

BLENDER : TUTO 11 : CREATION D'UN JEU DE VOITURE

MODELAGE DE LA VOITURE

Lancer Blender et cliquer sur l'écran

La voiture est construite à partir du cube

Z pour avoir le cube en « fil de fer »

View...Right...Mode Edit...Subdivide (à gauche) (1fois)...A pour désactiver les vertices

L'avant de la voiture

C...Activer les 6 vertices avant/bas à droite...Valider RMB...E...Y...

(pour extruder l'avant)...S pour réduire...A pour désactiver les vertices

Le coffre arrière

C...Activer les 6 vertices arrière/bas à gauche...Valider RMB...E...X...

(pour extruder le coffre)...S pour réduire...A pour désactiver les vertices

L'habitacle

C...Activer les 9 vertices supérieurs...Valider RMB...G...Z...(pour abaisser le toit)

...S pour réduire...A pour désactiver les vertices

Mode Object

Les roues

View...Top...View...Persp.Ortho...Add...Mesh...Cylindre...Smooth (à gauche)...

N...Rot Y (90)...View...Right...S pour réduire...G pour placer la roue

View...Top...G pour placer la roue....

Shift D pour la dupliquer ...G pour la placer...N...Loc X,Y,Z pour corriger

Shift D pour la dupliquer... G pour la placer...N...Loc X,Y,Z pour corriger

Shift D pour la dupliquer.. .G pour la placer...N...Loc X,Y,Z pour corriger

Les phares

View...Top...Add...Mesh...UVSphere....S pour réduire...G pour le placer...

View...Back...G pour le placer...Shift D pour le dupliquer....G pour le placer...

Couleurs

Activer une roue...Properties...Material...New...Diffuse...Noire

Activer la deuxième roue...idem...puis la troisième...et la quatrième

Activer un phare...idem...jaune...puis le deuxième

Activer l'habitacle...Idem...Rouge par exemple

Pour l'assemblage

Activer une roue...puis en maintenant Shift appuyé la deuxième, la troisième, la quatrième, un phare, l' autre et l'habitacle en dernier...CTRL J

Sauvegarder le fichier

Save as...Auto.blend