

Blender

Le concept de Blender est de créer des Mesh de dimension croissante. Par exemple on dessine un polygone dans le plan, puis on extrude le polygone pour créer une surface.

Chaque sommet est défini dans un repère local relatif au sommet à partir duquel il a été extrudé.

Tutoriels de référence

- <https://youtube.com/playlist?list=PLgO2ChD7acqH5S3fCO1GbAJC55NeVaCCp&si=y8QRKpHas63yHBsM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nloXOplUvAw&list=PLjEaoINr3zgFX8ZsChQVQsuDSjEqdWMAD&pp=iAQB>

Raccourcis

- r : rotation ; s : scale ; g : grab
 - x, y, z : peuvent être contraints/définis dans l'axe
 - Shift+Z : figer le degré de liberté en Z
 - Donner la valeur : 90
 - Exemple : r+x+90 --> rotation de 90° selon l'axe x
- e : extrude (créer des points dans un plan à partir de son centre)
- a : sélectionner tous les sommets d'un mesh
- f : fill remplir un contour (fermé) pour créer une surface
- Ctrl+A (en mode Edit) : appliquer toutes les transformation
- Ctrl+Z : annuler
- Ctrl+Shift+Z : rétablir après annulation
- Shift : Sélection de plusieurs objets
- Ctrl+Shift+B : Bevel : créer un chanfrein. Déplacer la souris augmente la taille du chanfrein. La molette augmente le nombre de sommets.
- Ctrl+R : "Loop Cut" Créer une coupe dans un volume à partir d'un contour fermé sur une face du volume. La molette augmente le nombre de coupes équidistantes.
- Shift+C ; Ramène le curseur à l'origine World. Le curseur est le repère local où sera importé un nouvel objet

Orientation de la vue sur le pavé numérique :

- 1 : vue

- 2 :
 - 3 :
 - 4 :
 - 5 : vue orthogonale ou perspective
-

Revision #3

Created 16 May 2023 14:22:55 by admin_idf

Updated 30 October 2024 15:36:26 by admin_idf