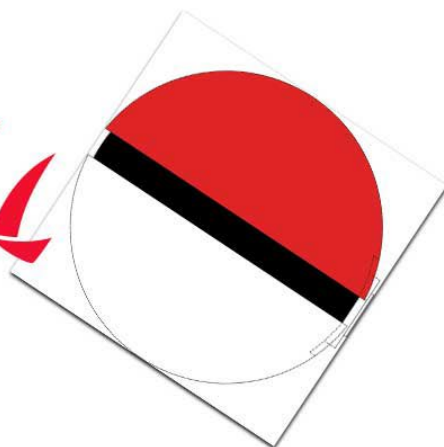
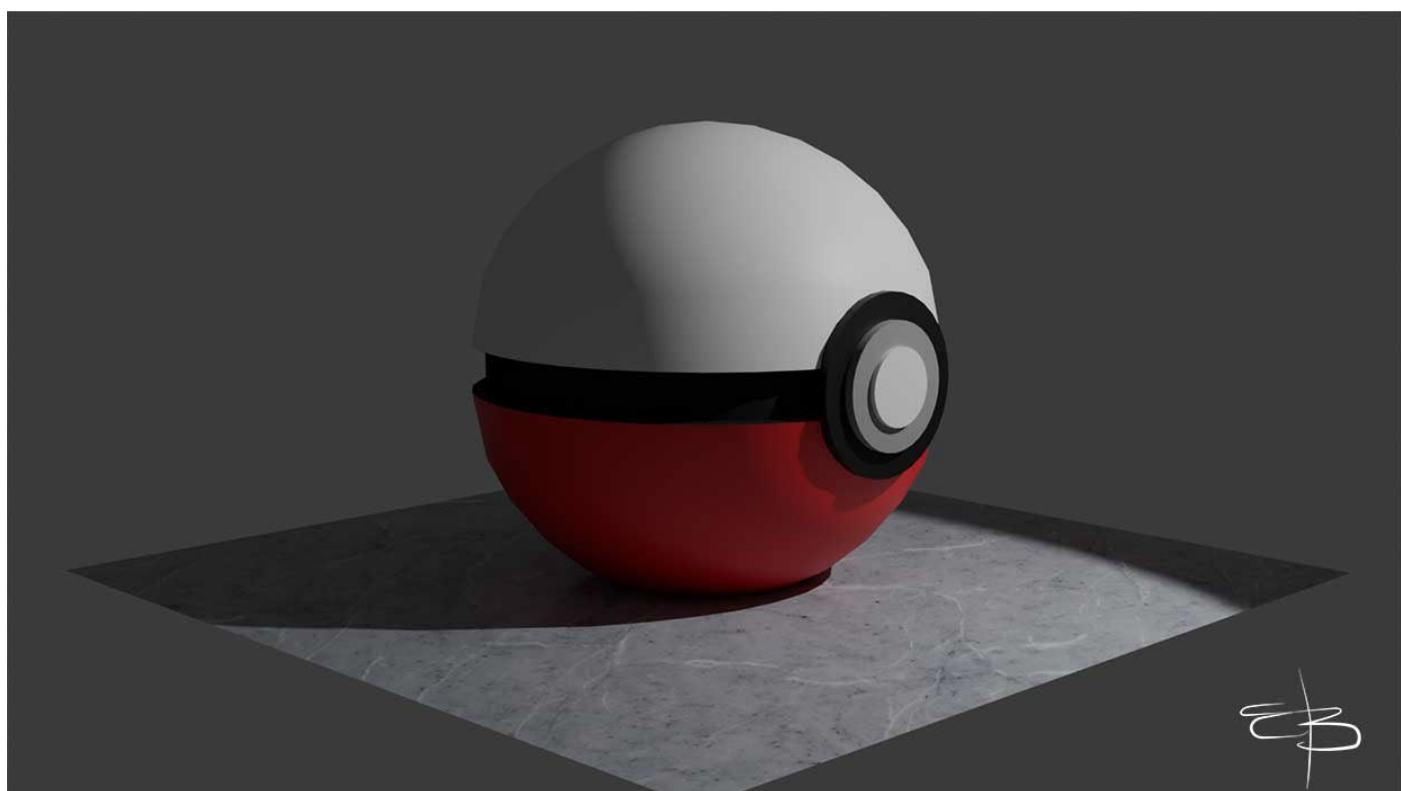
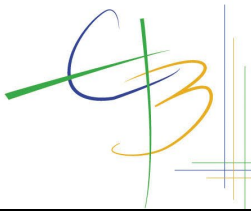


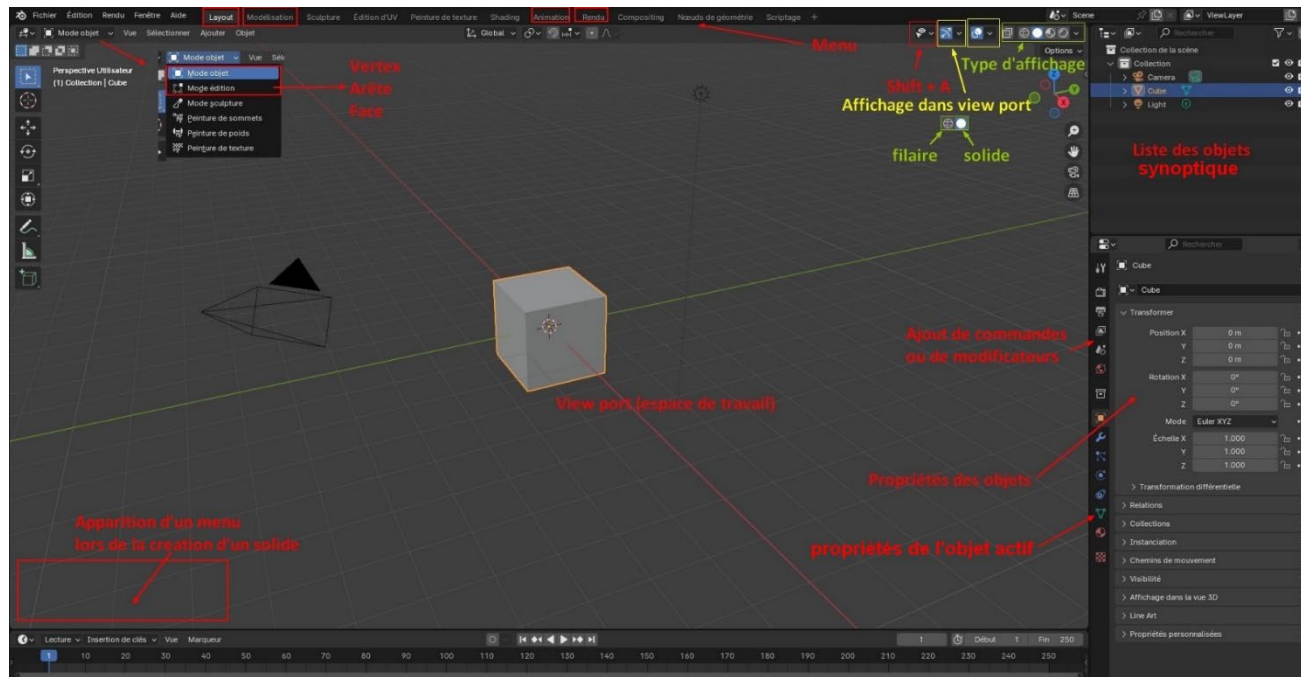
TP BLENDER DEBUTANT

POKEBALL





Ecran



Déplacements



Clic molette : Rotation



Scroll Molette : Zoom



+ Clic molette : déplacement main



Raccourcis clavier



Déplacer



Rotation



échelle



Annuler



Propriétés



Contrainte



Extruder



pour dupliquer



et



apparaître et disparaître un objet



: Vue frontale



: Vue côté



: Vue du dessus



ou



Camera



Vertex



Edges



Faces



Zoom sur actif



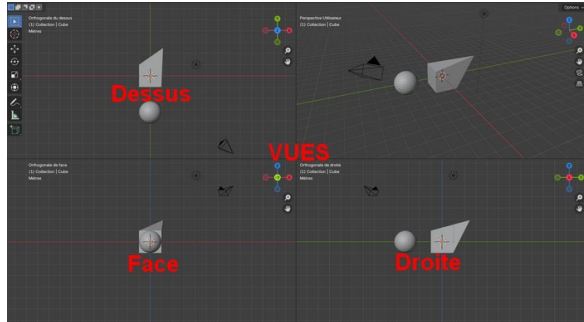
Curseur 3D : permet de positionner vos opérations (rotation échelle...) ou vous le voulez

Pour déplacer à partir de ce point



Possibilité de travailler en 4 vues (Idem MAYA Autodesk)

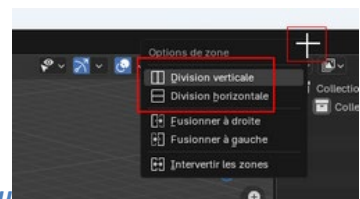
Vue → zone → (Des)activer la vue quad

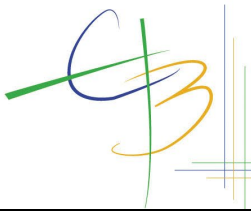


ou



ou





Nouveau projet : Pokeball

Draguer les images de la Pokeball dans Blender

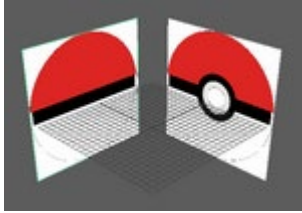
→ Indiquer les valeurs suivantes pour les vues

Rotation:		Rotation:	
X	90°	X	90°
Y	0°	Y	0°
Z	0°	Z	90°

Vue de coté

Vue de face

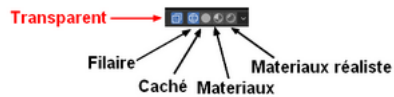
Les déplacer suivant l'axe voulu pour dessiner au milieu



Dessin d'une sphère

Maj + **A** → Maillage → Sphère

S pour modifier l'échelle et mettre aux dimensions

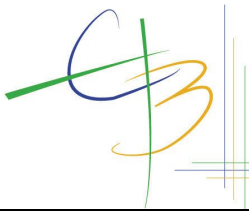


Passer en mode « *Edition* »

Alt + sur la partie voulue

G **Z** pour mettre la division sur la partie noire





-Sélectionner les 2 rangées de faces



-Sélectionner les arêtes centrales et faire de même pour avoir un bord droit

Coloration et texture

Installation d'un Add-on

Edition → **Préférences** → **Obtenir des extensions**

Cliquer sur l'onglet à droite

Et choisir → **Installer depuis le disque**

Rechercher votre fichier Blenderkit et installer le

Rechercher sur Blenderkit 3 matériaux

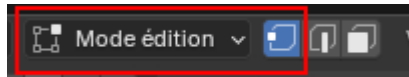
Red Plastic

White Plastic

Black plastic

Autre solution

Passer en mode « **Edition** » + mode point



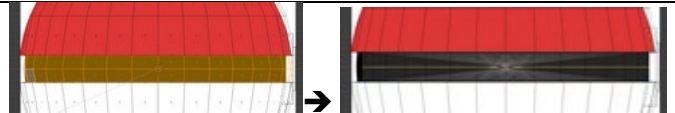
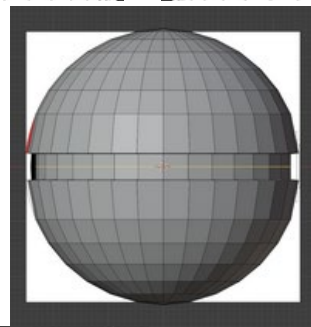
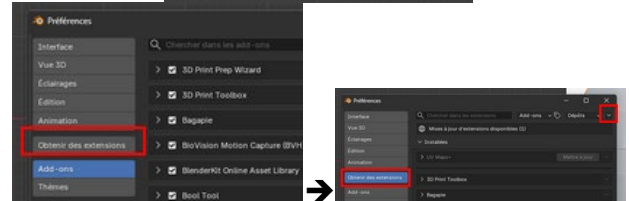
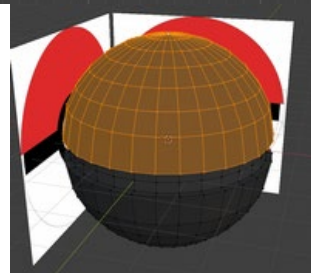
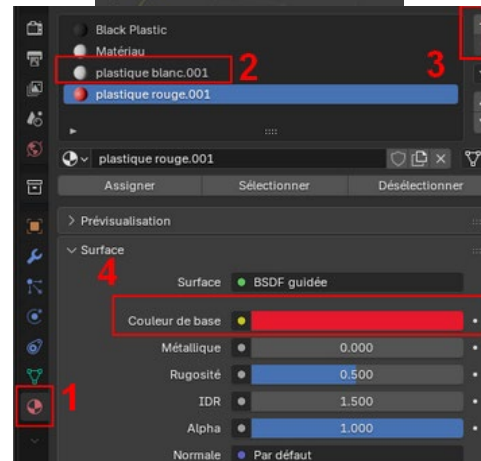
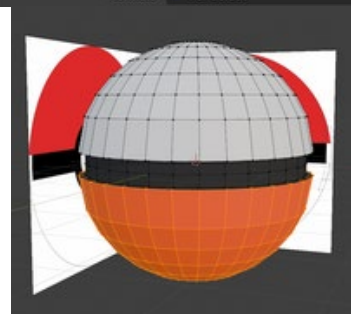
-Sélectionner la partie supérieur

Cliquer sur le point haut puis **Ctrl** + **+** jusqu'à l'endroit voulu

1-Cliquer sur l'icone

2-Sélectionner un nouveau matériau en cliquant sur « + » (3)

4-Changer la couleur pour créer le noir et le rouge

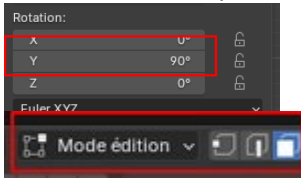




Partie centrale

Maj + → Maillage → Cylindre

Rotation a 90° en y

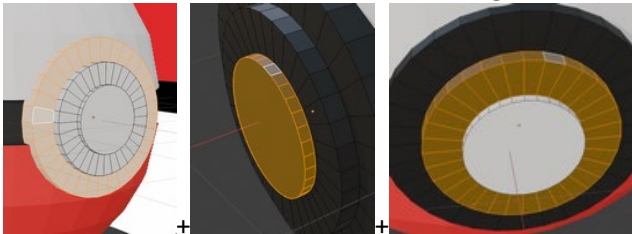


Mettre aux dimensions

+ réduire la surface puis pour créer la protubérance , faire de même pour créer la nouvelle extrusion

-Sélectionner la partie supérieure

Mettre en couleur blanche en recréant un nouveau matériau ,faire de même avec le noir et le gris



-Sélectionner la sphère

→ Lissé auto

Idem pour le cylindre

Créer un plan

Maj → Maillage → Plan

Mettre une texture

