la table. Ce plan est destiné à représenter une nappe.

5. Activer la commande : **View, Front** puis la commande **View, Ortho**
Il faut que la nappe recouvre la table et que ses bords la dépassent.

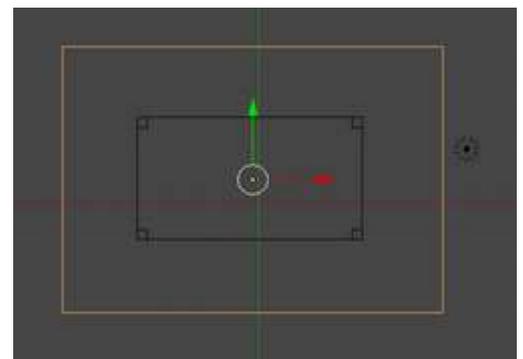


6. Le plan étant toujours sélectionné
 - Appui sur la touche **G** et **déplacer** le plan pour qu'il (trait jaune) se trouve au-dessus de la table
 - appui sur la touche **S** pour **agrandir** le plan par un mouvement de la souris de manière à ce que la nappe déborde de la table.
Clic G pour valider



7. Activer la commande : **View, Top, Ortho**

8. Le plan étant toujours sélectionné appuyer sur la touche **Z** (pour être en **fil de fer** ou **wireframe**) et contrôler la disposition de la nappe par rapport à la table
 - Appuyer sur la touche **G** et mouvement de la souris pour recentrer le plan par rapport à la table.
 - Modifier par **S** les dimensions de la nappe de manière à ce que la nappe dépasse de la même dimension tout autour de la table. Astuces : **SX** pour modifier la longueur, **SY** pour modifier en largeur.

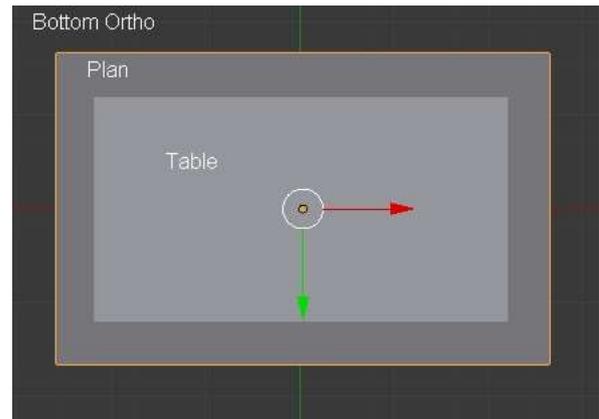


9. Afficher l'image en **Solid** (appui sur la touche **Z**)

10. Activer la commande : **View, Bottom** pour contrôler.

On souhaite obtenir l'image ci-contre :

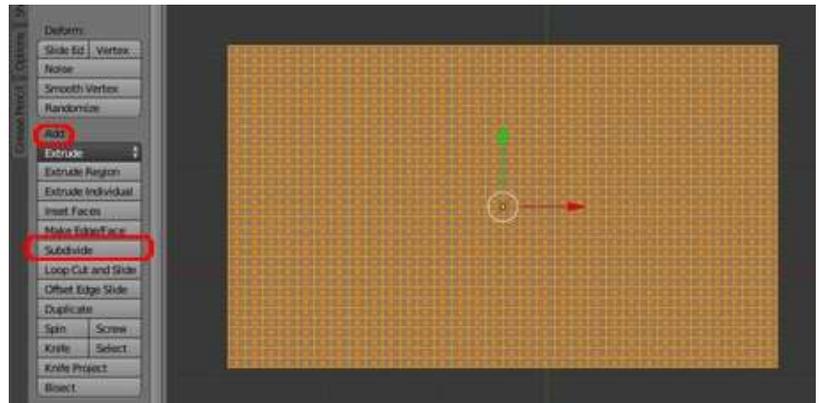
11. Modifier à nouveau l'affichage en **View, Top** pour ne voir que la nappe. Elle doit être sélectionnée



12. Modifier l'affichage en **Mode Edit** (raccourci touche **Tabulation**)

13. Sur le panneau **Tool Shelf** (à gauche de la fenêtre 3D), dans l'onglet **Tools** et l'élément **Add**, cliquer au moins **5 fois** sur le bouton **Subdivide** de façon à obtenir un maillage important (ce qui favorisera la retombée de la nappe sur la table).

On obtient l'image ci-contre :



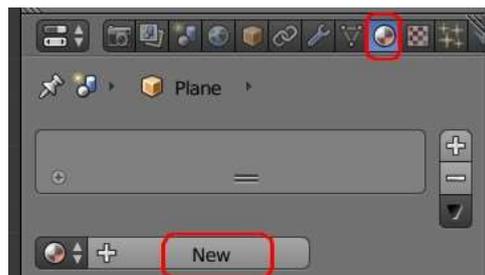
IMPORTANT :

14. Afficher de nouveau l'image en **Mode Object** (raccourci touche **Tabulation**)

Sur le panneau **Tool Shelf** (à gauche de la fenêtre 3D), dans l'onglet **Tools** et l'élément **Edit**, cliquer sur le bouton **Smooth** (sous **Shading**) pour adoucir la surface du plan.

15. Cliquer sur le bouton **Matériau**, (de la barre d'outils de l'éditeur **Properties**, à droite de la fenêtre 3D)

Cliquer sur le bouton **New**

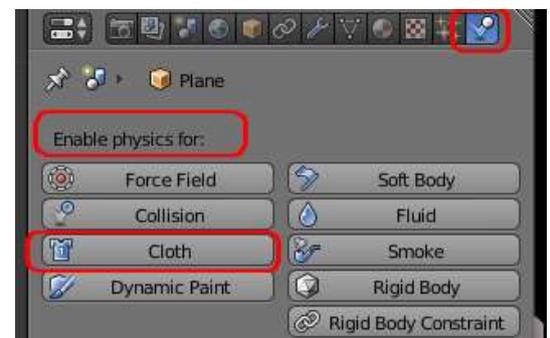




16. Cliquer sur le bouton *Diffuse* et choisir une couleur pour la nappe. **Rouge** par exemple.

17. Activer une *View Camera*

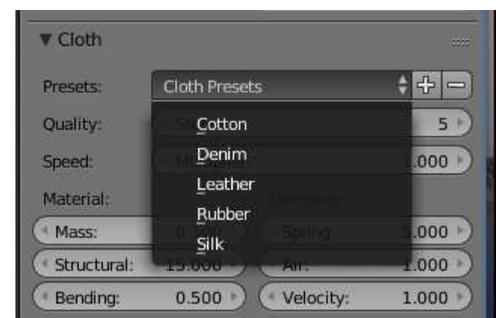
18. Effectuer un **Rendu** vous obtenez un résultat comme ci-dessous :



19. Maintenant, il s'agit de donner de la tenue à la nappe pour cela, toujours avec le **plan sélectionné**, cliquer sur le bouton **Physics** (dernier bouton à droite dans la barre d'outils de l'éditeur **Properties**)

Dans l'élément **Enable physics for:** cliquer sur le bouton **Cloth**.

20. Dans l'onglet ouvert **Cloth**, au niveau de **Presets** activer la liste de choix **Cloth Presets** et sélectionner **Cotton**.



21. Cocher l'onglet **Cloth Collision** (s'il ne l'est pas) plus bas dans le panneau

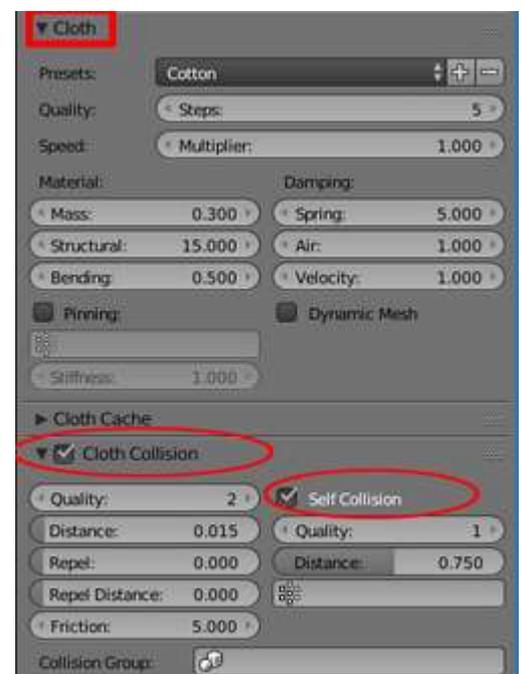
22. Ouvrir le panneau **Cloth Collision** et cocher **Self Collision**

Les réglages de la nappe sont terminés.

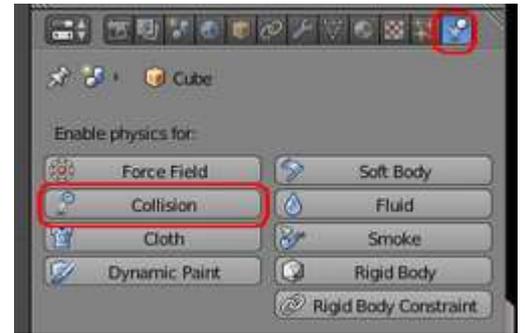
Maintenant il s'agit d'informer la table que nous souhaitons créer une interaction avec la nappe.

23. Activer la commande : **Vue, Bottom**

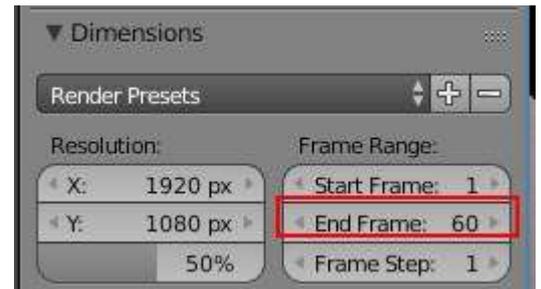
24. Sélectionner la table (clic droit sur la surface de la table).



25. Dans l'éditeur **Propriétés** (du panneau à droite de la fenêtre 3D) cliquer sur le bouton **Physics** de la Barre d'outils pour le sélectionner
26. Cliquer sur le bouton **Collision**.
27. Activer la **Vue Camera**
28. Sélectionner la nappe.

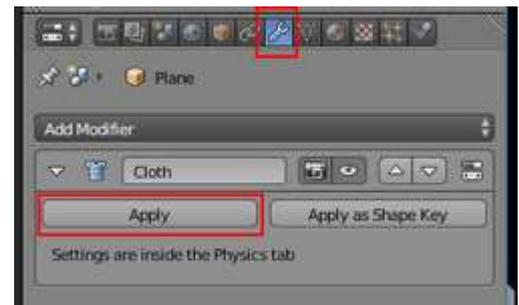


29. Le but est de créer une animation.
Par défaut le nombre d'images d'une animation est programmé à 250 images.
Pour notre exemple, il est préférable de limiter ce nombre d'images, choisissons **60 images**.
Pour cela dans l'éditeur **Propriétés** (du panneau à droite de la fenêtre 3D) cliquer sur le bouton **Render**.
Dans l'onglet **Dimensions** et la colonne **Frame range**, modifier **End Frame** en **60**



30. Activer l'animation en utilisant les raccourcis clavier **Alt A**. La nappe se pose sur la table et crée un joli drapé.
Stopper l'animation à l'endroit souhaité en appuyant sur la touche **Echap**.

31. CONSEIL : déplacer l'animation à l'aide de la Time Line et stopper sur l'image qui vous semble la plus pertinente.



32. Dans l'éditeur **Propriétés** (du panneau à droite de la fenêtre 3D) cliquer sur le bouton **Modifier** de la Barre d'outils pour le sélectionner. Cliquer sur le bouton **Apply**.

33. Enregistrer l'image obtenue

On peut obtenir la scène ci-contre après avoir inséré un verre, une bouteille et une pomme. :



Le mode opératoire pour créer les 3 objets est donné sur cette page :

http://www.bricabracinfo.fr/Blender/cours_GG_blender.php#21_12_17

Pour coller les objets (modélisés dans Blender) sur la table, voir ce document :

http://www.bricabracinfo.fr/Blender/regrouper_objets.php

Voir aussi le tuto [Créer une table recouverte d'une nappe avec texture](#), variante de ce tuto.