

# BLENDER : TUTO 2 : MODELAGE DE BASE : une fusée

## Principe du modelage 3D :

Lancer Blender ... cliquer sur l'écran.

Le cube étant activé...Remplacer Object Mode par Edit Mode (Menu 3D)



Désormais vous pouvez modifier l'objet

Taper A pour désactiver les sommets (Vertices) du cube

Cliquer RMB sur un sommet au hasard pour l'activer (sommet jaune)

Taper G ...puis déplacer la souris (le cube se déforme)

Cliquer LMB pour valider ...et remplacer Edit Mode par Object Mode

Nous allons ainsi modeler une fusée élémentaire

## La Fusée :

Lancer Blender...cliquer sur l'écran

Le cube étant activé...Taper X (ou suppr)...Delete pour le supprimer

Ajouter un cone...Add...Mesh...Cone (partie avant de la fusée)

Taper Z (cone en fil de fer) ...View...Front ...

Remplacer « Object mode » par « Edit mode » pour le modelage

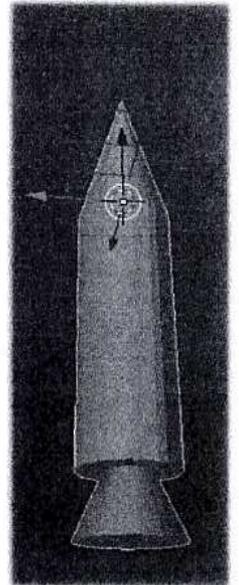


Taper A (Sommets désactivés)

Allongement du cone :

Activer le sommet du cone (RMB sommet jaune)

Puis cliquer LMB sur la flèche bleue...déplacer la souris pour allonger le cone (on aurait pu aussi taper G et déplacer la souris)



Taper A (sommets désactivés)

Fabrication du fuselage :

Taper C (un cercle apparait)...Activer les sommets de la base du cone avec la souris+LMB...RMB pour valider...Taper E (extrusion)...Déplacer la souris pour faire le fuselage... LMB pour valider

Fabrication du « réacteur »

Shift D (pour dupliquer la base)... S pour réduire... LMB pour valider...puis E (extrusion)... Déplacer la souris, LMB pour valider...puis S...pour élargir la base du réacteur...LMB pour valider

Revenir à « object mode » et taper Z pour un rendu rapide

Cliquer sur « smooth » dans le menu « Tools » à gauche pour lisser le volume de la fusée.

Sauvegarder le fichier

Menu Info...File...Save as...fusee.blend... Enter (2 fois)

