

BLENDER : TUTO 61 : MODIFIER LATTICE (Treillis)

Ce modificateur permet de déformer un objet statique ou en mouvement de façon originale

Déformation statique :

Lancer Blender...Add Lattice...RIEN !

Le lattice n'apparaît...car il est trop petit...S pour l'agrandir...une « boîte cubique » apparaît, c'est le lattice...Dans Propriétés apparaît l'icône Lattice...On peut régler le maillage avec U,V et W (je n'y touche pas pour l'instant) (on peut aussi choisir des groupes de vertex affectés par la déformation!!!)

Activer le cube...Propriétés...Modifieurs...Add Modifier...Deform...Lattice...Cliquer Object et choisir Lattice

Activer le Lattice...Edit Mode...Activer 1 vertex...G...On déplace la souris et le cube se déforme...Au rendu, le Lattice n'apparaît pas.

On peut activer plusieurs vertices, par exemple les 4 vertices supérieurs

On peut réaliser cette opération sur une autre Mesh Uvsphere, Icosphere etc ...

Remarque : J'en profite pour signaler qu'un cube (en Edit Mode) peut être subdivisé (Subdivise dans Tools) ...puis « arrondi » (Smooth Vertex dans Tools)...On peut obtenir une sphère avec de nouvelles propriétés surfaciques.

Déformation dynamique : « un serpent » ou un cylindre articulé

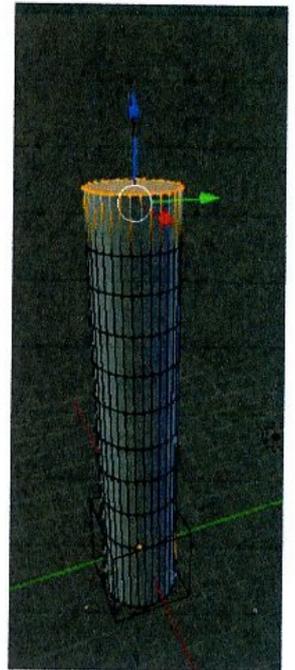
Lancer Blender...Delete Cube...Add...Mesh...Cylindre...Add...Lattice...S pour l'agrandir de façon à englober le cylindre

Activer le cylindre...Edit Mode...A pour désactiver les vertices...C pour activer les vertices supérieurs...LMB...E pour extruder vers le haut avec la flèche bleue...(10 fois en dézoomant pour cadrer le cylindre sur l'écran...Object mode...Propriétés...Modifieurs...Add Modifier...Deform...Lattice...Cliquer Object et choisir Lattice

Activer le lattice...Edit Mode...Activer les 4 vertices supérieurs par exemple...G pour les déplacer vers la droite par exemple...Object Mode

Activer le cylindre...Le déplacer vers le bas avec la flèche bleue...le cylindre se déforme

Cet accessoire peut être utilisé dans une animation



Remarque : L'icône Lattice dans Propriétés permet de régler le Lattice et d'imposer à l'objet des déformations complexes...par exemple les ondulations d'un serpent...