



### OBJECTIFS

Modéliser une forme : la table



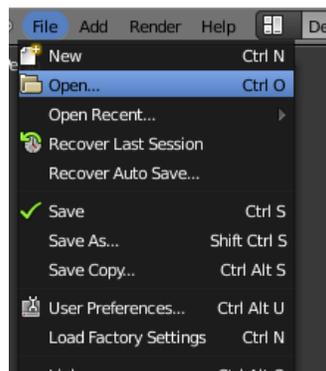
Table.blend

Créez votre première scène 3D

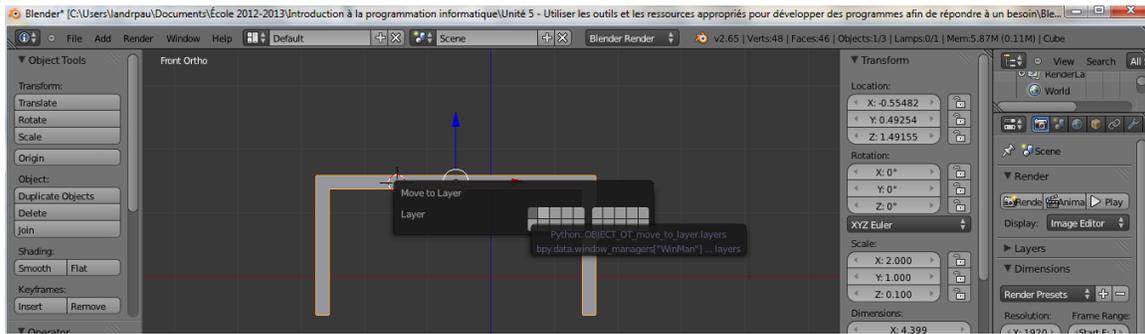
Nous venons de modéliser notre première table. Pour l'accompagner, il faut ajouter des chaises.

Loop cut

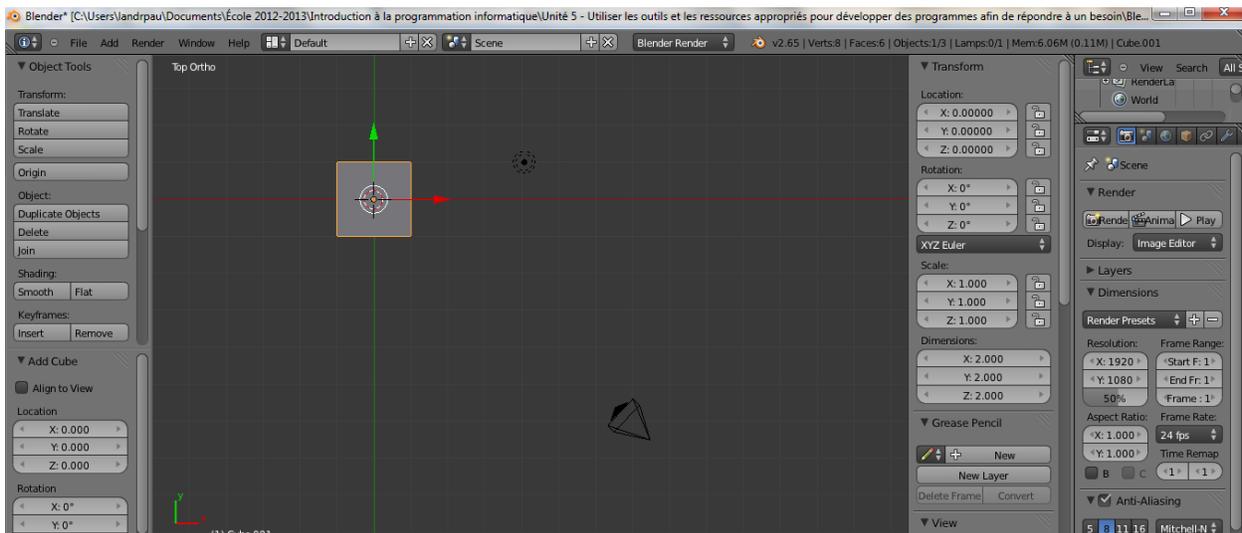
1. Nous allons commencer par ouvrir la table que nous avons modélisée lors du dernier chapitre : allez dans File > Open (voir figure suivante).



2. Pour qu'elle ne nous dérange pas lors de la modélisation d'autres objets, déplacez-la dans un autre calque (avec la touche **M**).



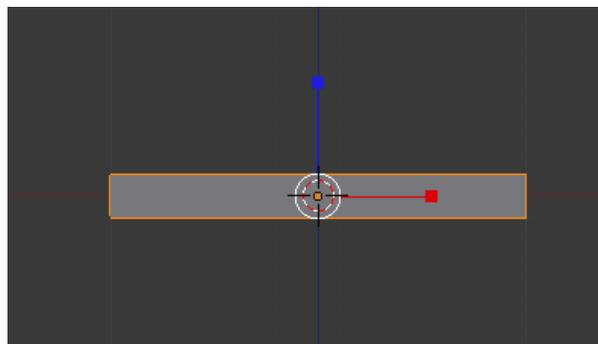
- Assurez-vous que votre curseur 3D est bien au milieu de la scène. Si ce n'est pas le cas, tapez la combinaison de touches **Shift** + **C** : votre curseur revient à l'origine (et, sur les scènes remplies, Blender adaptera la vue pour englober tous les objets).
- Mettez-vous en vue de dessus (touche **7**) et ajoutez un cube en cliquant sur **Add > Mesh > Cube**.



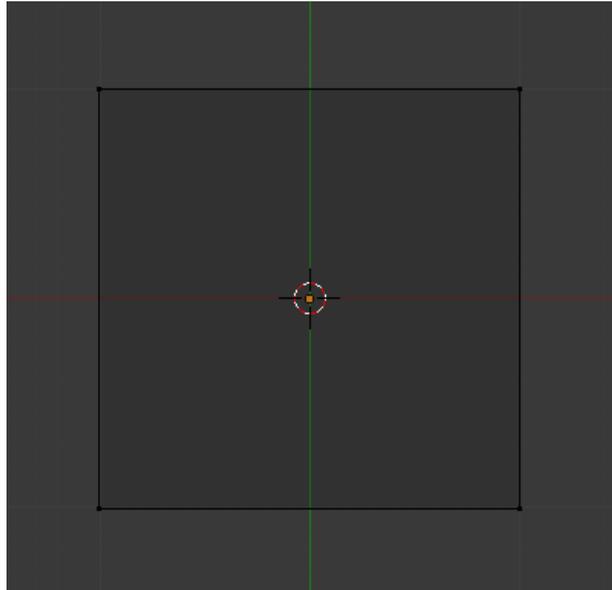
- Passons en vue de face (touche **1**) et, comme avec la table, aplatissons notre cube sur l'axe des Z. Mettez-vous en mode Size pour les widgets, comme indiqué à la figure suivante.



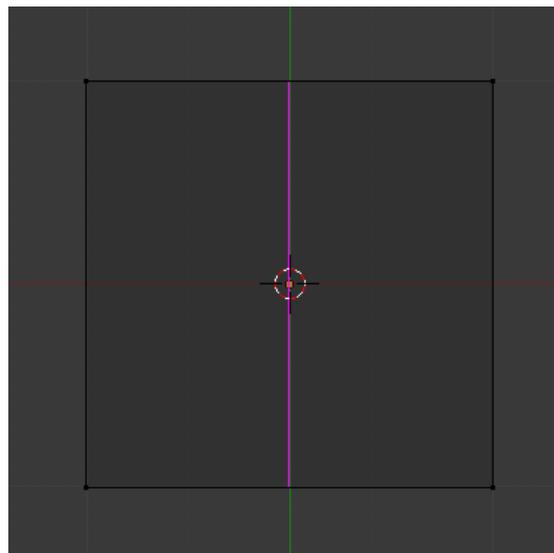
- Faites un clic gauche sur la branche bleue (voir figure suivante) et descendez la souris, en maintenant enfoncée la touche **Ctrl**, jusqu'au dixième de la taille initiale (à 0.1)



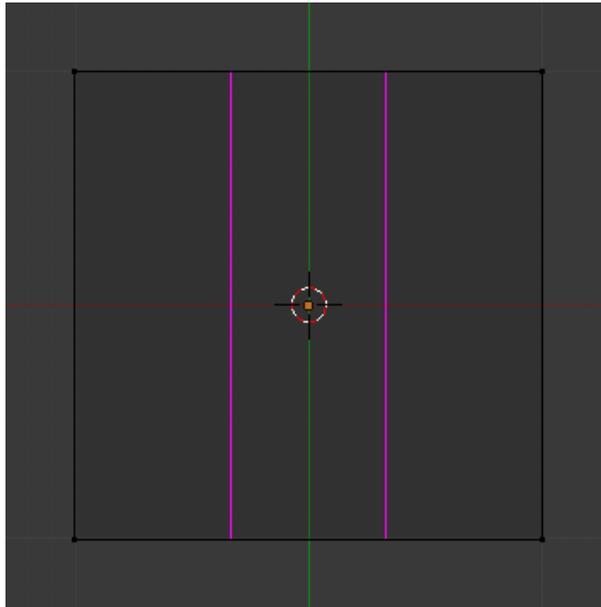
3. On revient en vue de dessus (touche 7) et on se met en mode édition.
4. Pour passer du mode objet au mode édition sans toucher à la souris, appuyez sur TAB.
5. Dé-sélectionnez tous les points avec la touche A et passez en affichage transparent avec la touche Z (voir figure suivante).



6. Maintenant, on va attaquer les pieds de la chaise, mais d'une façon différente : on va utiliser le Loop cut, qui permet de couper un mesh pour ajouter des faces.
7. Appuyez sur **Ctrl** + **R**. Si vous approchez votre pointeur du centre de votre objet, un trait rose apparaît (voir figure suivante).



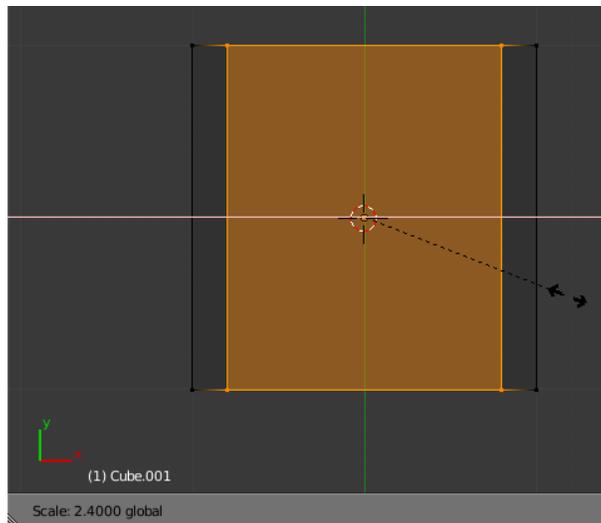
8. Faites tourner votre molette pour que deux traits verticaux apparaissent, puis confirmez avec clic gauche (voir figure suivante).



Si la coupe s'est mal passée, vous pouvez toujours revenir en arrière avec **Ctrl** + **Z**.

Notre cube est coupé.

9. Profitons que ces points soient sélectionnés pour les redimensionner : avec la branche rouge (axe des x), agrandissez l'espace entre les deux coupes d'une valeur de 2.4, en maintenant simultanément enfoncés le clic gauche et la touche **Ctrl**, comme illustré à la figure suivante.

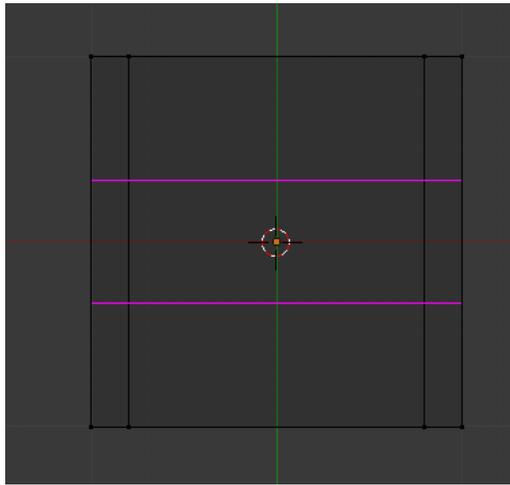


10. Relâchez le bouton de la souris et, enfin, dé-sélectionnez tous les points avec la touche **A**.

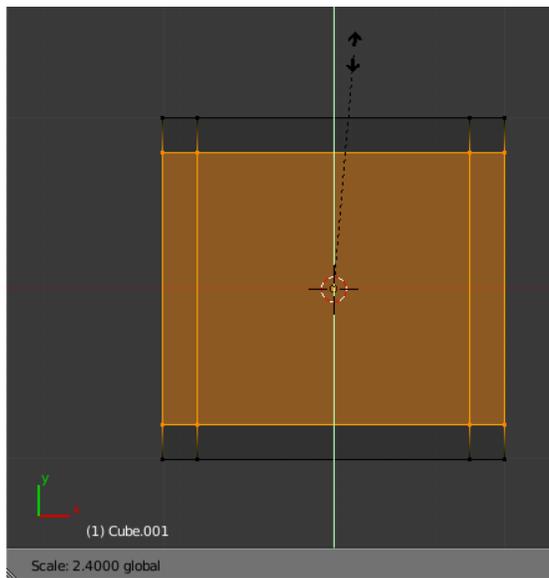
Cela ressemble fortement à notre début de table quand on extrudait les points vers l'extérieur. Dans Blender, vous vous rendrez vite compte qu'il y a plusieurs méthodes pour modéliser une forme. Le tout est de trouver la plus adaptée à l'objet en question et à vos préférences.

On continue les coupes, cette fois horizontalement.

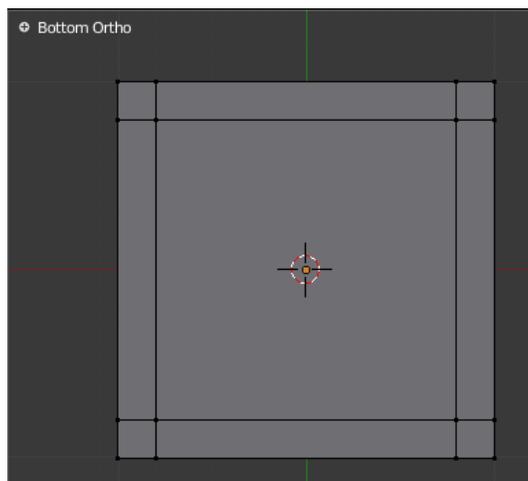
11. Un petit **Ctrl** + **R** et on place nos deux traits, comme sur la figure suivante.



12. Vous faites comme précédemment, en augmentant la taille des y de 2.4, comme sur la figure suivante.

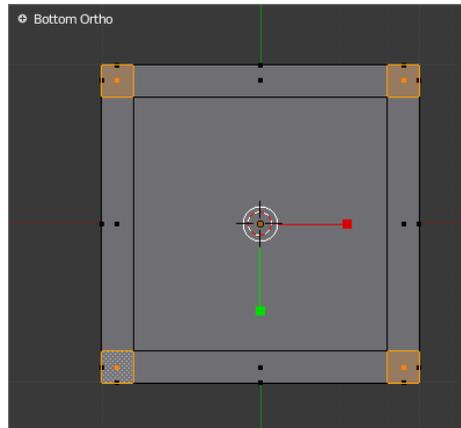


13. Dé-sélectionnez tout, passez en mode d'affichage Solid et en vue de dessous, comme sur la figure suivante.



Nous voilà prêts à extruder les pieds de la chaise.

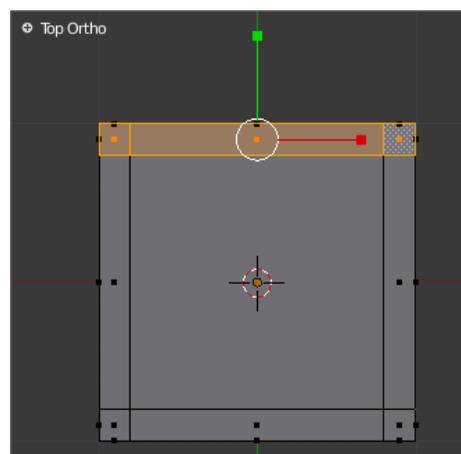
14. Passez en sélection par faces et sélectionnez les quatre faces situées dans les coins, comme l'illustre la figure suivante.



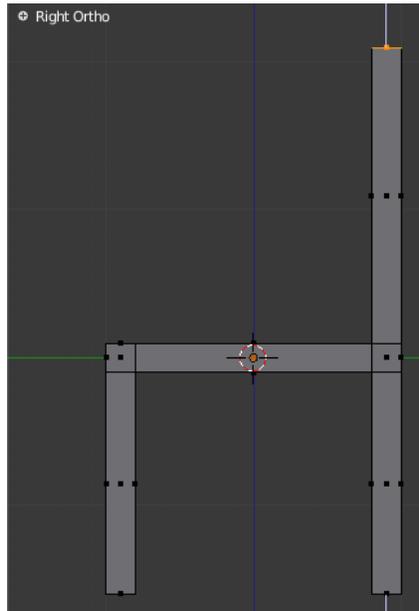
15. Repassons en vue de face et extrudons nos pieds de 1.5 vers le bas (voir figure suivante).



16. Confirmez avec un clic gauche puis revenez en vue de dessus et sélectionnez les trois faces du haut (voir figure suivante).



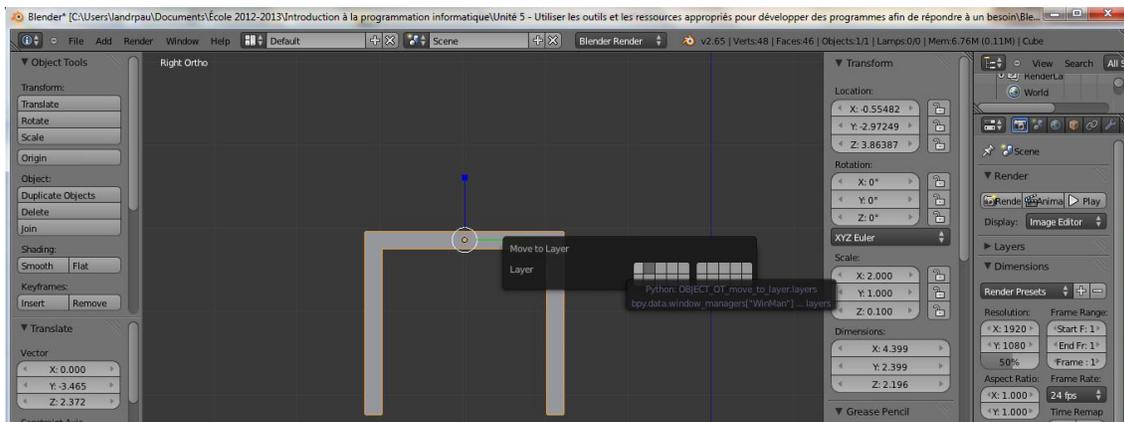
17. Passez en vue de côté (touche **3**) et extrudez ces faces de 2.0 vers le haut, comme indiqué à la figure suivante.



18. Dé-sélectionnez vos faces et repassez en mode objet.

19. Maintenant que notre modélisation est terminée, on va pouvoir repasser la table dans le calque 1 : sélectionnez la table du calque 2 et appuyez sur **M**.

20. Une boîte de dialogue s'ouvre. Cochez la première case, qui correspond au calque numéro 1 où nous avons laissé la chaise (voir figure suivante).



21. La chaise a disparu ! Revenez dans le calque 1 et admirez votre scène !