

## BLENDER : TUTO 3 RENDU D'UNE SCENE

Lancer Blender et cliquer sur l'écran  
Activer le cube si nécessaire

Dans le menu « Propriétés » (à droite), cliquer sur « Material » (si nécessaire élargir la colonne à droite)



Cliquer sur la case blanche sous « Diffuse » pour choisir une couleur avec le pointeur, rouge par exemple... Le cube devient rouge « en rendu rapide »  
Faire un RENDU en cliquant sur « Render » (l'appareil photo) puis « render »



Revenir au menu 3DView en tapant sur « échap »

Cliquer maintenant sur « Texture » dans le menu « Propriétés »



Cliquer sur « none » et choisir « marble » ou « wood » par exemple puis tout en bas choisir une deuxième couleur en utilisant l'ascenseur

Faire un RENDU

Puis revenir au menu 3DView en tapant sur « échap »

Cliquer sur « world » dans le menu « propriétés »



Choisir « horizon color » pour la couleur de fond (le ciel par exemple, bleu foncé)  
Faire le RENDU final

Puis revenir au menu 3DView et Sauvegarder ce nouveau fichier (File...Save as...)

Maintenant refaire ce tuto après avoir chargé le fichier fusee.blend

Menu Info...Open...fusee.blend..,

Appliquer Material..New, Texture ...New (choisir Image or Movie...puis open... CarreauxR&B.jpg) Aie !!! ajouter dans Mapping ... Coordinates... Generated et Projection... Tube)

et enfin World puis Sauvegarder ...fusee1.blend

