

# Bienvenue

---

Bienvenue dans le monde de la modélisation 3D libre avec Blender, l'outil open-source par excellence pour les artistes 3D. Ce livre vise à vous transmettre les connaissances et les manipulations qui vous permettront de créer des modèles 3D spécifiques et adaptés au monde du jeu vidéo.

En tant que développeur de jeux vidéo, je suis quotidiennement confronté au problème du manque de ressources 3D. Je dois donc modéliser mes propres modèles 3D pour pouvoir créer les niveaux et les mondes 3D de mes jeux. Je crée des objets dit *low poly* (comprendre *low polygons count* = peu de polygones) qui sont plus simples à calculer que les modèles *high poly* et donc plus adaptés à la 3D temps réel. C'est cela que je vais partager avec vous tout au long de ce livre.

Aucune connaissance particulière n'est requise pour lire et suivre ce livre, mis à part bien sûr savoir utiliser un ordinateur, naviguer sur le net et ne pas avoir peur des raccourcis clavier. Dans ce livre, nous allons découvrir Blender et prendre en main le logiciel. La première partie est dédiée à cela. Ceux qui connaissent déjà Blender pourront passer rapidement sur cette première partie qui présente les outils et techniques fondamentaux. Dans la deuxième partie, nous utiliserons nos connaissances pour créer des objets 3D simples afin de pratiquer et d'obtenir des résultats rapidement. La troisième partie sera consacrée à la modélisation d'un appartement, ce qui nous permettra de voir comment agencer plusieurs modèles 3D en vue d'obtenir une scène 3D complète. La quatrième partie portera sur la modélisation et l'animation d'un personnage *cartoon* simple. Enfin, la dernière partie vous apprendra à créer un kit modulaire (un ensemble de briques qui s'emboîtent indéfiniment) qui vous servira à créer des donjons 3D. Ces différents exercices vous rendront plus à l'aise avec Blender, et vous serez ensuite en mesure de créer n'importe quel type de modèle 3D. Cela vous permettra de modéliser vos propres objets et environnements pour vos jeux vidéo. Nous aurons également l'occasion de voir comment importer des modèles 3D depuis Blender vers un moteur de jeu.

J'espère que ce programme vous convient, je vous souhaite un bon apprentissage et de belles créations.