

Table des matières

À propos de l'auteur	viii
Bienvenue	1
Modéliser avec Blender	3
1. Qu'est-ce qu'un modèle 3D ?	4
1.1. Comprendre la structure d'un modèle 3D	4
1.2. Pourquoi du <i>low poly</i> ?	6
2. Premier contact avec Blender	8
2.1. Pourquoi choisir Blender ?	8
2.2. Téléchargement, version et ouverture du logiciel	8
2.3. Découverte de l'interface	10
2.4. Organiser son espace de travail	12
2.5. Modifier l'angle de vue d'un objet	13
3. Mode Objet : le mode par défaut	15
3.1. Les transformations	15
3.2. Le menu d'actions	17
3.3. Les paramètres de création	19
3.4. Fusionner des objets	20
3.5. Rendre l'objet utilisable	21
3.6. Changer le mode de rendu	23
4. Mode Édition : agir sur la géométrie	24
4.1. Passer en mode Édition	24
4.2. Les modes d'édition	25
4.3. Sélectionner	26
5. Les outils de modélisation	29
5.1. Extrusion	29
5.2. Insertion	31
5.3. Biseau	32
5.4. Découpe circulaire	33
5.5. Découpe libre	34
5.6. Suppression et création de polygones	35
6. Colorer avec les materials	38

6.1. Création d'un objet à colorer	38
6.2. Comprendre les materials	38
6.3. Création d'un material	39
6.4. Modification du material	41
6.5. Colorer polygone par polygone	42
6.6. Visualiser les couleurs en fonction de l'éclairage	44
7. Les modifieurs	45
7.1. Bevel	46
7.2. Solidify	47
7.3. Subdivision surface	48
7.4. Simple deform	49
7.5. Wave	50
7.6. Array	51
8. Les modules externes	52
8.1. Bool tool	52
8.2. Archimesh et Archipack	54
8.3. Tree gen	56
Créer des objets simples	58
9. Une fiole de potion	59
10. Un terrain montagneux	64
11. Un arbre et une variante	69
12. Un rocher	74
13. Un vase	78
14. Un tonneau	83
15. Une scène simple autour d'une table	87
Modéliser une pièce à vivre style cartoon.....	92
16. Présentation du projet	93
17. Préparation de la scène	95
17.1. Création des murs	95
17.2. Ajustement de la lumière	96
17.3. Ajustement de la caméra	97

17.4. Ajout des détails	98
17.5. Coloration des éléments	101
18. Le coin bureau	103
18.1. Création du bureau	103
18.2. Les meubles du bureau	104
18.3. Création de l'ordinateur	107
18.4. La décoration murale	113
18.5. Modélisation de la chaise	114
18.6. Ajout de la couleur	117
19. Le coin table à manger	119
19.1. Création de la table et des chaises	119
19.2. La décoration murale	124
20. Le coin bébé	129
20.1. Modélisation des barrières du parc	129
20.2. Création des jouets	131
20.3. Bonus : Utiliser une texture	134
21. Le coin TV	141
21.1. Le canapé et les fauteuils	141
21.2. La table basse	144
21.3. Les meubles	146
21.4. La télévision	149
22. Réalisation d'un rendu sous Blender.....	152
22.1. Les lumières	152
22.2. Le post-traitement	154
22.3. Exportation du rendu	159
22.4. Exporter les modèles	160
Concevoir un personnage	161
23. Modélisation du personnage	162
23.1. Préparation du croquis	162
23.2. Modélisation	163
24. Rigging du personnage (création du squelette).....	168
24.1. Préparation du personnage	168
24.2. Création des os	170
24.3. Liaison du squelette au modèle	173

25. Animation du personnage	181
25.1. Préparation de l'espace de travail	181
25.2. Création de l'animation de marche	182
26. Exportation du personnage	189
26.1. Exportation	189
26.2. Utilisation du modèle dans un moteur	190
26.3. Publication en ligne	192
Créer un kit modulaire (Donjon)	197
27. Présentation du kit modulaire	198
27.1. Le croquis des éléments essentiels	198
27.2. Les proportions	199
27.3. L'identité visuelle	199
28. Création des éléments du kit	202
28.1. Modélisation des différents sols	202
28.2. Création des murs	210
28.3. Derniers éléments	213
28.4. À vous de jouer !	216
29. Utilisation du kit et importation sous Godot Game Engine	218
29.1. Plan 2D du donjon	218
29.2. Représentation 3D du donjon	219
29.3. Utilisation du donjon sous Godot	221
30. Utilisation du kit sous Unity	226
30.1. Réalisation du croquis et exportation du kit	226
30.2. Création du donjon	227
30.3. Le mot de la fin	230
Lexique Blender	231
Raccourcis clavier	234
Liste des illustrations	237
Index	247