



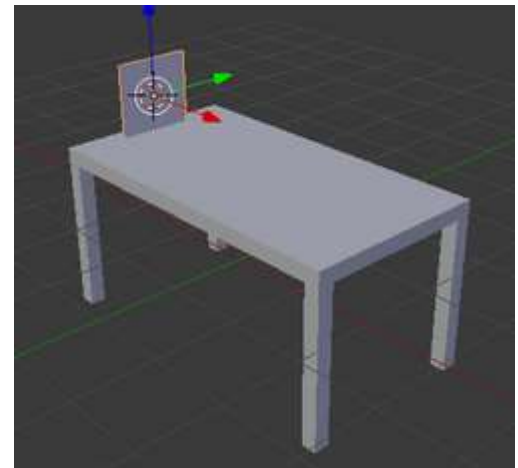
Créer une table recouverte d'une nappe avec texture

Variante du tuto : **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](#) et le fichier [nappe.jpg](#) qui servira de texture.

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. Vérifier dans la commande *Add, Mesh* que vous disposez de l'option **Images as Plane**. Si ce n'est pas le cas vous devez installer l'*Add-on Images as Plane*. Voir le Mode opératoire http://www.bricabracinfo.fr/Blender/images_as_plane.php
5. Placer le curseur au-dessus de la table et activer la commande : *Add, Mesh, Images as Plane*.

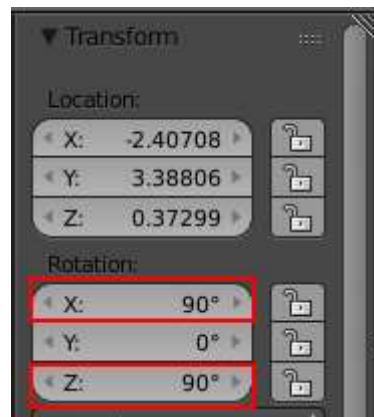


6. Blender affiche l'éditeur *File Browser* (Explorateur de fichiers). Sélectionner l'image **nappe.jpg** qui servira de texture pour la nappe.

Double-cliquer sur le fichier sélectionné

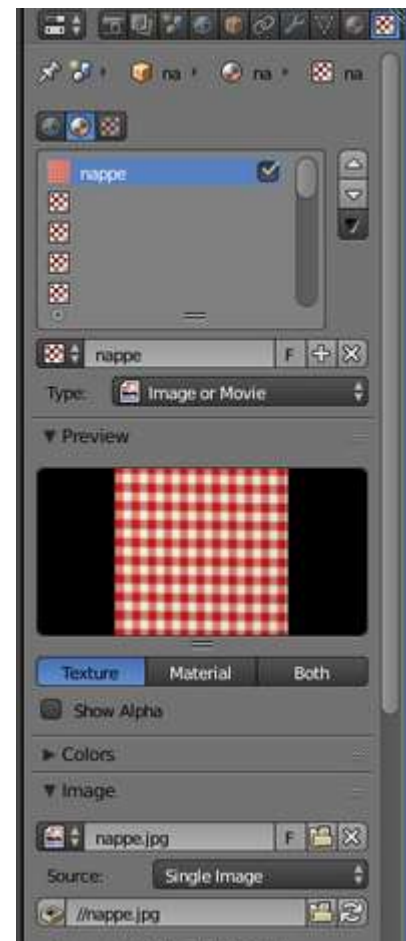
Vous obtenez l'insertion d'un plan vertical par rapport à la table.

7. Le plan étant sélectionné, nous allons rendre ce plan parallèle à la table.
Taper N au clavier pour afficher le panneau **Properties**.
Corriger les rotations X= 90° et Y=90° en 0°
Clic gauche pour valider.

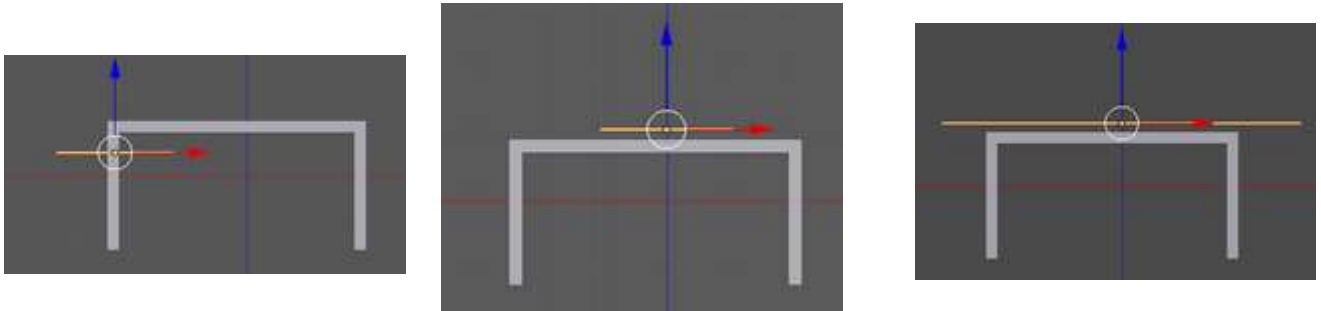


8. A ce stade vous pouvez vérifier que votre motif est bien inséré sur le plan : effectuer un *Rendu*

Ou bien activer l'outil **Texture** de la barre d'outils de l'éditeur **Properties** : le motif s'affiche en *Prévisualisation*.



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



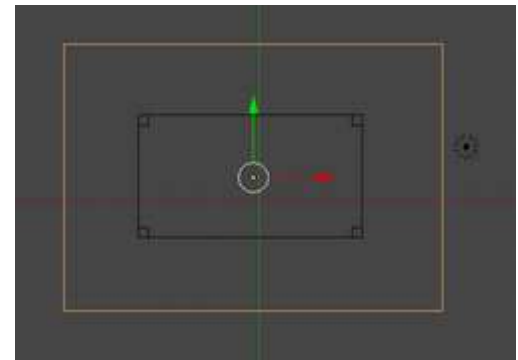
10. Le plan étant toujours sélectionné

- Appui sur 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.

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

12. 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

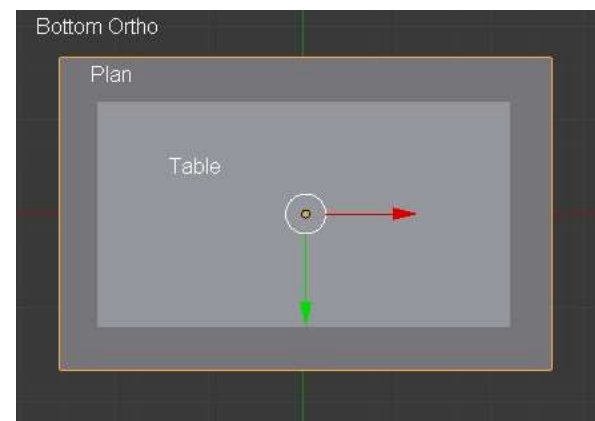
- Appuyer sur G et mouvement de la souris pour recentrer le plan par rapport à la table.
- Modifier par S les dimensions de la nappe de manière à ce que la nappe dépasse de la même dimension tout autour de la table. Astuces : SX pour modifier la longueur, z pour modifier en largeur.



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

14. Activer la commande : **View, Bottom** pour contrôler.
On souhaite obtenir l'image ci-contre :

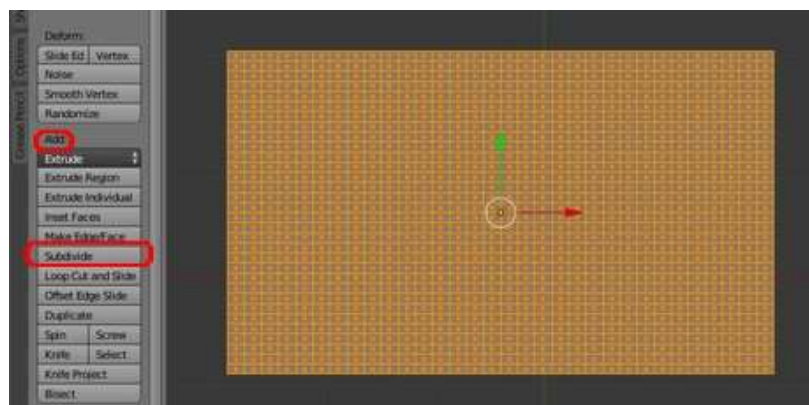
15. Modifier à nouveau l'affichage en **View, Top** pour ne voir que la nappe. Elle doit être sélectionnée



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

17. 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 :



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

:

19. IMPORTANT

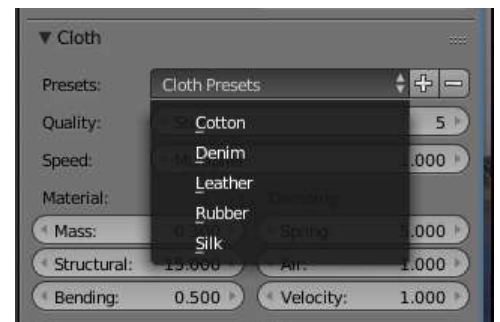
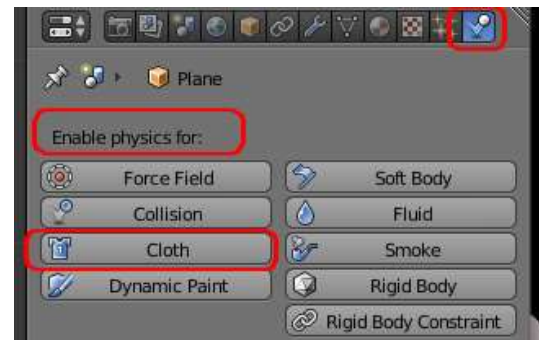
Sur le panneau **Tool Shelf** (à gauche de la fenêtre 3D), dans l'onglet **Tools** et l'élément **Edit**, cliquer sur le bouton **Smooth** (sous **Shading**) pour adoucir la surface du plan.



20. 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**.

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

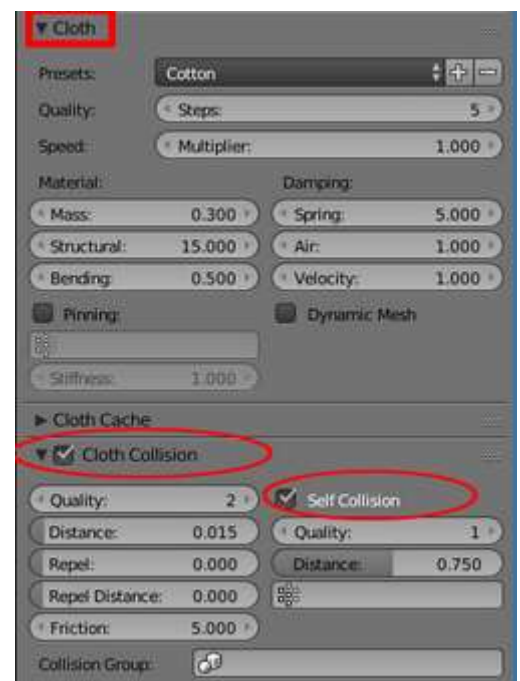


22. Cocher l'onglet **Cloth Collision** (s'il ne l'est pas) plus bas dans le panneau

23. 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.



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

25. Sélectionner la table (**clic droit** sur la surface de la table).

26. Dans l'éditeur **Properties** (du panneau à droite de la fenêtre 3D) cliquer sur le bouton **Physics** de la Barre d'outils pour le sélectionner

27. Cliquer sur le bouton **Collision**.

28. Activer la **Vue Camera**

29. Sélectionner la nappe

30. 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 **Properties** (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** à **60**

31. Activer l'animation en utilisant les raccourcis clavier **Alt A**.

La nappe se pose sur la table et crée un joli drapé.

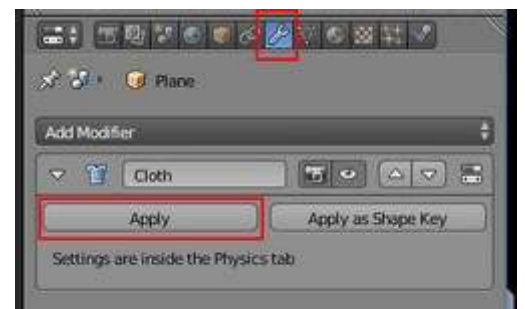
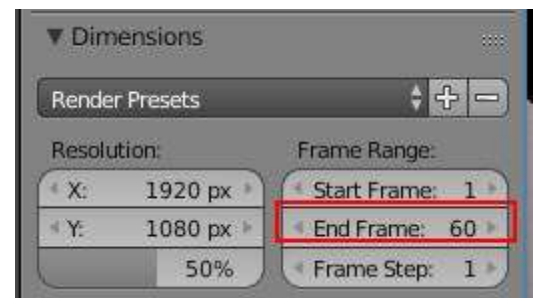
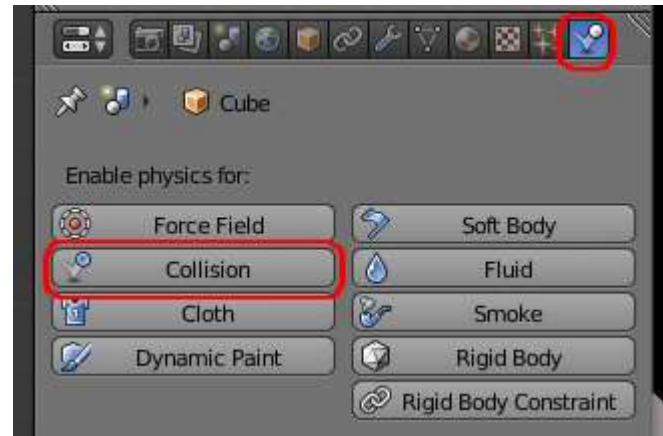
Stopper l'animation à l'endroit souhaité en appuyant sur la touche **Echap**.

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

33. Dans l'éditeur **Properties** (du panneau à droite de la fenêtre 3D) cliquer sur le bouton **Modifieurs** de la Barre d'outils pour le sélectionner.

Cliquer sur le bouton **Apply**.

34. Enregistrer l'image obtenue dans le format *.blend.



On peut obtenir une image proche de celle-ci-contre :



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