

COURS BLENDER 3D :

Aide mémoire / support de cours

Matthieu Dupont de Dinechin
www.viralata.fr



Présentation du logiciel

Blender est une suite de 3D complète:

- modélisation
- texturage
- animation
- rendu
- montage
- temps réel

Blender est un logiciel libre

Blender est multiplateforme:

Linux

Mac osX

Windows

...

Blender est un outil complet et donc complexe. Il n'est pas conçu pour être utilisable le plus facilement et le plus rapidement possible, mais il est fait pour être le plus efficace possible une fois maîtrisé.

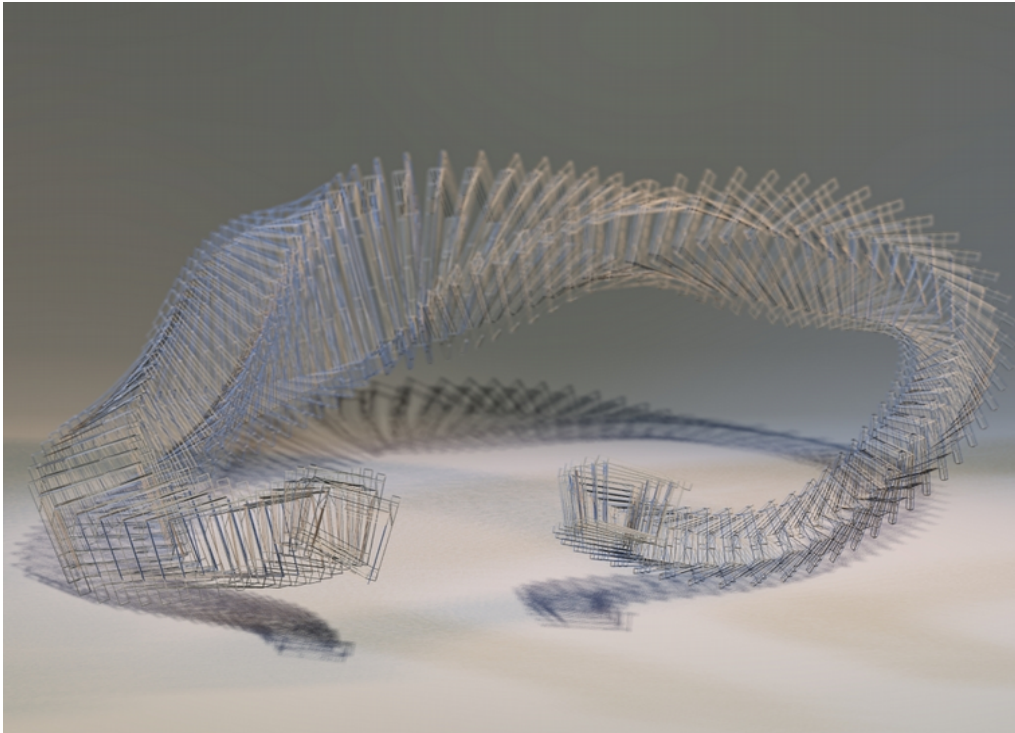
Pour une agence, il permet d'avoir un outil très performant sans investissement autre que l'apprentissage.

Pour une personne en recherche d'emploi, il permet d'intégrer n'importe quelle structure et d'y être opérationnel en 3D immédiatement sans que cela coûte un cent à cette structure.



Blender pour l'architecte :

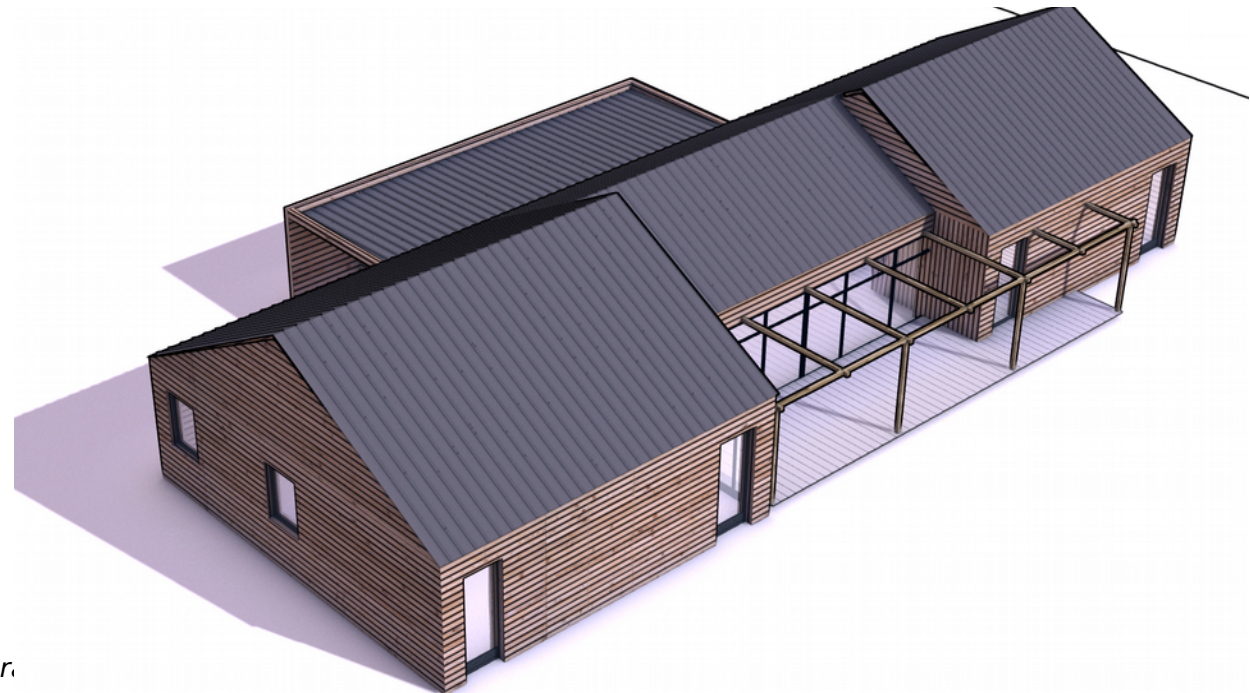
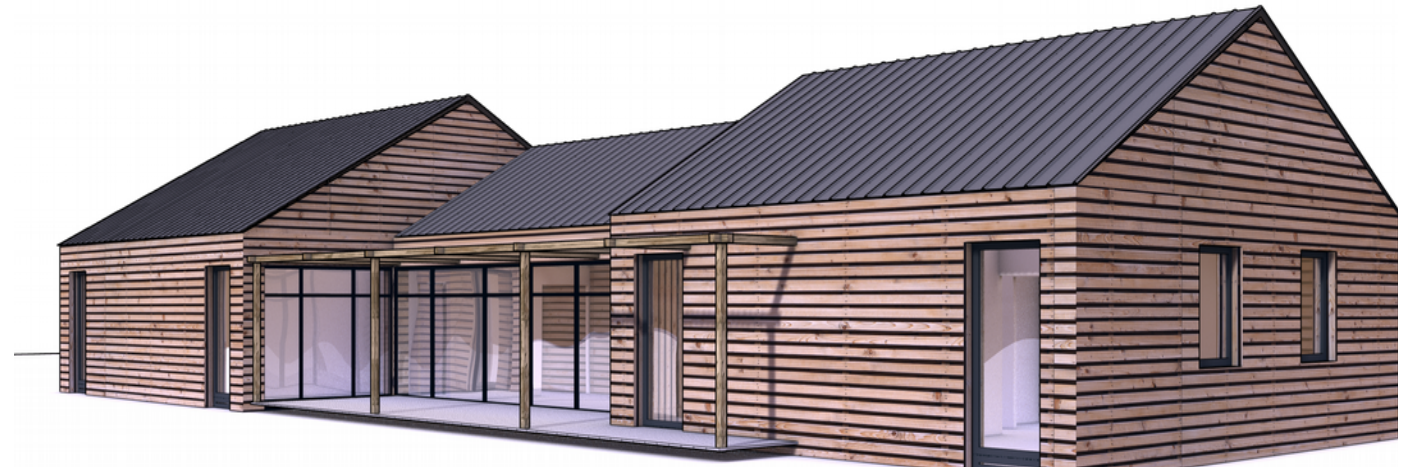
1 - Blender comme outil de conception



Les nombreux outils de modélisation permettent à l'architecte d'explorer différents registres de forme en travaillant directement en volume.

Blender pour l'architecte : 1 - Blender comme outil de conception

Modélisation rapide et basique des volumes en phase esquisse.



Blender pour l'architecte :

3 - Blender comme outil de rendu

- Moteur interne
- Rendus réalistes
- Rendus non réalistes

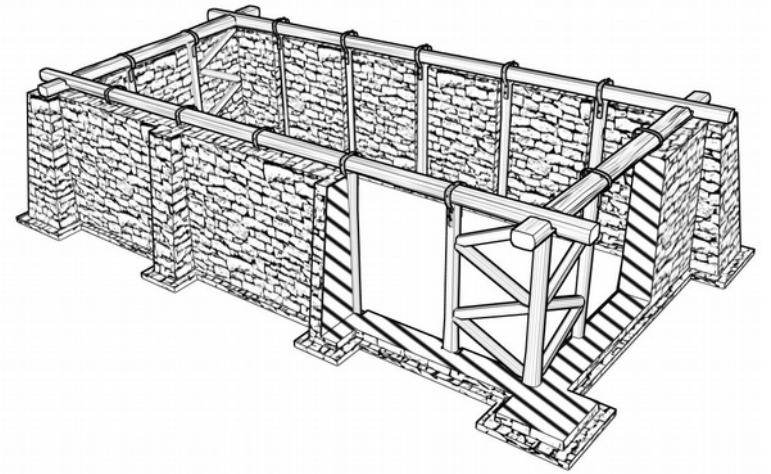


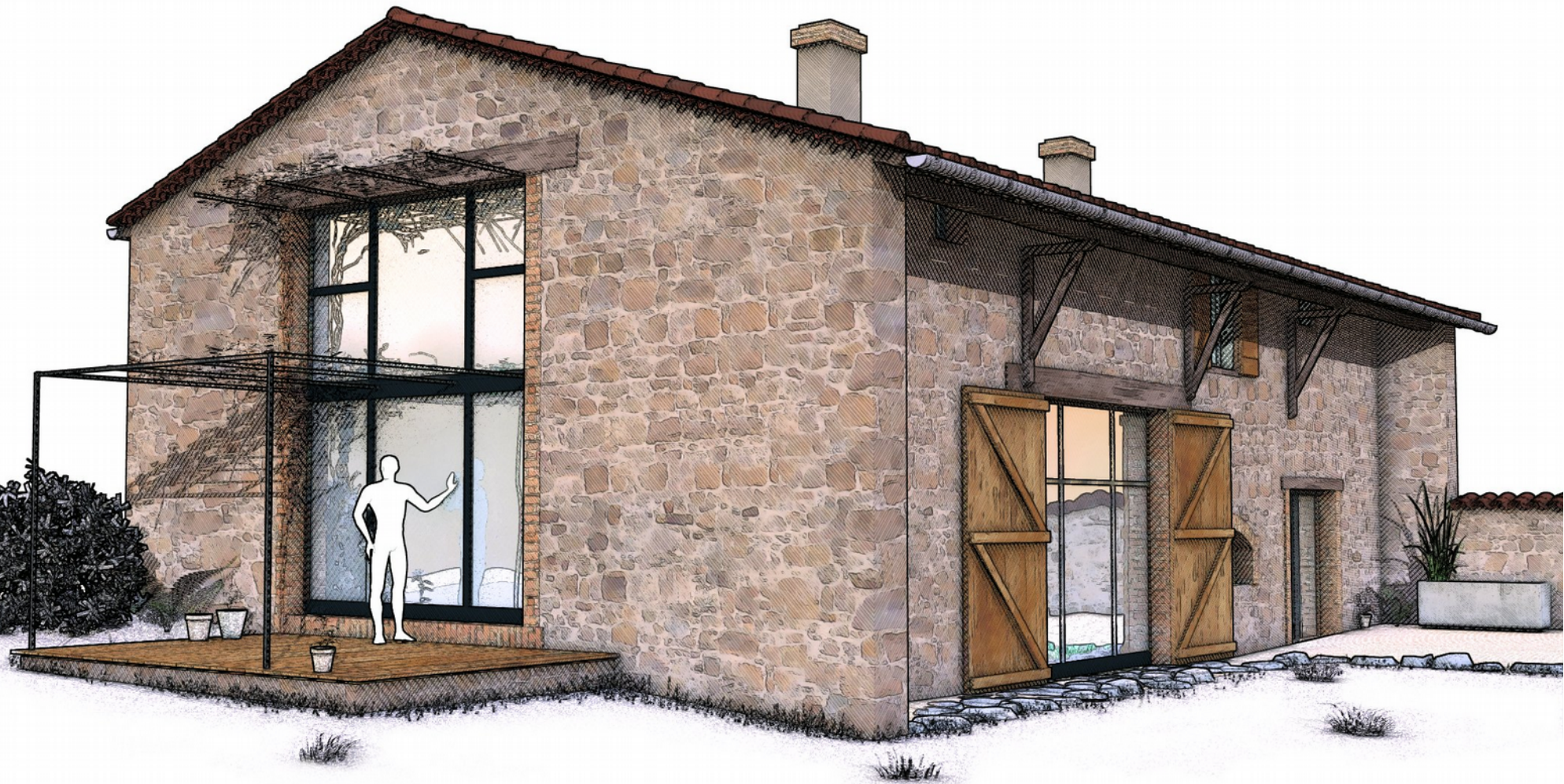
Image : Krzysztof Nowacki



Blender pour l'architecte :

3 - Blender comme outil de rendu

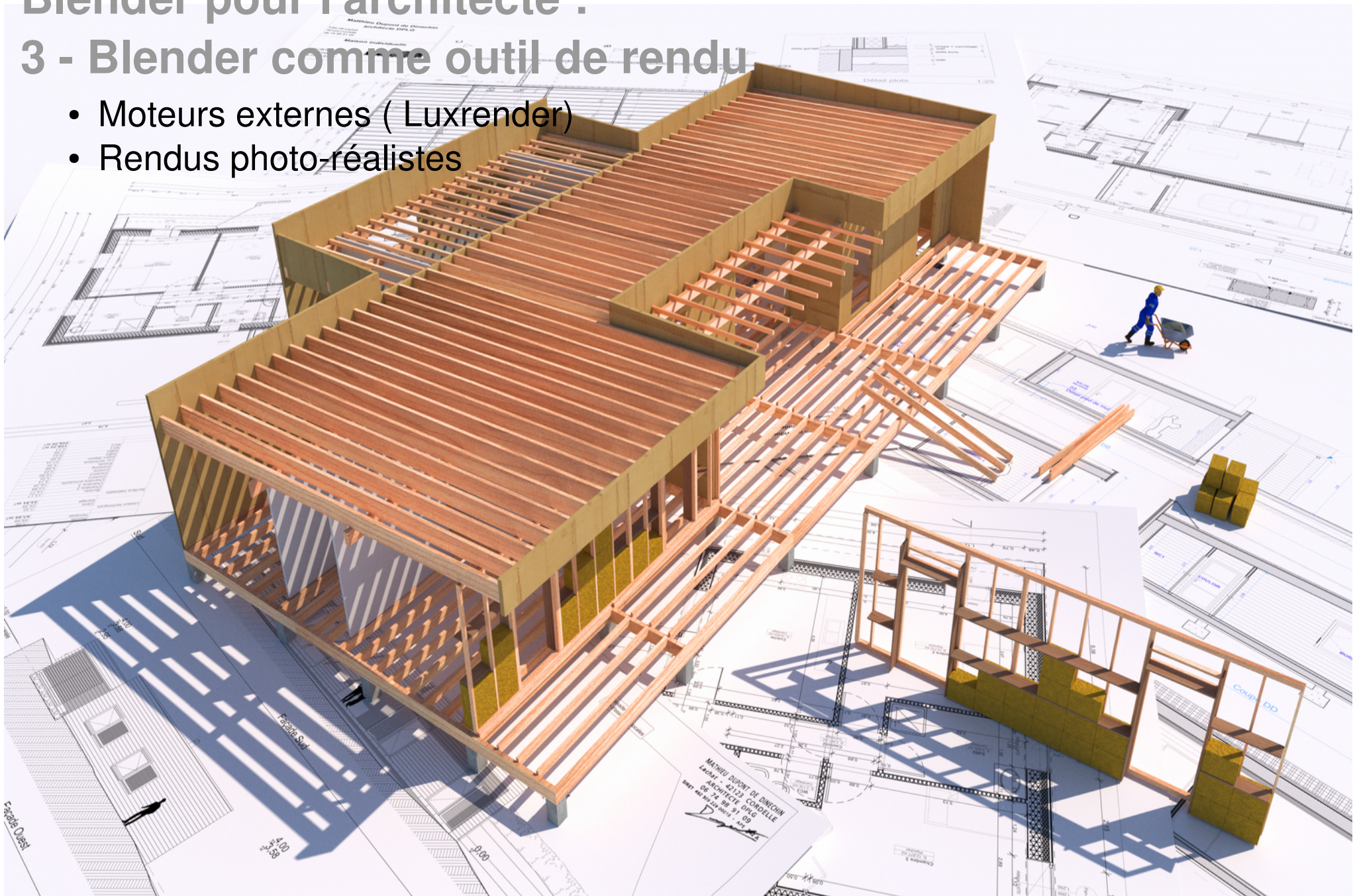
- Editeur de noeuds de rendu:
Post-production intégrée à Blender permettant une liberté complète de traitement des rendus



Blender pour l'architecte :

3 - Blender comme outil de rendu

- Moteurs externes (Luxrender)
- Rendus photo-réalistes



Blender pour l'architecte :

3 - Blender comme outil de rendu

- Moteurs externes (Luxrender)
- Rendus photo-réalistes



Blender pour l'architecte :

3 - Blender comme outil de rendu

- Moteurs de rendu Cycles Rendus photo-réalistes



Objectif du cours

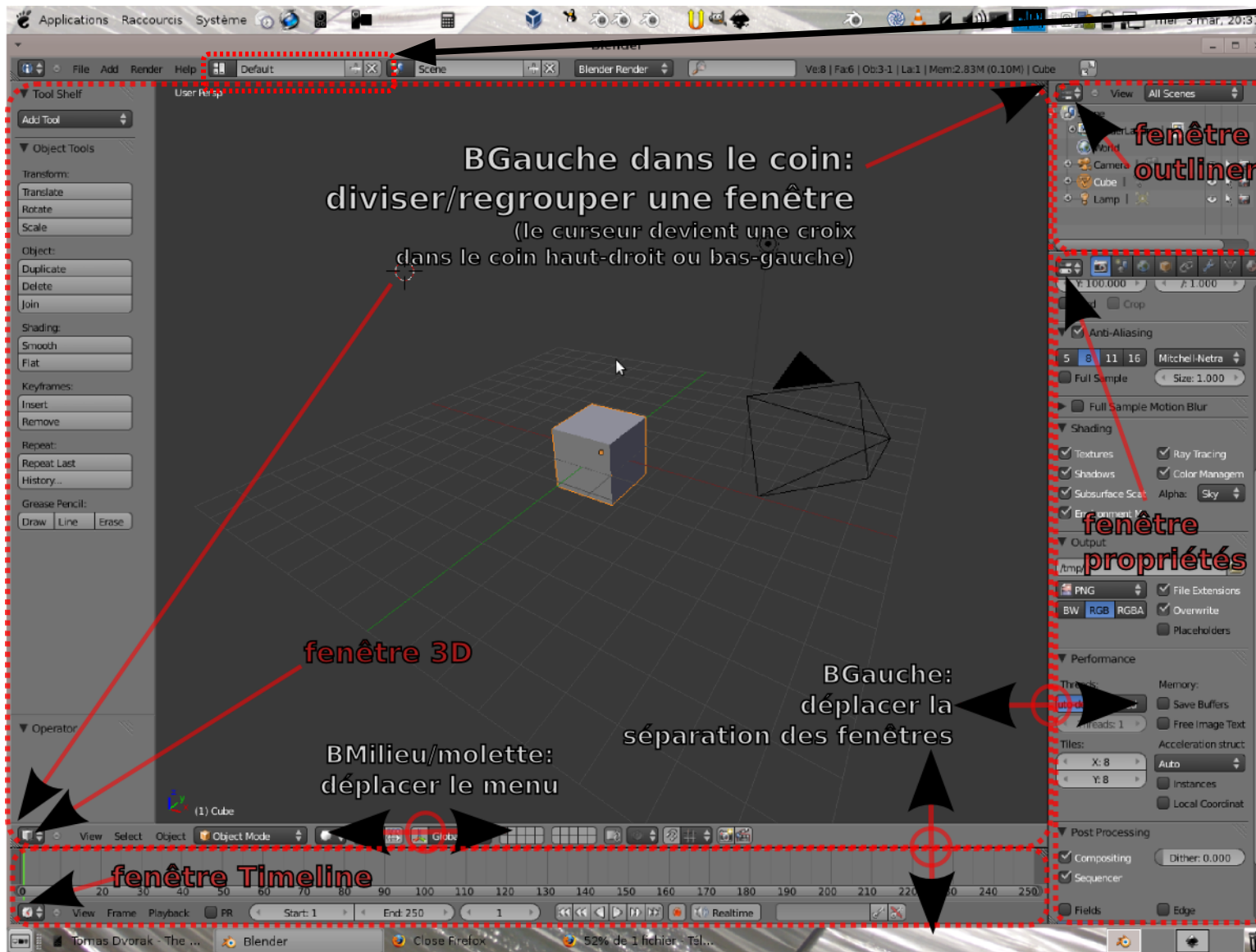
- Percevoir les potentialités des outils 3D pour l'illustration
- Comprendre le fonctionnement de Blender et avoir un aperçu de ses possibilités
- Savoir utiliser quelques outils de modélisation
- Connaître les bases des matériaux
- Connaître les bases de l'éclairage et du rendu
- Avoir envie d'aller plus loin....



CONTENU DU COURS



prise en main de l'interface



Dans ce menu on choisit entre les différentes interfaces (*Screens*) enregistrées. Le bouton + permet d'en rajouter une, X efface la courante. Elles sont classées par ordre alphabétique. On passe de l'une à l'autre avec **Ctrl+flèche gauche et flèche droite**

Ctrl+flèche haut : passe la fenêtre au dessus de laquelle est le curseur en plein écran. On revient à l'interface normale avec le même raccourci.

Ctrl+N: revenir à l'interface par défaut (**et tout effacer**)

Ctrl+U: enregistrer comme interface par défaut (interface mais aussi objets présents dans la scène)

Matthieu Dupont de Dinechin - *viralata*

navigation dans la fenêtre 3D

Pavé numérique:

7 :dessus

1 :face

3 :côté droit

ctrl7 :dessous

ctrl1 :derrière

ctrl3 :côté gauche

5 :ortho/pers

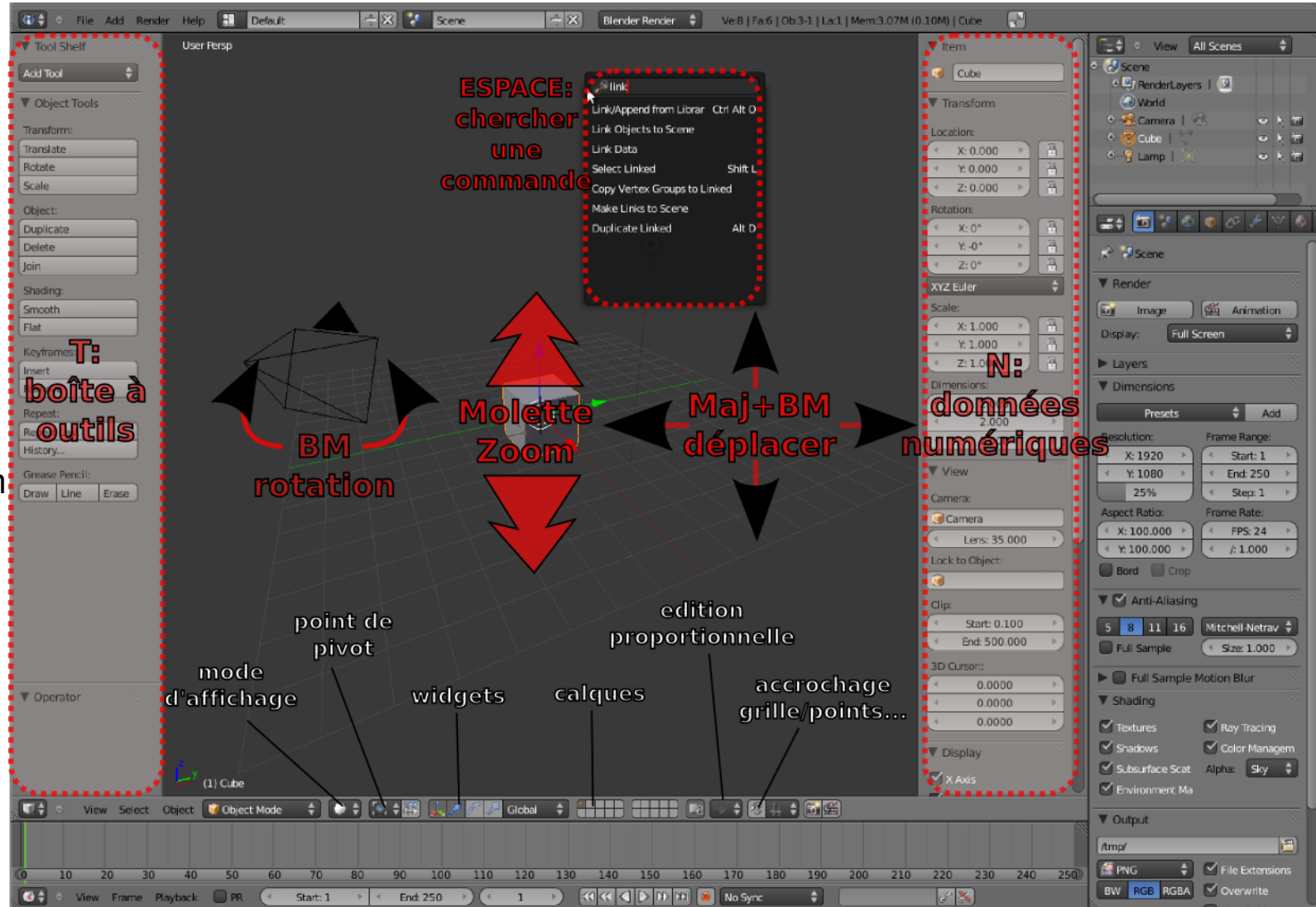
. :centré sur selection

ctrl+. : centré sur
curseur

home (début):

tout voir

(BM signifie bouton
milieu)

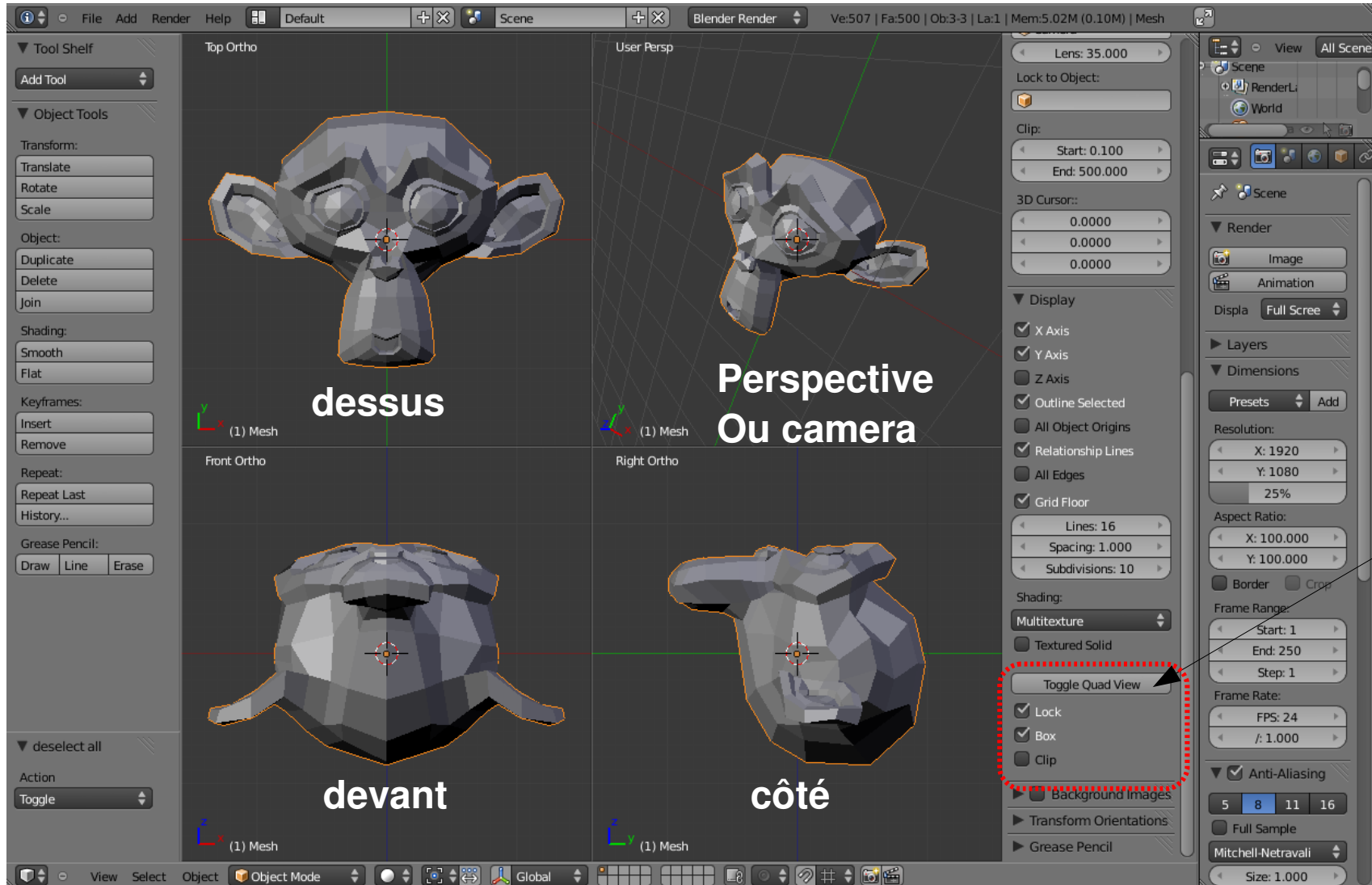


MAJ+C : centrer le curseur 3D et afficher tout

Navigation dans la vue 3D : vue quad

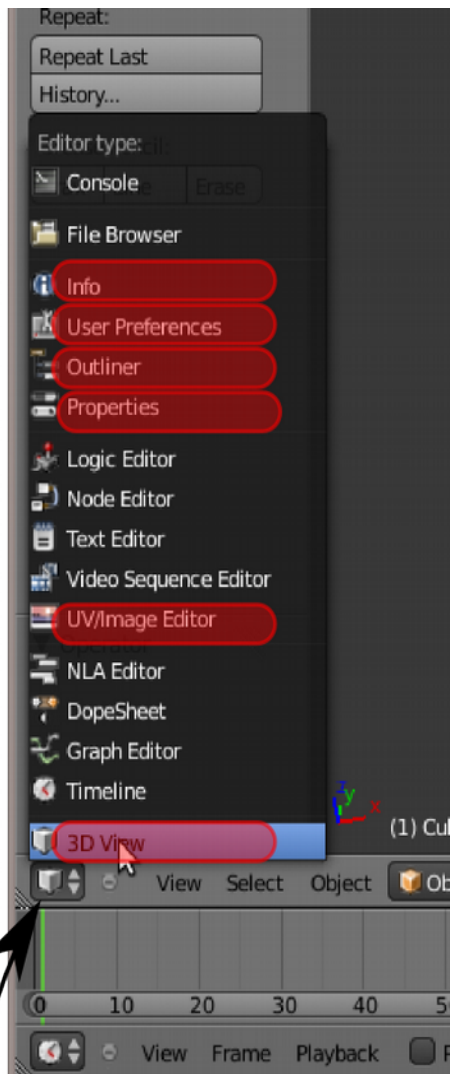
Ctrl+Alt+q : passe la fenêtre 3D en vue « quad » : dessus+côté+face+camera ou perspective.

Cette fenêtre qui regroupe 4 vues n'a qu'un header, un tool shelf et un panneau N, un réglage d'affichage pour les 4.

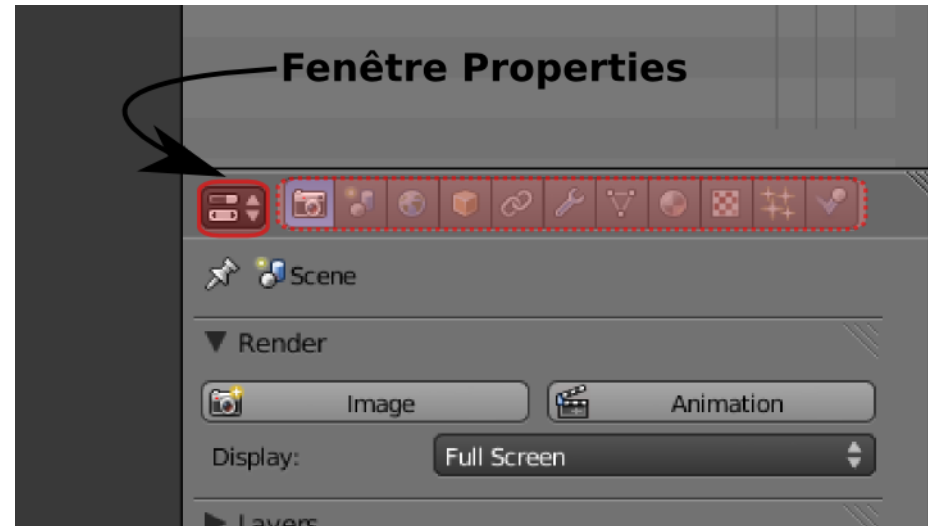


Dans le panneau N, on passe en vue Quad avec **Toggle Quad View**. **Lock** empêche de tourner dans les 3 vues (côté, face, dessus) **Box** synchronise le zoom dans les trois vues (côté, face, dessus)

les différents panneaux/fenêtres



On choisit le type de fenêtre



Les différents panneaux de propriétés:
De gauche à droite, en gras ceux vus en cours:

Rendu / Render

Scene

World

Object

Constraint

Modifier

Object Data (l'icône change en fonction du type)

Matériaux/Material

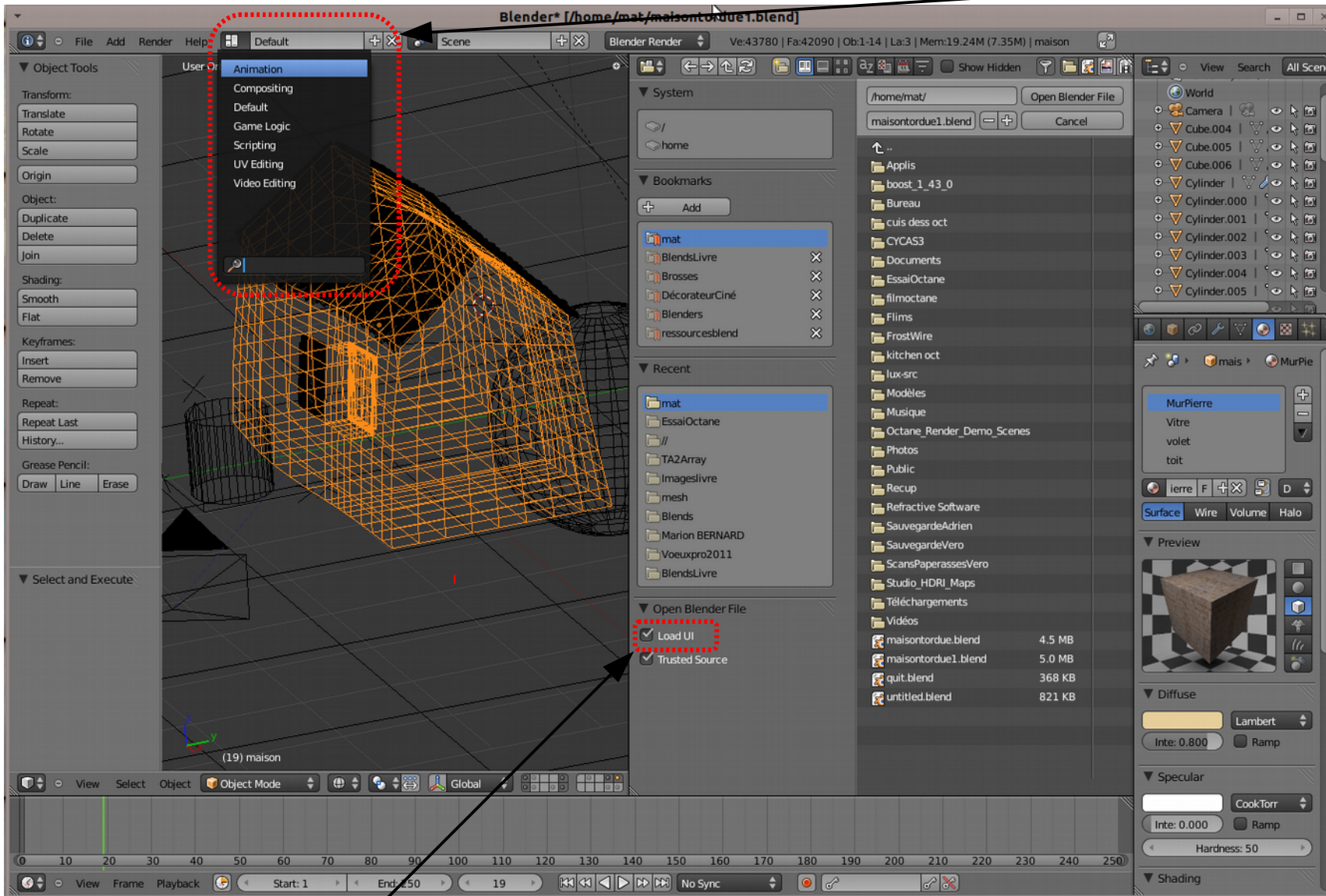
Texture

Particles

Physics

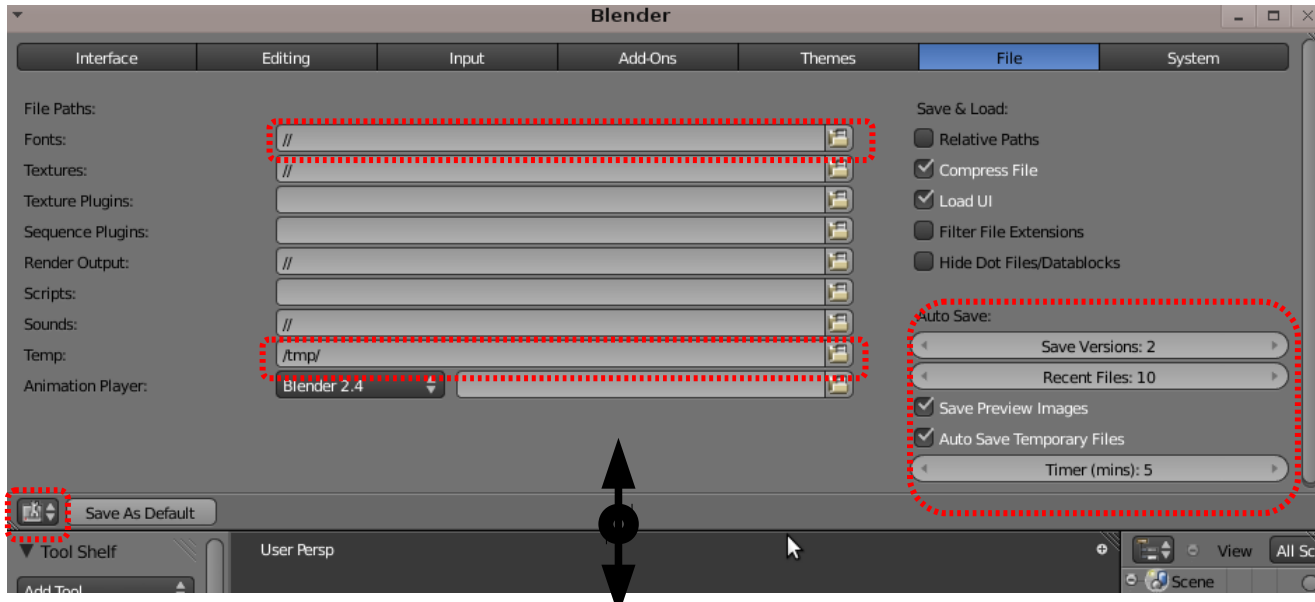
Organiser son interface

On peut ici passer d'une organisation d'interface (**screen**) à une autre (raccourci **Ctrl+flèche gauche/droite**). Les **screen** sont rangés par ordre alphabétique. Pour les ranger, il suffit de leur rajouter un nombre avant le nom en cliquant dessus.
+ rajoute un **screen** (copie de l'actif).
X supprime le **screen** .



L'organisation de l'interface (les **Screen**) est enregistrée avec chaque fichier. On peut enregistrer l'interface par défaut avec **Ctrl+U** (ça enregistre aussi les objets présents).
Pour charger un fichier tout en conservant l'interface actuelle, décocher **Load UI** dans la fenêtre d'ouverture de fichier. *Par exemple pour ouvrir un fichier fait avec Blender 2.49 mais en gardant l'organisation des fenêtres de Blender 2.5.*

Préférences utilisateur



Dans la fenêtre User Preferences, on peut définir les réglages utilisateurs. **Ctrl+Alt+U** ou menu **File/User Preferences**: ouvre les préférences dans une nouvelle fenêtre.

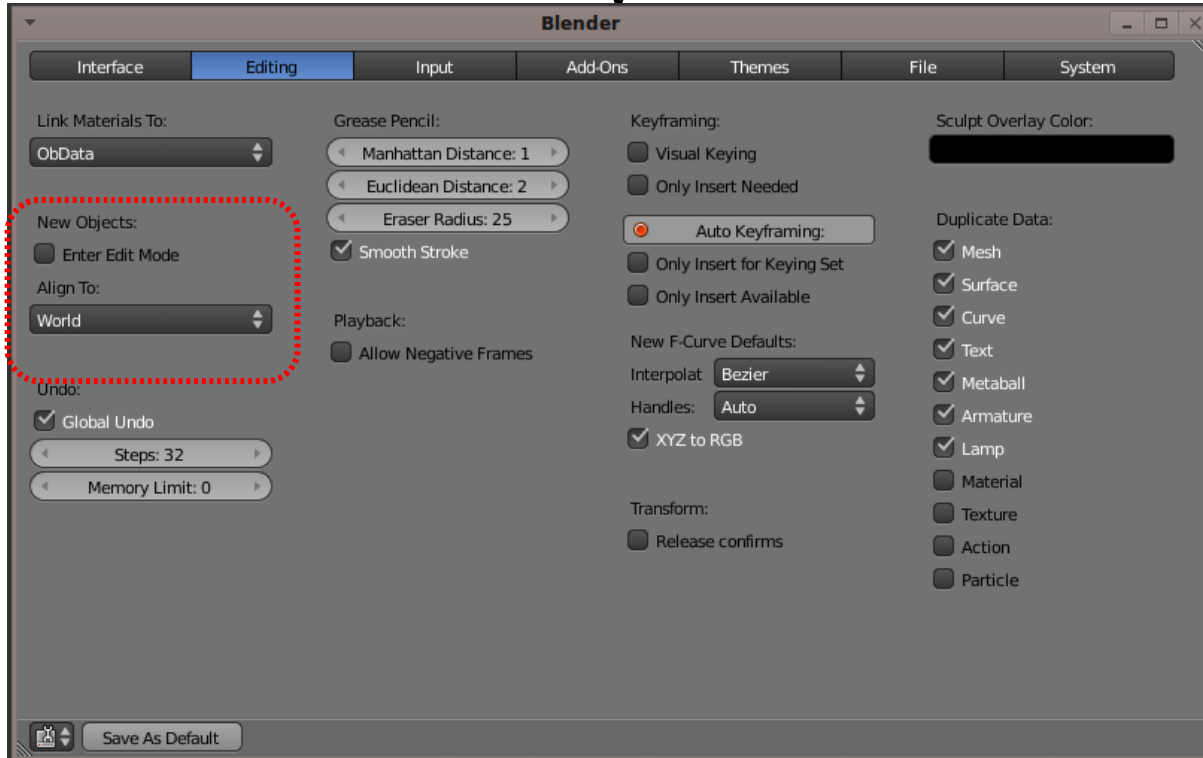
Dans l'onglet File :

Save versions : le nombre de versions du fichier que Blender garde (les *fichier.blend1*, *fichier.blend2*, ...)

Timer (mins) : temps entre les sauvegardes automatiques

Temp : emplacement du fichier de sauvegarde automatique

Fonts : emplacement des polices (*de types TTF*)



Dans l'onglet **Editing** on peut choisir que les nouveaux objets soient insérés orientés par rapport au monde ou par rapport à la vue dans laquelle ils sont intégrés (comme dans les anciennes versions de Blender)

manipulations : mode objet

maj+a – add – mesh - : ajouter différents types de primitives

Sélections

BoutDroit: sélectionner **Maj+BoutDroit**: ajouter à la sél

A : tout sélectionner/tout désélectionner

B : boîte de sélection **C** : cercle de sélection (on en sort avec **Echap** ou

BoutDroit)

X ou **Suppr** : effacer

T: ouvre/ferme la boîte à outils (ToolShelf) qui contient une bonne partie des outils nécessaires:

Transformations:

G: déplacer (*Grab*) - **R**: rotation - **S**: redimensionner (*Scale*)

Si **BoutMilieu** (ou **X, Y, Z**), contrainte sur un axe

Possibilité de rentrer une valeur numérique

Ctrl : magnétisme sur la grille ou aux objets

N: ouvre/ferme la fenêtre **Informations Numériques** de la fenêtre 3D:

On peut y rentrer des valeurs numériques dans chacun des axes X Y Z pour: position/rotation/scale/dimension globale

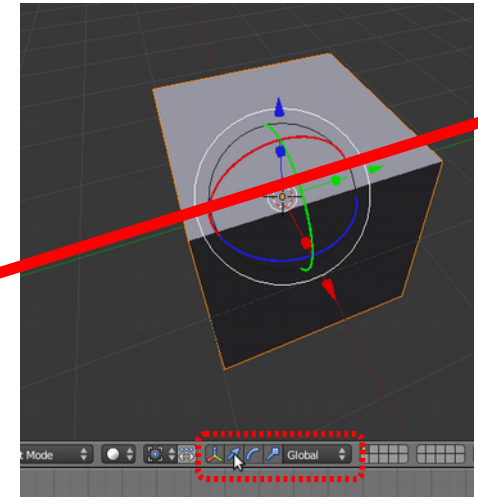
Maj+D: dupliquer

ALT+D: duplication liée (clone)

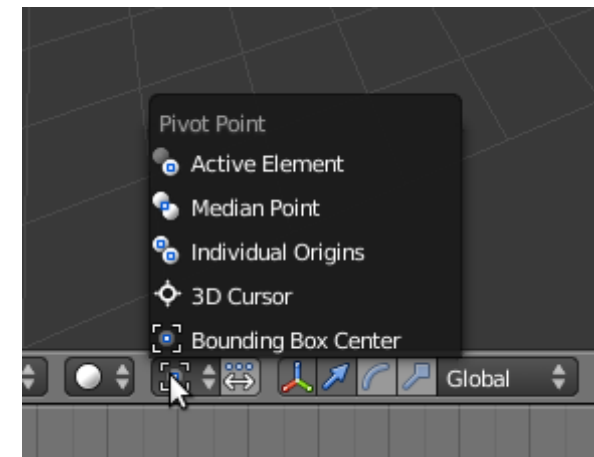
/ **du pavé numérique**: passer de vue globale à vue locale (pour ne plus voir que les objets sélectionnés)

H: masquer un objet, **Alt+H** : montrer les objets masqués

widgets, transformations à la souris:



Rotation et Scale se font par rapport à un pivot :



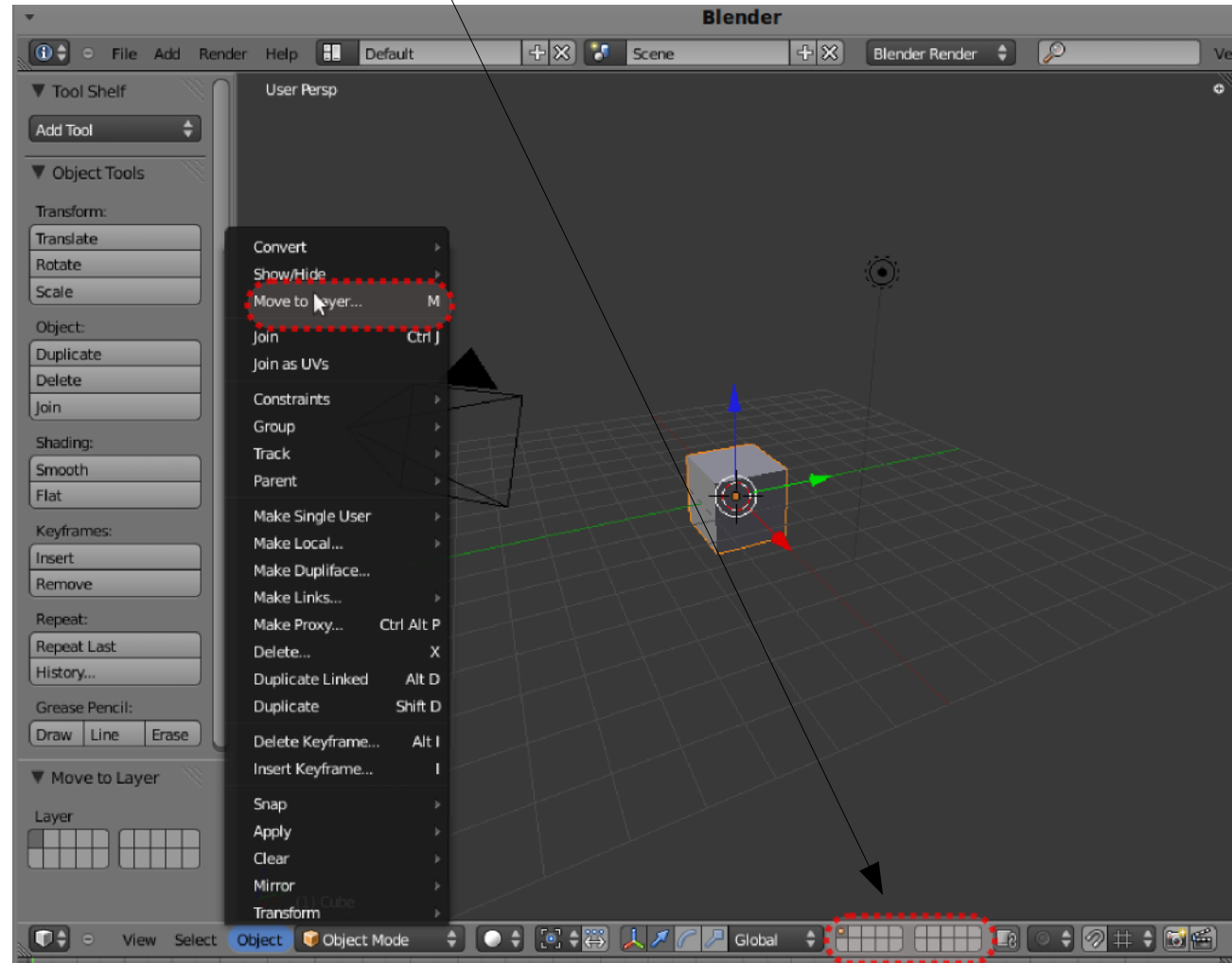
modélisation : utilisation des calques

Il y a 20 calques dans Blender. On les active avec ces boutons (**Maj** pour en activer plusieurs):

On peut aussi utiliser les chiffres au dessus du clavier (*pas le pavé numérique*). Avec **Alt**, on active les calques 11 à 20, avec **Maj** on en active plusieurs.

Pour changer un objet de calque: menu **Object/Move to Layer** ou **M**

Tout ce que l'on fait ne s'applique qu'aux calques actifs.



modélisation par courbes 1

On rajoute une courbe avec **Add/Curve/Bezier Curve**.

Pour rajouter un point, on sélectionne un des points d'extrémité et on fait **ctrl+BoutGauche**.

Pour rajouter des points entre d'autres points, on sélectionne des points et on fait **W/Subdivide**.

On peut sélectionner le point lui même comme à droite ou une de ses deux poignées.

BoutDroit: sélectionner **Maj+BoutDroit**: ajouter à la sél

A : tout sélectionner/tout désélectionner

B : boîte de sélection **C**: cercle de sélection

X ou **supr** : effacer (un/des point, sans ouvrir, ou un/des segment pour ouvrir)

Les points et poignées se manipulent comme dans les mesh avec **G, R, S**. (CTRL pour magnétisme grille, X,Y,Z pour contrainte axe).

Pour fermer la courbe (ou l'ouvrir si elle est fermée) : **Alt+C**.

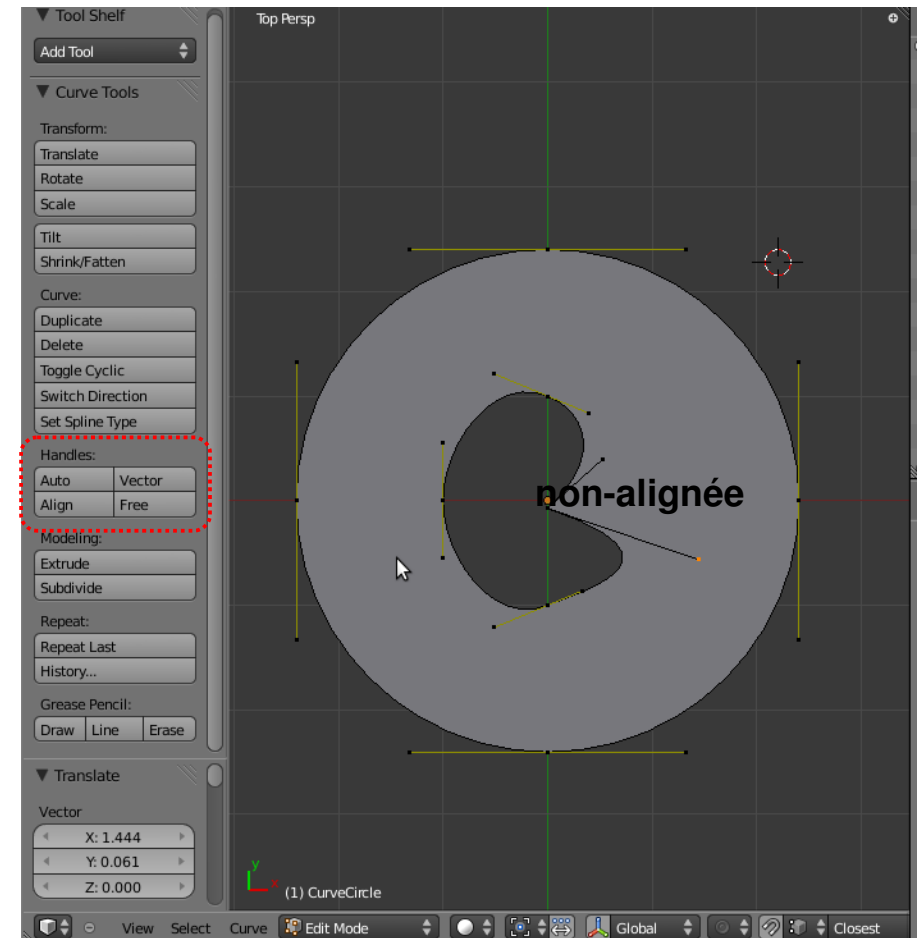
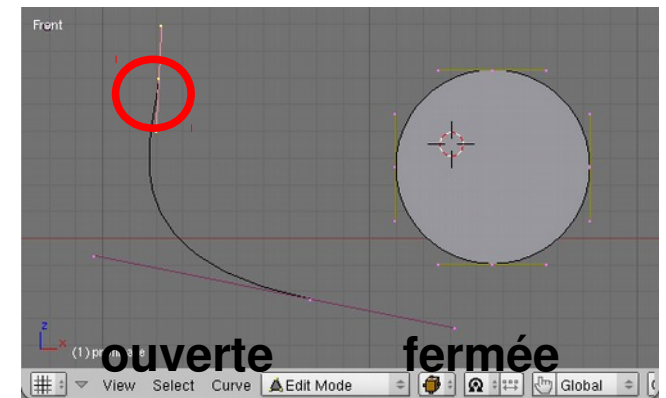
MAJ+D: dupliquer les points sélectionnés

Si en mode **Edit** on rajoute une courbe fermée dans une autre cela crée un trou. On peut mettre autant de trous que l'on veut dans une courbe.

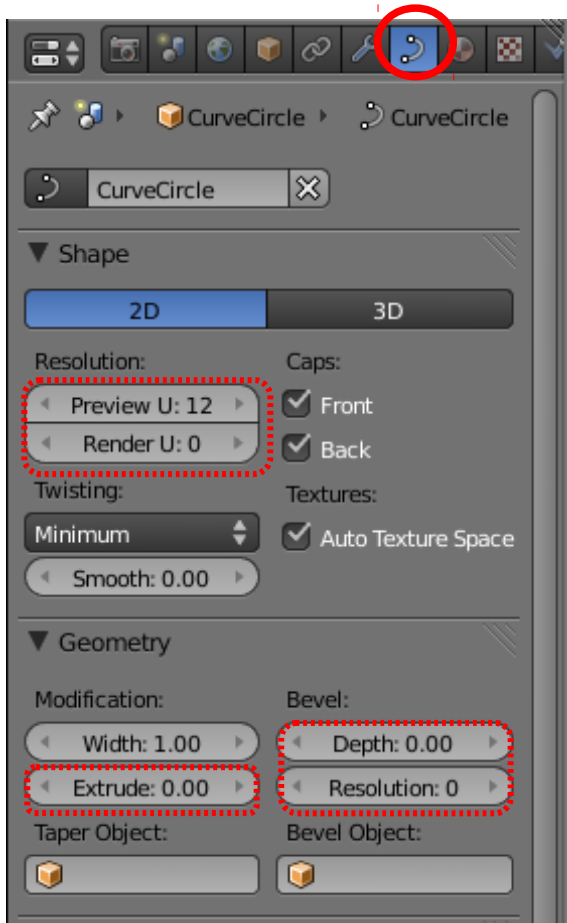
Il vaut mieux éviter de faire des courbes fermées qui se croisent.

H et **V** permet de changer le type de poignée (aligné ou non). On a encore dans le **tool shelf** accès aux différents outils, dont le type de poignées (**handle**). Sur l'image de droite toutes les poignées sont alignées sauf une.

Les poignées **Auto** sont les plus faciles à utiliser pour dessiner rapidement des courbes.



modélisation par courbes 2: courbes extrudées



Dans le panneau Object Data:

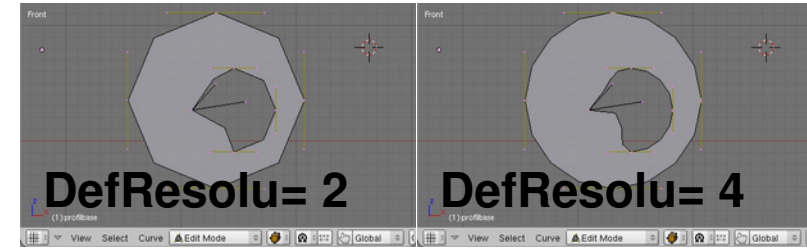
On peut passer la courbe en **2D** ou **3D**

Resolution règle la résolution de la courbe (plus ou moins lisse) dans la vue, et si renderU est différent de 0 au rendu

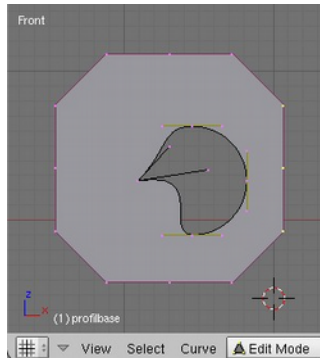
Extrude permet de donner de l'épaisseur à la courbe

Bevel Depth crée un chanfrein à l'extrusion

Bevel Resolution adoucit le chanfrein



Dans le **toolshelf**, le bouton **SetSplineType** permet de convertir le type de courbe, notamment en Poly(courbe polygonale)
Pour avoir un rectangle à partir d'un cercle transformé en Poly, effacer tous les points sauf 4.

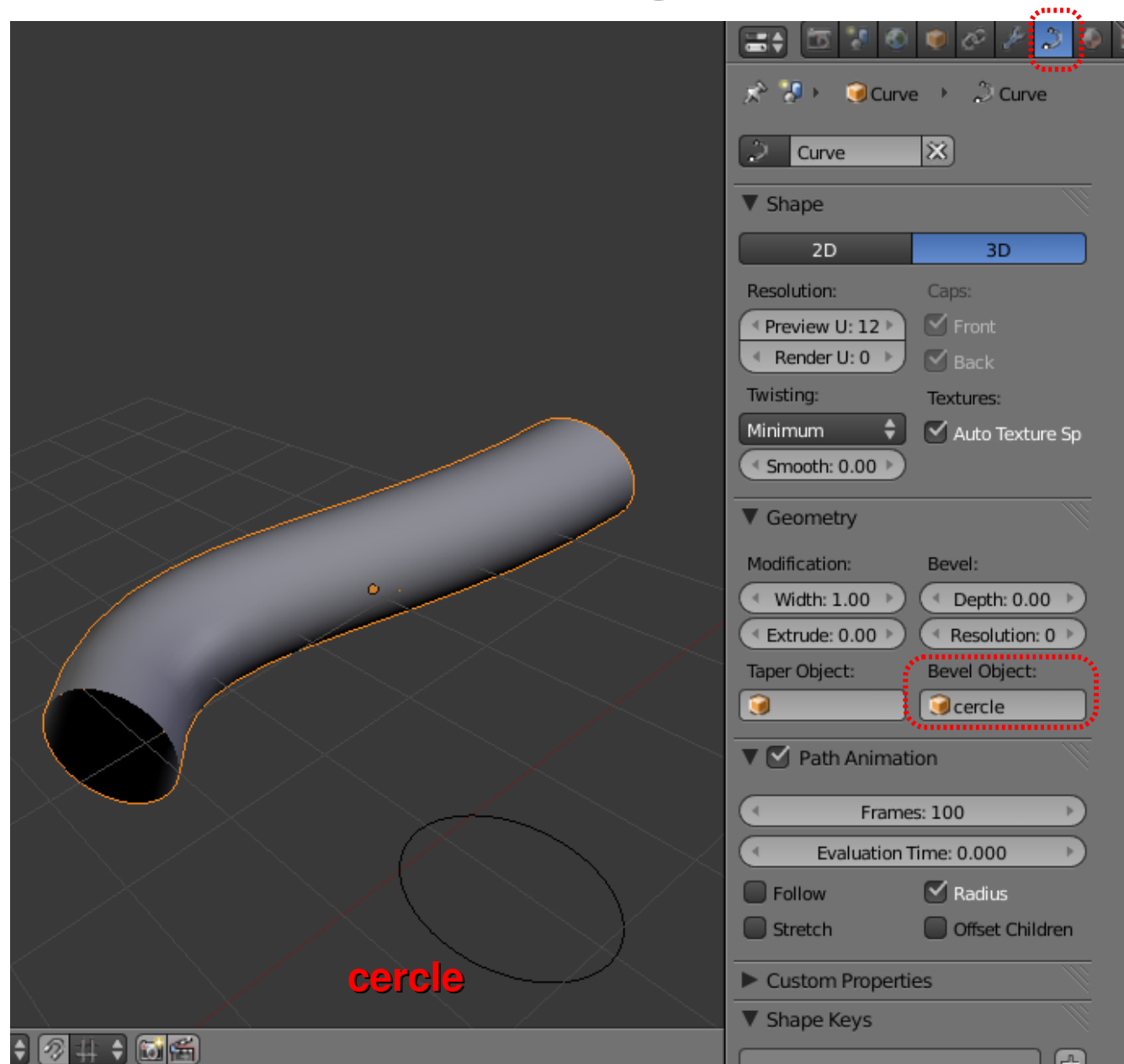


modélisation par courbes 3 : courbe le long d'une courbe

On peut extruder une courbe ouverte ou fermée le long d'une courbe ouverte ou fermée.

Dans le panneau **Object data** de la courbe le long de laquelle on veut extruder, on rentre le nom de l'autre courbe dans le champs **Bevel Object**.

Alt+C /mesh from Curve : convertir
Soit un mesh en courbe, ça ne marche qu'avec des meshes sans faces (par exemple un cercle creux)
Soit une courbe en mesh. On ne peut plus alors régler la résolution. Penser à le faire avant pour éviter d'avoir trop de points.



modélisation par courbes 4 : sens de l'extrusion

La courbe extrudée (la corniche par exemple) l'est suivant son axe Z dans le sens de la courbe d'extrusion. C'est l'origine (le point orange) de la courbe extrudée qui se déplace le long de l'autre.

Pour inverser le sens d'extrusion, il faut en mode édition faire **W>Switch direction** avec au moins un point sélectionné.

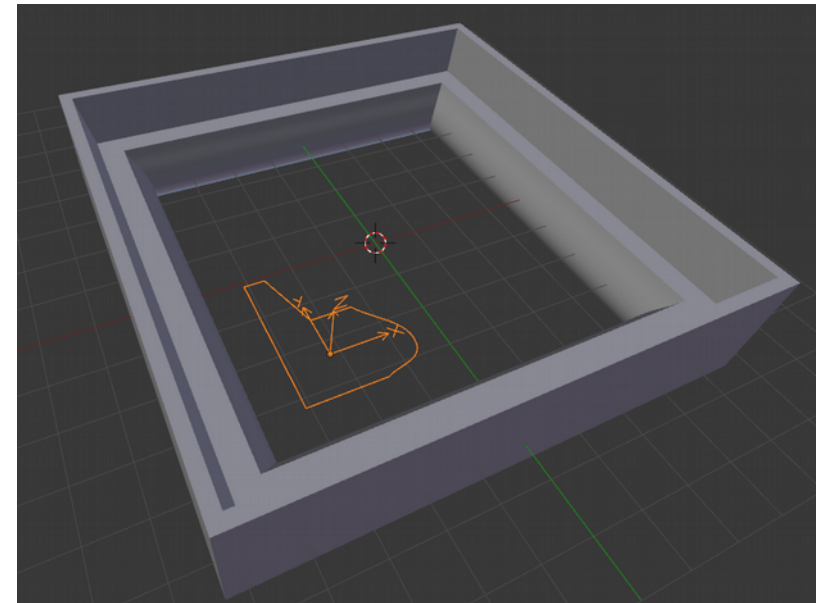
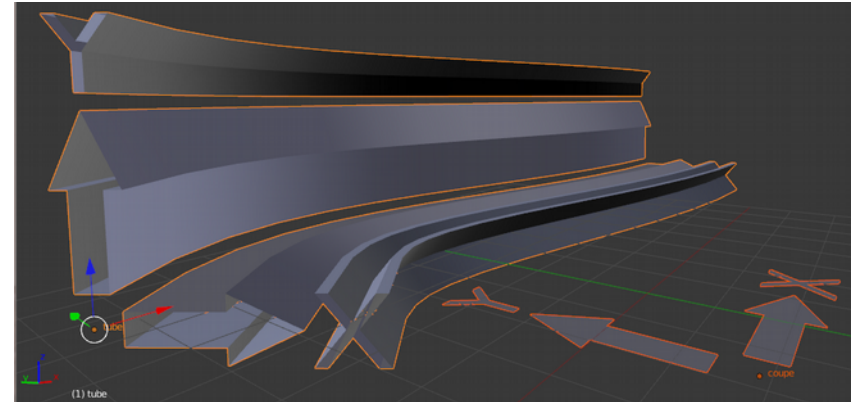
On peut changer l'orientation de la corniche en tournant ses poignées en mode édition par rapport à l'origine.

De même on peut décaler la corniche par rapport à son origine en déplaçant tous les points en mode édition.

Pour placer précisément l'origine de la courbe :

- Sélectionner un point en mode edit
- Maj+S / cursor to selected
- Repasser en mode objet
- Maj+ctrl+alt+C : origin to 3D cursor

De manière générale, il vaut mieux laisser les courbes que l'ont va extruder le long d'autres dans leur orientation d'origine (axes locaux alignés avec axes globaux).



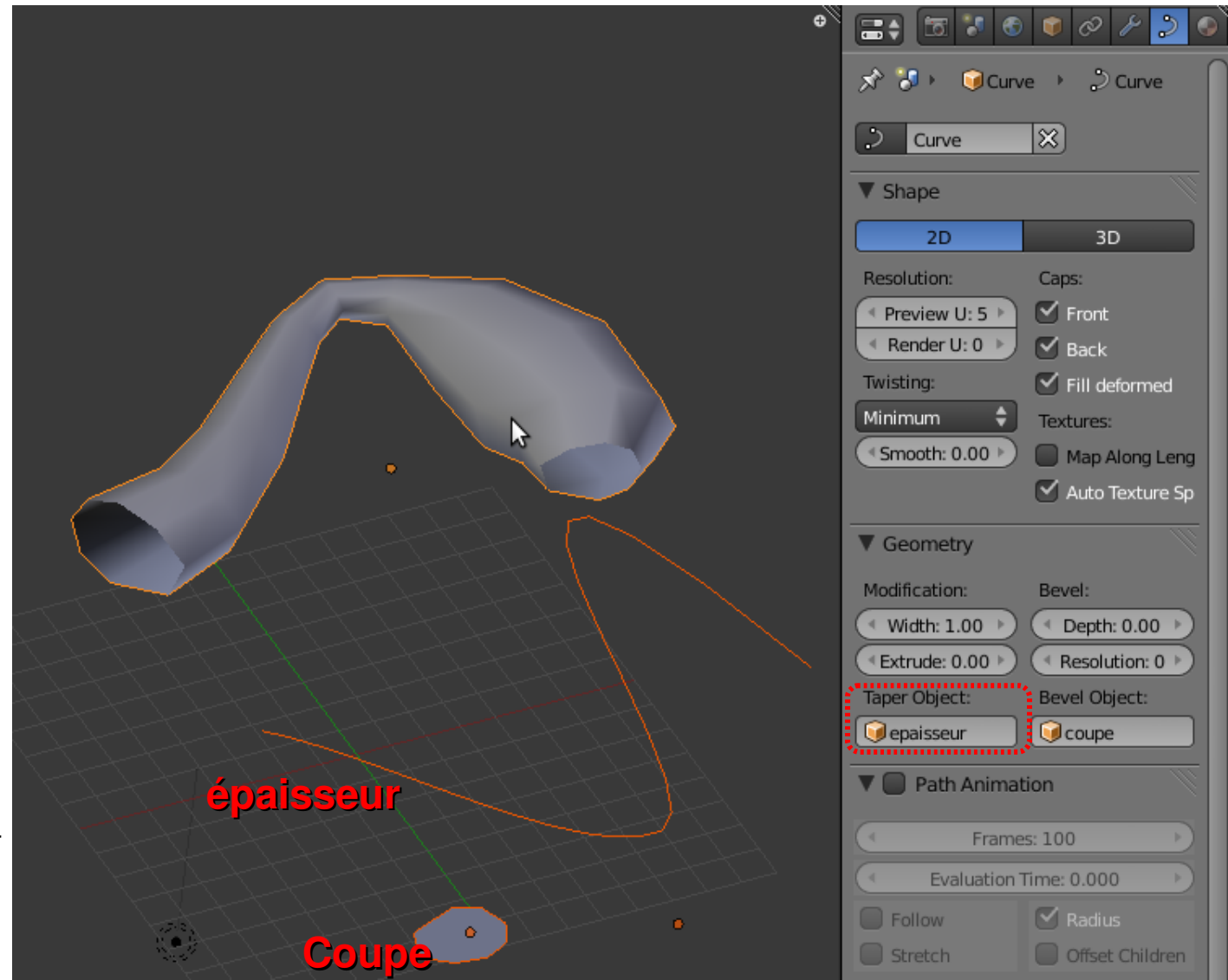
Modélisation par courbe 4 : variation d'épaisseur

On peut faire varier l'épaisseur d'une courbe extrudée le long de son axe.

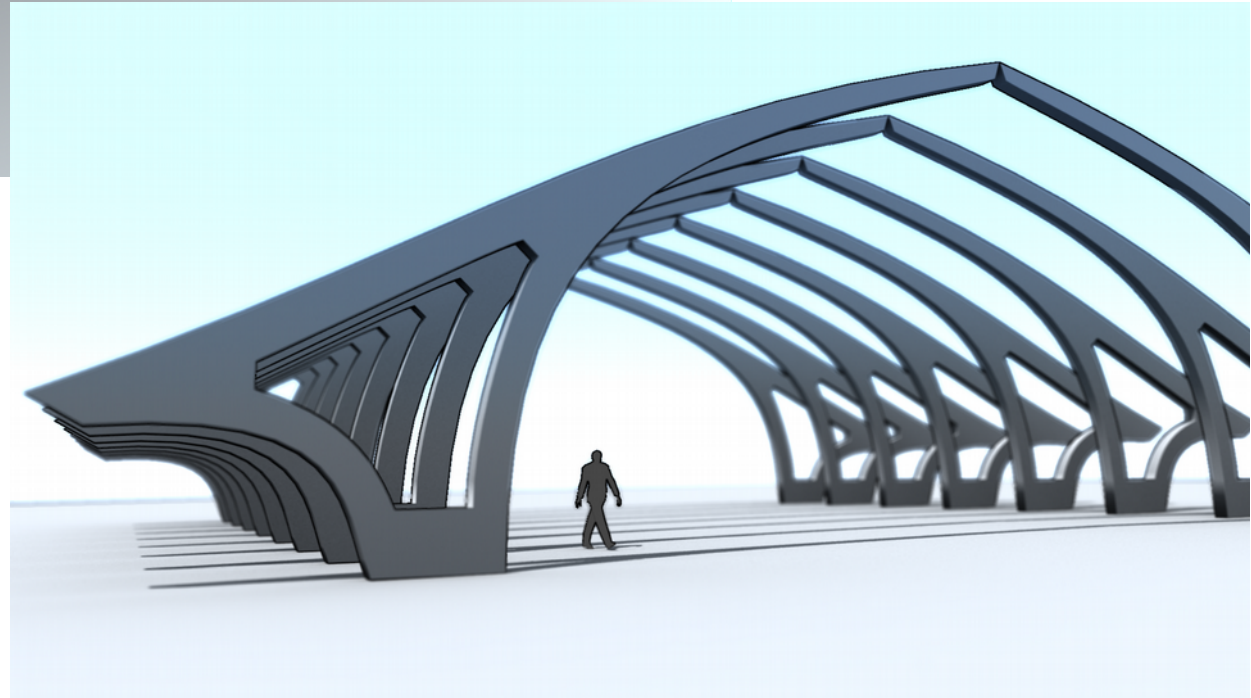
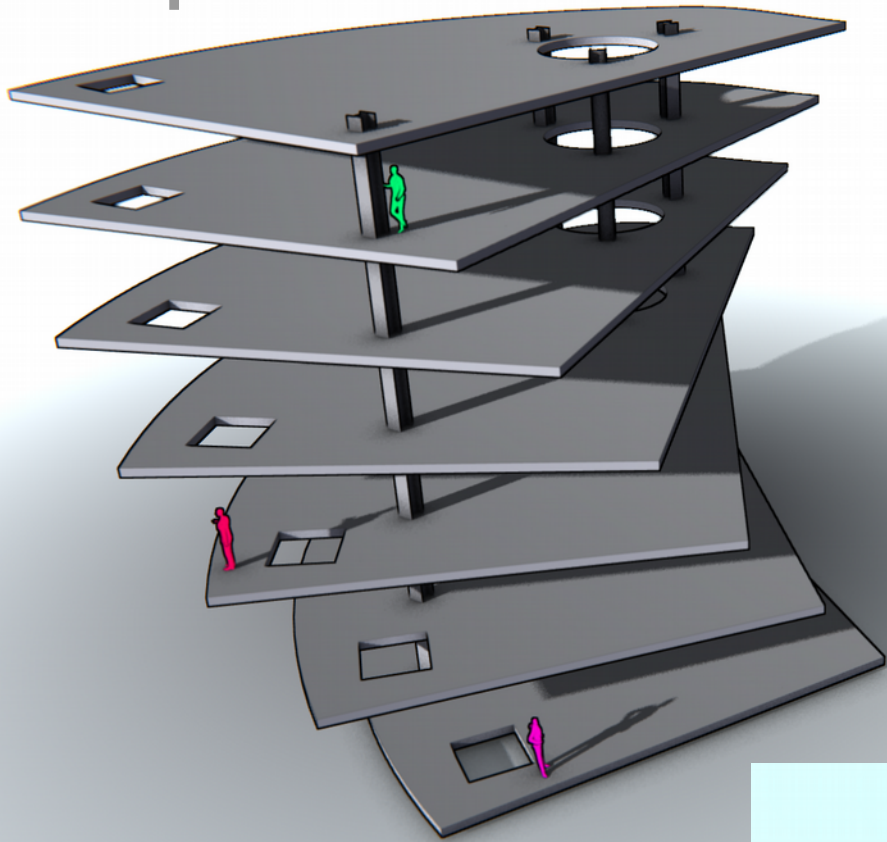
Dans le panneau **Object data** de la courbe extrudée, on rentre le nom de l'autre courbe dans le champs **Taper Object**

L'axe X de la courbe « épaisseur » représente la longueur de la courbe extrudée.

L'axe Y de la courbe « épaisseur » (par rapport à son centre, le point orange) représente l'épaisseur de la courbe extrudée.



Exemples de formes obtenues avec des courbes



l'outil texte

On rajoute du texte avec **Maj+A-Text**.

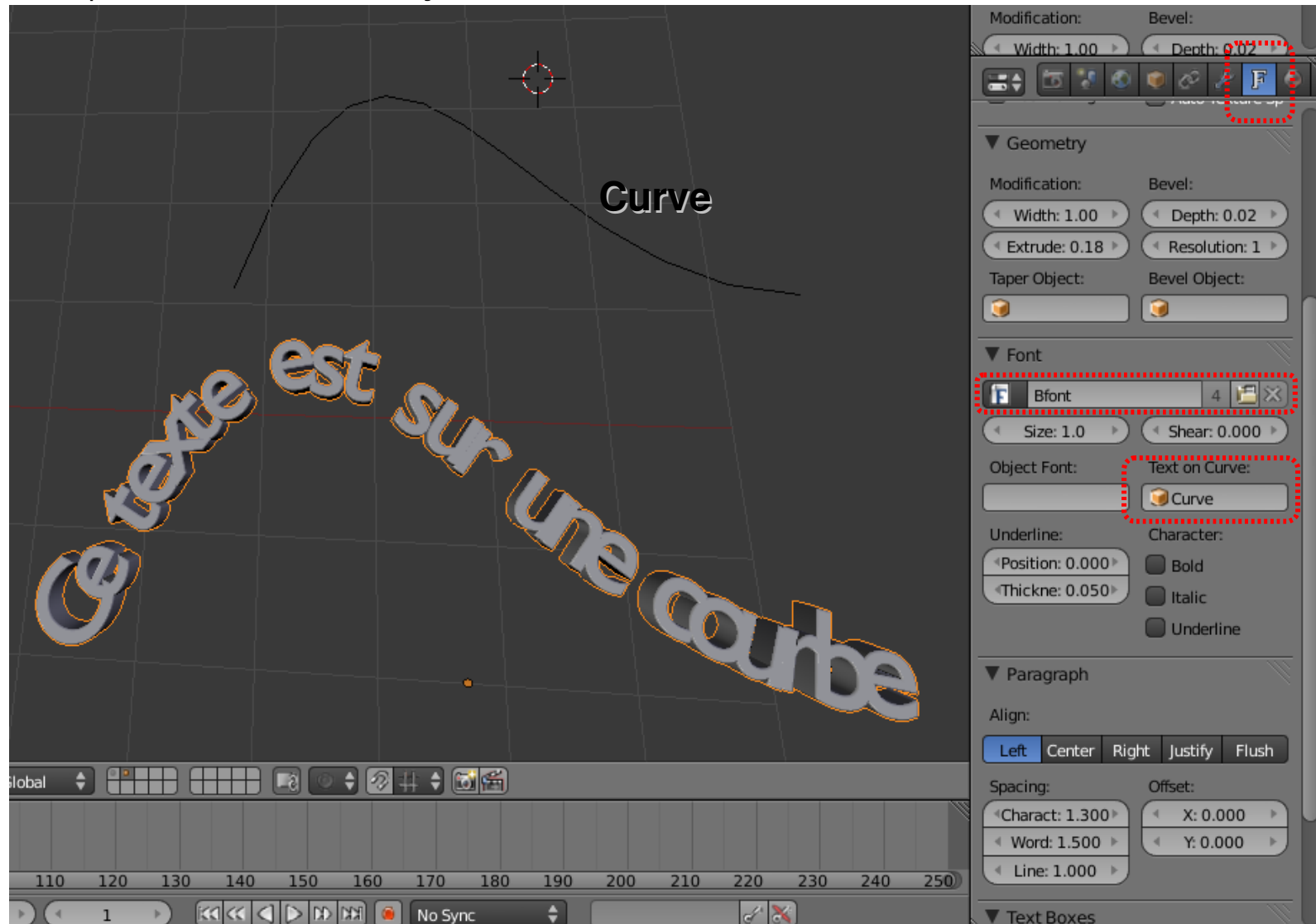
En mode édition on peut taper du texte avec le clavier.

L'outil texte a les mêmes options que les courbes dans **Object Data**.

Il possède en plus les options courantes de texte pour les caractères et les paragraphes (Size, Align, Spacing pour l'espacement des caractères, mots et lignes).

On choisit la police dans l'onglet **Font**. On peut charger n'importe quelle police TTF avec l'icône de dossier.

On peut aussi déformer un texte le long d'une courbe avec **text on curve** dans lequel on inscrit le nom de la courbe qui va déformer le texte.



Modélisation polygonale : mode edit

On rentre/sort du mode Edit avec **Tab**

MAJ+A – add – mesh - : ajouter différents types de primitives

/ : passer de vue globale à vue locale

ctrl+Tab: choisit le mode de sélection (point/segment/face) ou:
L'icône à droite permet de cacher/montrer les points cachés



BoutDroit: sélectionner **Maj+BoutDroit**: ajouter à la sél

A : tout sélectionner/tout désélectionner

B : boîte de sélection **C**: brosse de sélection

X ou **supr** : effacer

L sélection des points liés (ou sélectionner un point puis **ctrl+L**)

Transformations:

widjets, comme en mode objet

G: déplacer (*Grab*) - **R**: rotation - **S**: redimensionner (*Scale*)

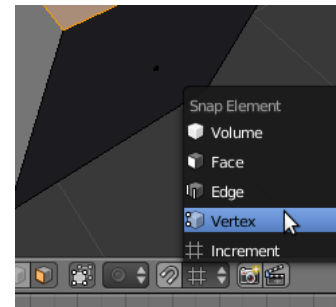
Si **BM** (ou **X, Y, Z / XX, YY, ZZ**), contrainte sur un axe

Possibilité de rentrer une valeur numérique

GG : déplacer la sélection le long des arêtes existantes

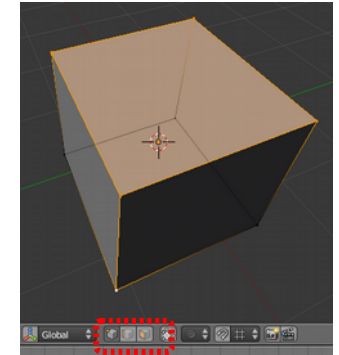
Ctrl : magnétisme (snap) sur la grille/aux points

Cela dépend de ce qui est sélectionné dans le menu:

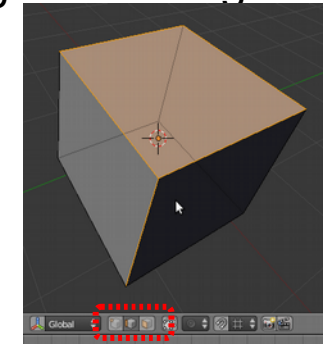


maj+S: menu d'accrochage (Snap)

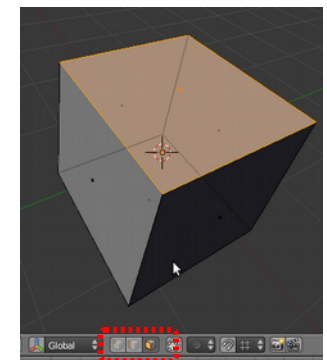
points: vertex/vertices



segments: edge



face



Modélisation polygonale 2: extrusion et boucles

E : extruder (point, segment ou face),

•**Alt+E** : menu pour choisir **Extrude individual** qui extrude chaque face dans sa propre direction (ou chaque point/edge individuellement).

Attention : si E puis Echap, la sélection est extrudée mais pas déplacée, créant des doublons de points

F : créer segment/face à partir d'une sélection de points (2, 3 ou 4) ? Si une boucle fermée d'arêtes est sélectionnée, cela va créer une face n-gon

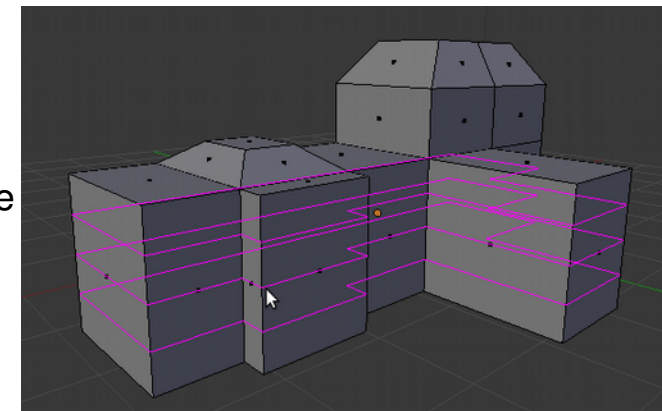
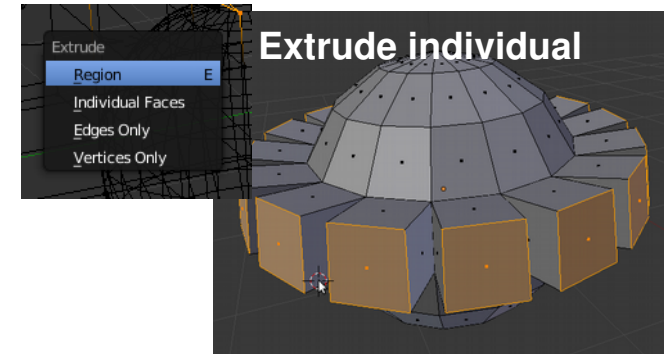
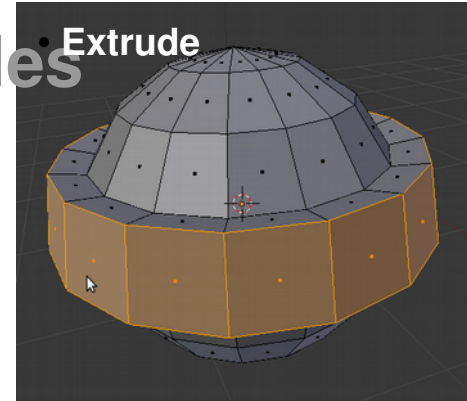
Alt+F : Fill, remplir une boucle de points de faces

W : **menu spécial**: subdivision, fusion, enlever les doubles, cacher, flip normals

ctrl+R: loop cut, découpage de boucles, sélection du nombre à la molette

Alt+clic droit : sélection de boucle de segment (Edge Loop) ou de face (Face loop).

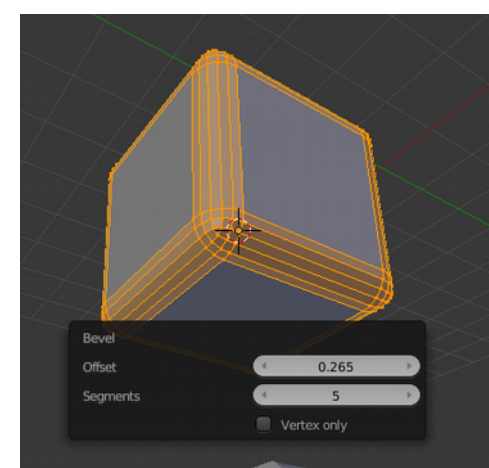
Ctrl+E>Edge Slide : déplacement d'edge loop sans déformer le maillage.



Modélisation polygonale 3 :

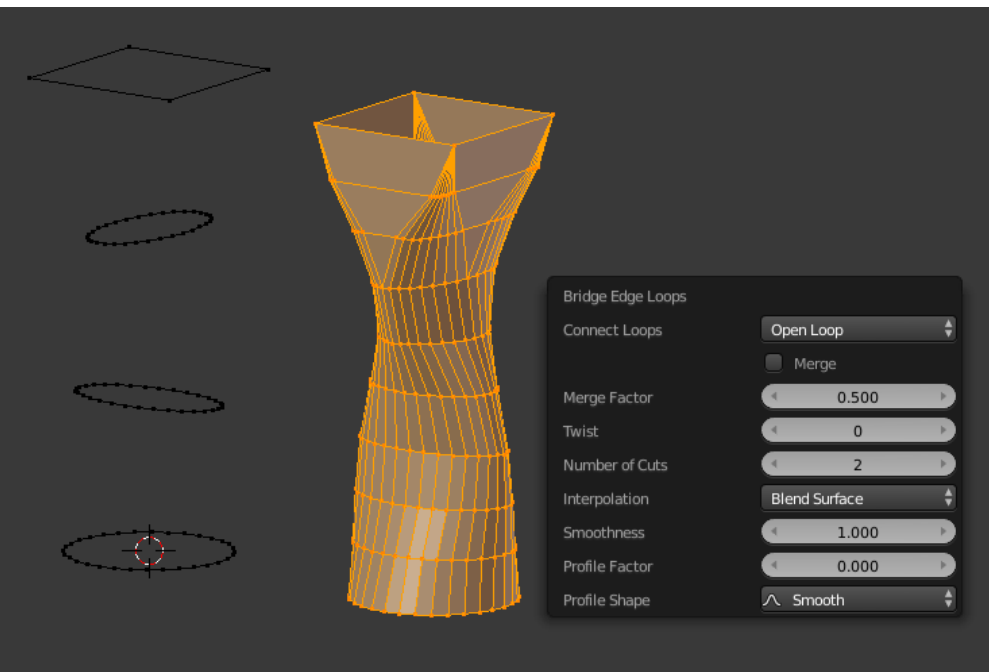
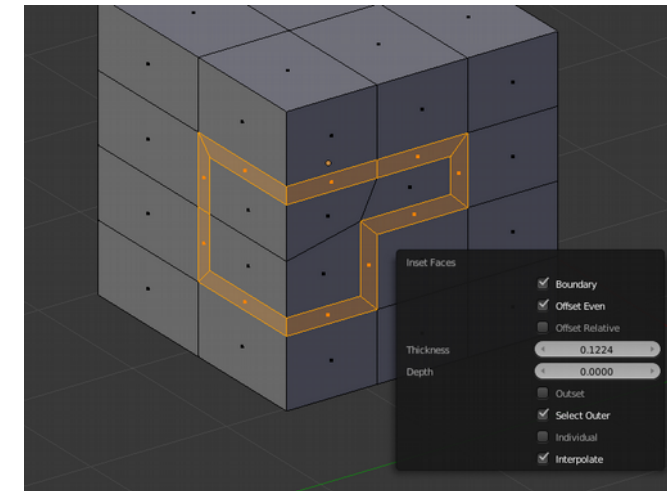
Ctrl+B : chanfrein des arêtes sélectionnées

- Molette pour choisir le ombre de facettes
- Régler la hauteur de chanfrein en déplaçant la souris
- Ou régler ensuite dans panneau F6



I : inset : ajout d'un cadre pour les faces sélectionnées.

- Déplacer la souris pour régler l'épaisseur
- **Ctrl**+déplacer la souris pour régler la hauteur
- **I** pour choisir Individual ou Region
- **O** pour choisir si on garde sélectionné le cadre ou la face centrale
- Ou régler ensuite dans panneau F6



Bridge Edge Loops: dans menu **Mesh>Edge>** ou menu **Ctrl+E** : relier des boucles de points (ouvertes ou fermées)

- **Number of cuts** : nombre de subdivisions entre boucles
- **Interpolation** : le mode d'interpolation entre boucles
- **Smoothness** : adoucissement du profil
- **Profile factor** : facteur d'influence de la forme de profil
- **Profile Shape** : forme du profil tracé entre boucles

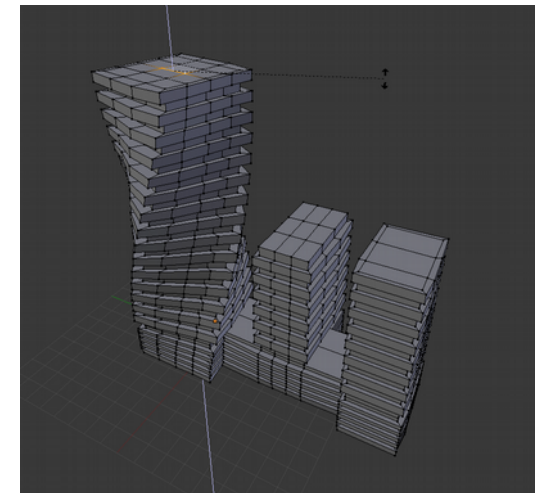
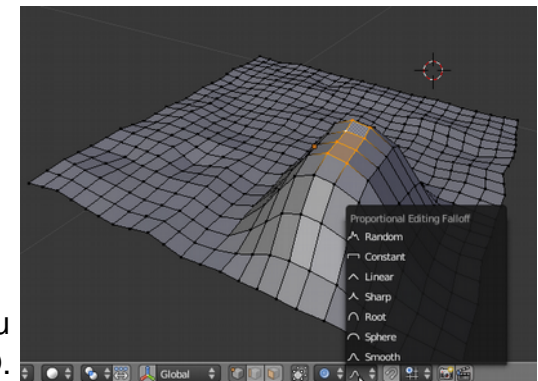
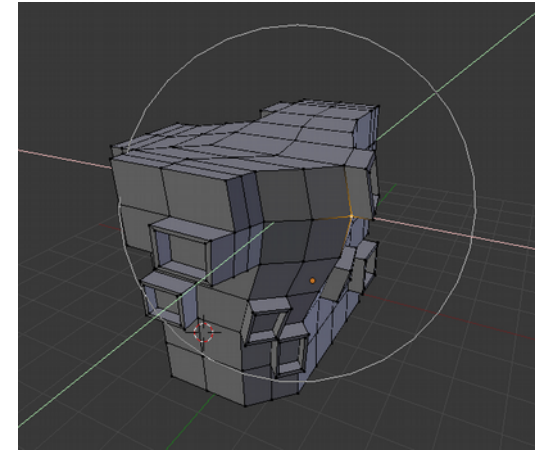
Edition proportionnelle

L'édition proportionnelle, ou **Proportional Editing**, permet d'appliquer les transformations non seulement à la sélection, mais aussi aux points proches de la sélection de manière proportionnelle. Cela fonctionne comme si le maillage était élastique : plus un point est loin de la sélection et moins il est influencé. L'édition proportionnelle peut s'appliquer à toutes les transformations de base (déplacement **[G]**, rotation **[R]**, mise à l'échelle **[S]**, et aussi étirer-réduire **[Alt]+[S]**).

O : Edition proportionnelle, ou dans le header de la vue 3D choisir **Enabled**
La taille de l'influence se règle avec la molette de la souris dans la vue 3D (elle est indiquée par le cercle blanc). On peut aussi utiliser **Alt++** et **Alt+-**

Le type de décroissance de l'influence se choisit dans le menu du header de la vue 3D ou avec **Shift+O**.

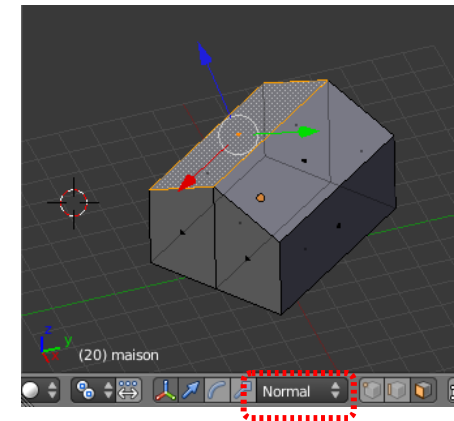
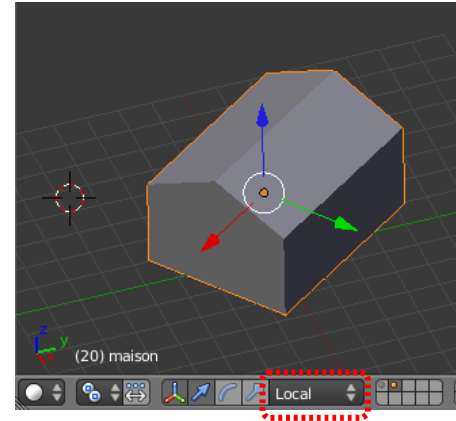
L'option **Connected** permet de limiter l'influence aux points directement liés, comme sur cette image où les deux autres tours ne sont pas « entraînés » par l'édition proportionnelle.



Orientations de transformation

Les transformations dans Blender peuvent se faire suivant les trois axes globaux avec les raccourcis **X**, **Y** et **Z**. Par défaut, avec **XX**, **YY** et **ZZ** on contraint les transformations suivant les axes **locaux** de l'objet actif. On voit ainsi sur la première image à droite que les axes locaux de l'objet « maison » ne sont pas alignés avec les axes globaux.

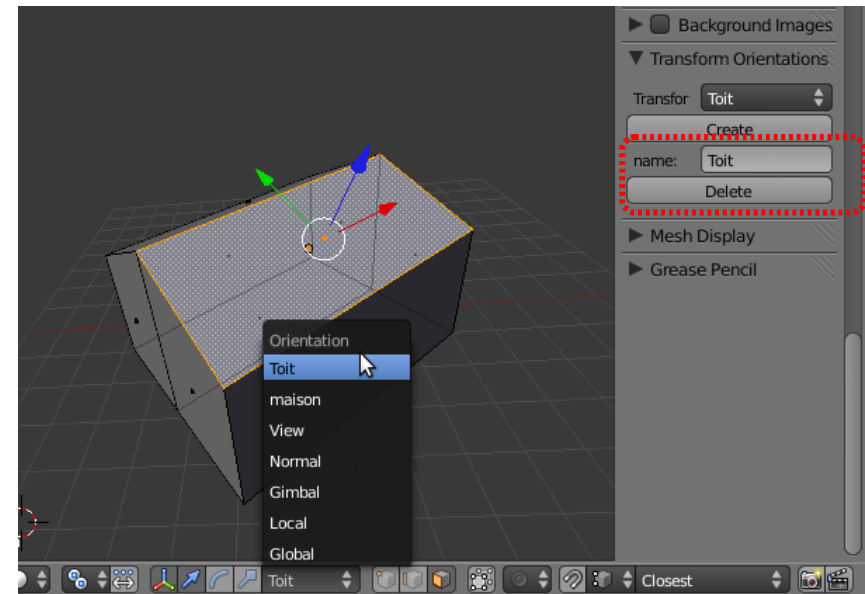
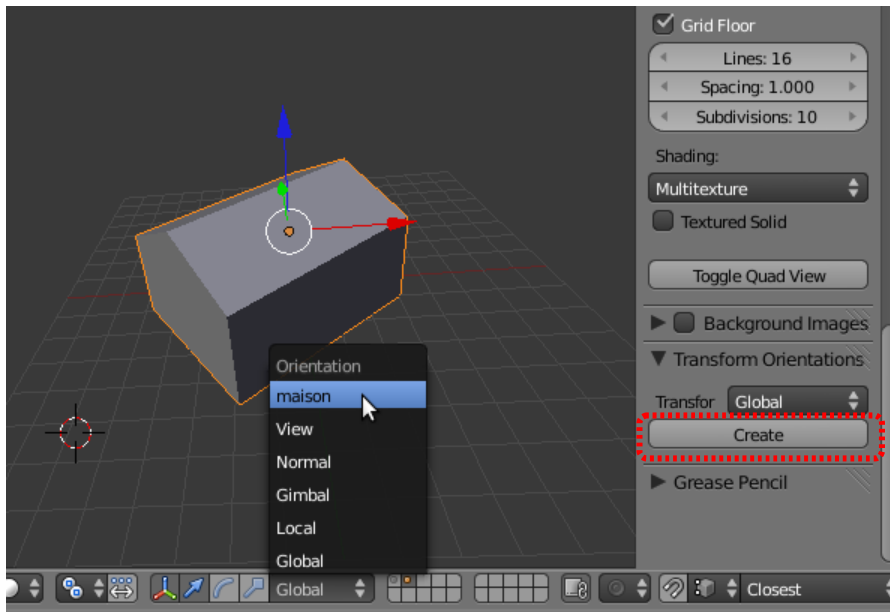
En mode **edit**, on peut aussi choisir de transformer suivant les axes **normaux** à une face (perpendiculaires) comme sur la seconde image à droite.



On peut aussi définir autant d'orientations personnalisées que l'on veut. Il suffit avec un objet sélectionné de cliquer sur **Create** de l'onglet **Transform Orientations** des données numériques (**N**). On a alors une nouvelle orientation du nom de l'objet (ici **maison**), on y accède par le menu d'orientations du header de la fenêtre 3D. On peut ainsi déplacer un objet suivant les axes d'un autre.

En mode **edit**, on peut faire de même en sélectionnant des faces ou edges. Les orientations créées s'appelleront *Face* et *Edge*, mais on peut changer leur nom en cliquant dessus, comme ici l'orientation **Toit**.

On peut supprimer une orientation avec **Delete**.



Modificateurs : solidify

Un modificateur est une opération réversible et paramétrable applicable à un objet. On peut utiliser plusieurs modificateurs sur un même objet. Les modificateurs ont un ordre et sont appliqués les uns après les autres.

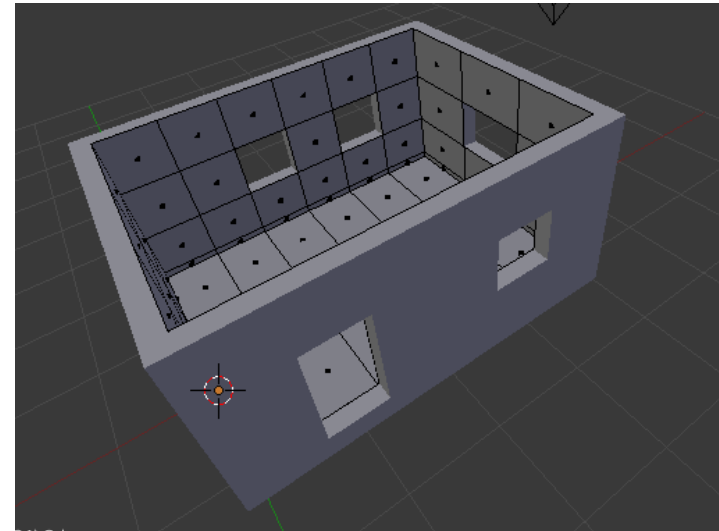
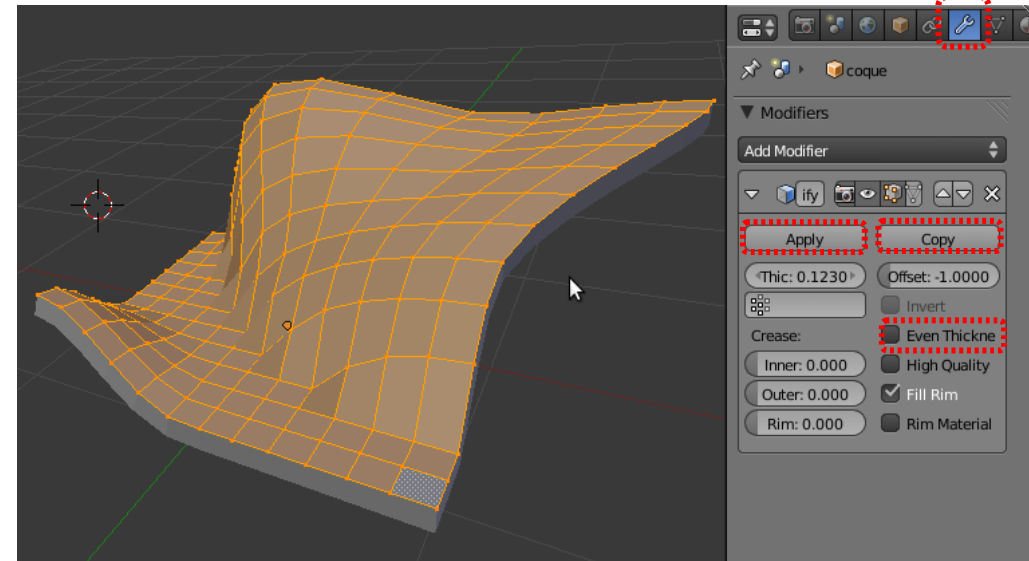
Apply applique de manière définitive le modificateur. Pour copier un modificateur, sélectionner plusieurs objets (celui avec le modificateur doit être actif), et faire **CTRL+L / Modifier**

Le modificateur **Solidify** donne de l'épaisseur aux faces d'un mesh.

Thickness règle l'épaisseur

Offset règle le décalage par rapport aux faces d'origine

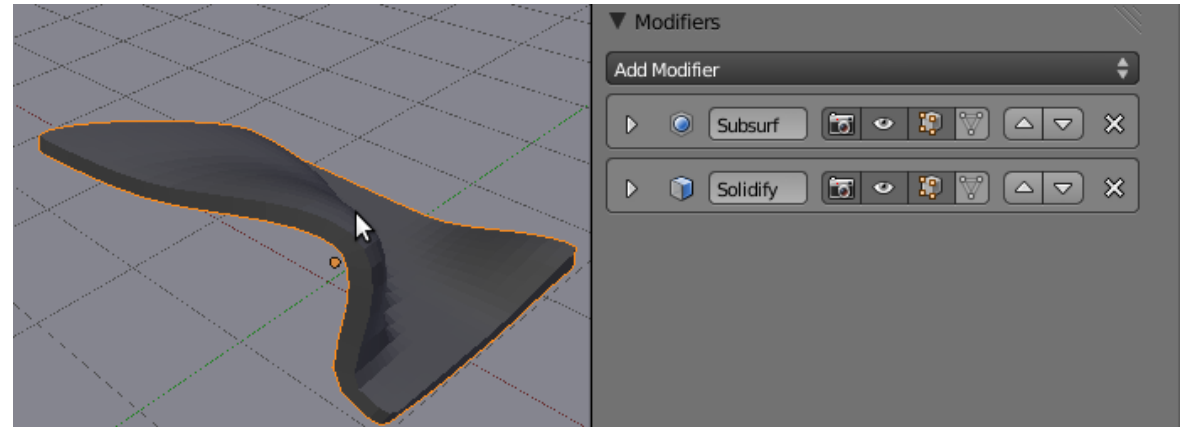
Even Thickness donne une épaisseur constante à l'ensemble, pour faire des murs très rapidement par exemple. **High Quality** est alors souvent nécessaire pour avoir de bons résultats.



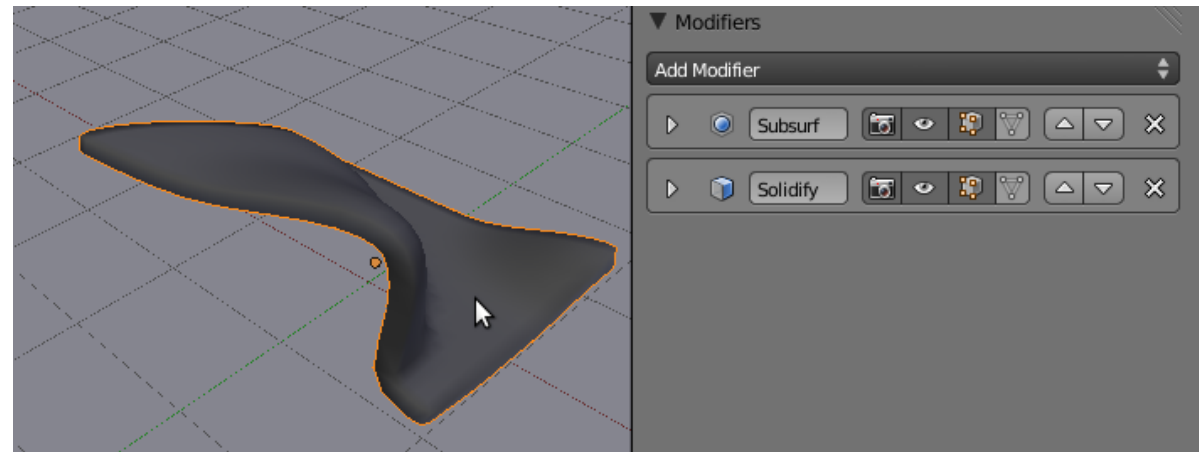
Les modificateur peuvent aussi (la plupart) s'appliquer aux courbes. Il n'est par contre pas possible de les appliquer sans conversion en mesh

Modificateurs : Edge Split

Objet avec modificateur **subsurf**, modificateur **solidify**, et shading **Flat**



Objet avec modificateur **subsurf**, modificateur **solidify**, et shading **Smooth**

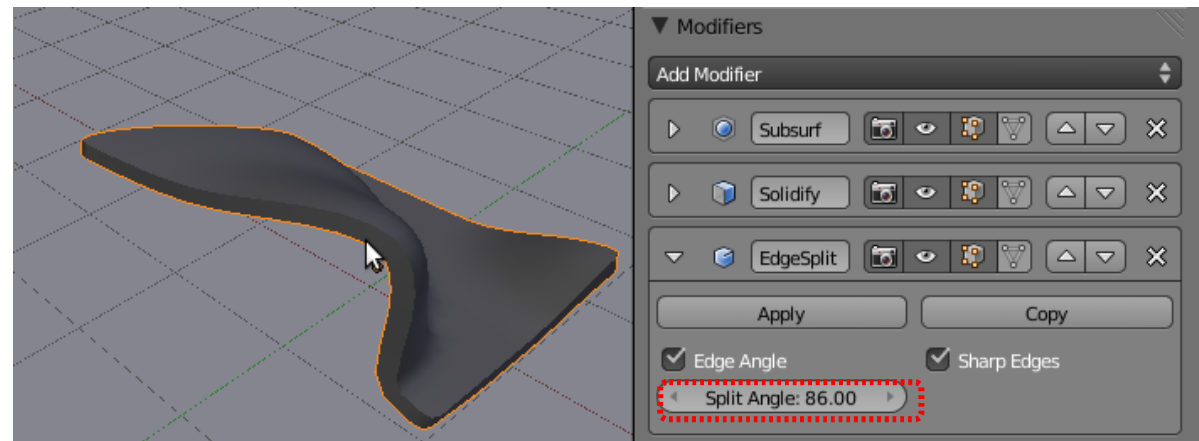


Objet avec modificateur **subsurf**, modificateur **solidify**, modificateur **EdgeSplit**, et shading **Smooth**

Edge Angle : définit les arrêtes vives en fonction de l'angle

Split Angle : angle au dessus duquel une arrête est vive

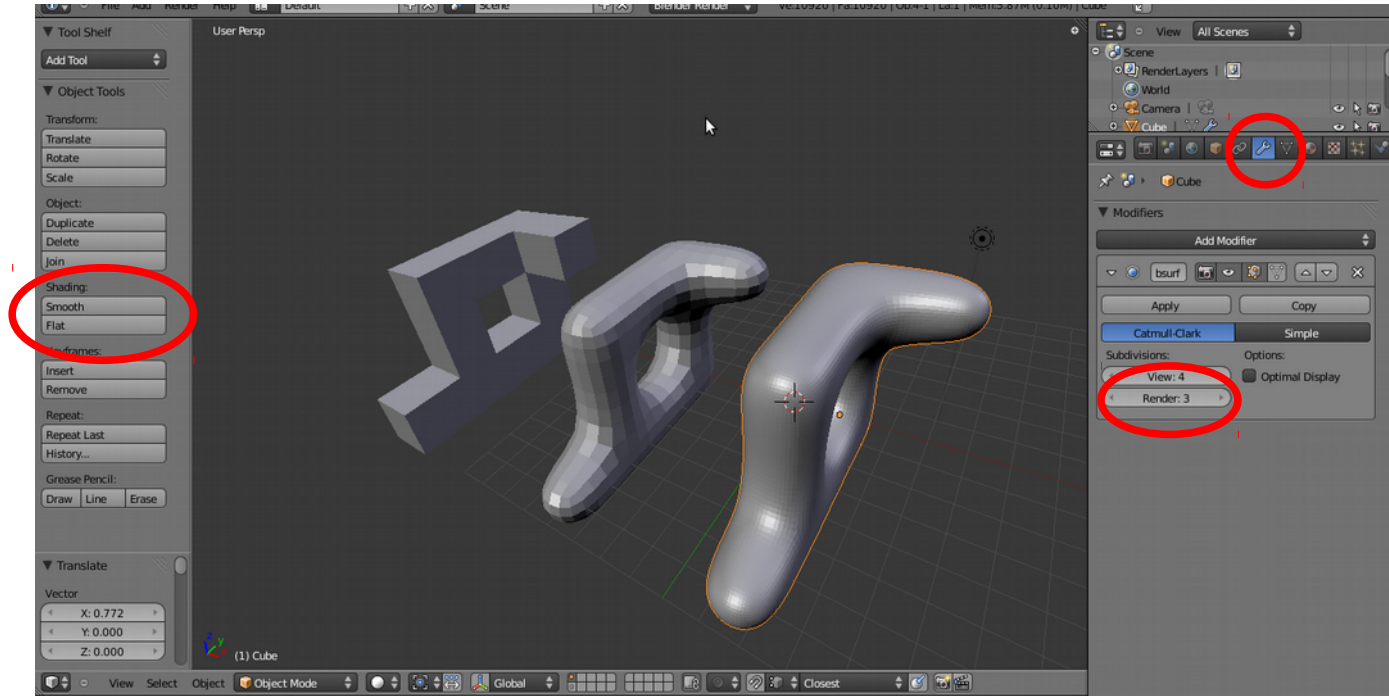
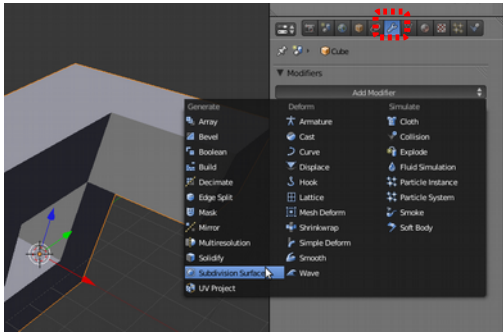
Sharp Edges : permet de rendre des arrêtes vives en les sélectionnant en mode Edit et avec **Ctrl+E>MarkSharp**



Modificateurs: le subsurf

Le subsurf permet d'obtenir des formes organiques à partir de maillages simples (mesh).

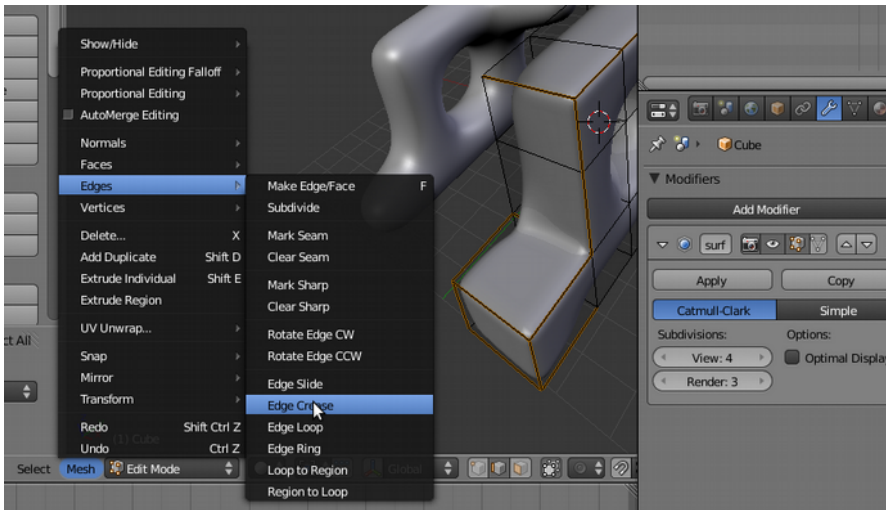
C'est un modificateur que l'on assigne à l'objet en cliquant sur **Add Modifier** dans la fenêtre de propriétés **modifier**:



On choisit le niveau de subdivision affiché grâce aux boutons **subdivisions**, un pour la vue (View) et un pour le rendu (Render)

Ci-dessus de gauche à droite le même mesh sans subsurf puis avec un subsurf de 1 puis 4:

On peut adoucir les facettes d'un mesh en cliquant **smooth** dans la partie shading du tool shelf



Pour réduire l'arrondi d'un ou plusieurs Edges (segment), comme sur le mesh de droite:

on sélectionne les edges en mode edit, et on applique un **crease**

On trouve **Edge Crease** soit dans le menu Mesh/Edge soit dans le menu appelé par **CTRL+E**

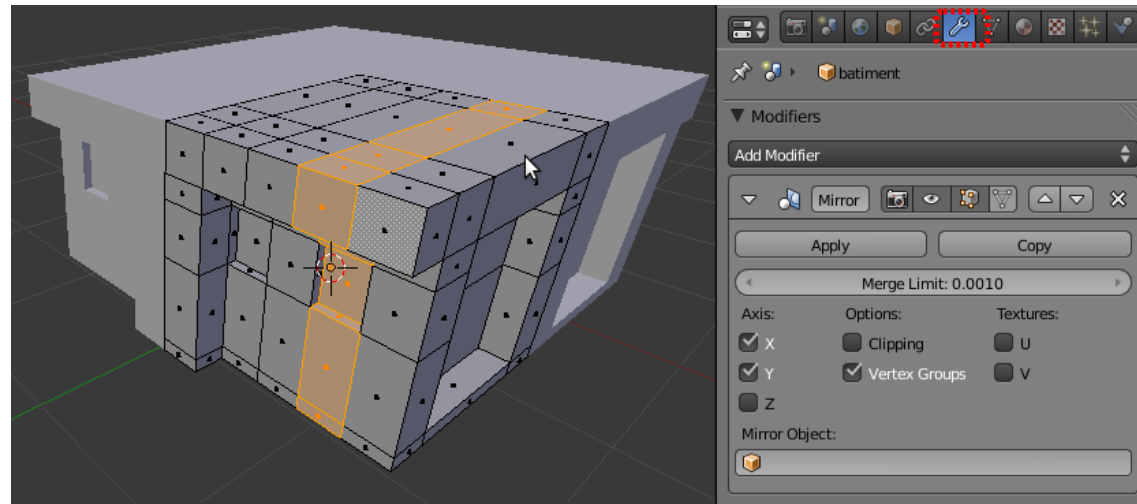
Modélisation par duplication : mirror et array

Le modificateur **mirror** crée des copies miroirs de l'objet, par rapport à l'origine de l'objet (le point orange).

Axis : X,Y,Z définit l'axe de miroir

Pour placer précisément l'origine d'un objet :

- Sélectionner un point en mode edit
- Maj+S / cursor to selected
- Repasser en mode objet
- Maj+ctrl+alt+C : origin to 3D cursor



Le modificateur **array** crée des copies de l'objet :

Fixed count : nombre de copies fixées par **Count**

Fixed length : nbre de copies pour tenir dans la longueur

Length

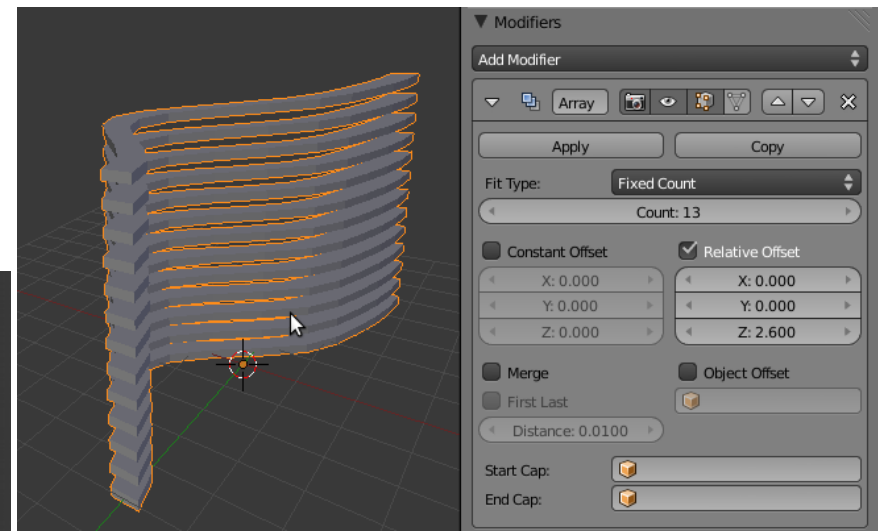
Constant offset : décalage en unité blender

Relative offset : décalage par rapport à la dimension de l'objet

On peut mettre deux modificateurs array à la suite dans deux directions différentes (ou plus...).

Object offset décale les répétitions à chaque fois de la différence (en position, échelle et rotation) entre l'objet d'origine et celui précisé dans « object offset ».

Par exemple pour faire un escalier colimaçon, on fait une marche et on place un *empty en* Object Offset que l'on décale vers le haut et que l'on tourne un peu. Toutes les marches seront décalées d'autant.

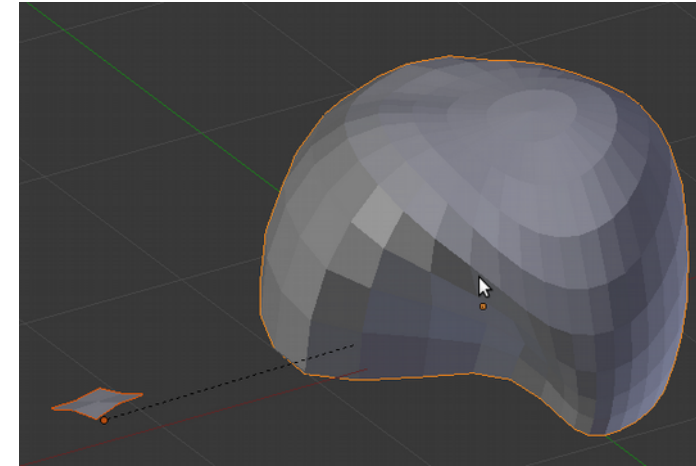


Duplications : dupliverts et duplifaces

Les dupliverts et duplifaces permettent de dupliquer un objet sur les points et respectivement faces d'un maillage.

Avec deux objets sélectionnés (celui sur lequel on duplique est actif), **Crtl+P** : parenter.

Ici la sphère est parente de l'écaille (pointillés)



Sur l'objet parent, dans le panneau Object, on a l'onglet duplication :

Verts : duplique sur les points

•**Rotation** : tourne les duplications en fonction de l'orientation des faces

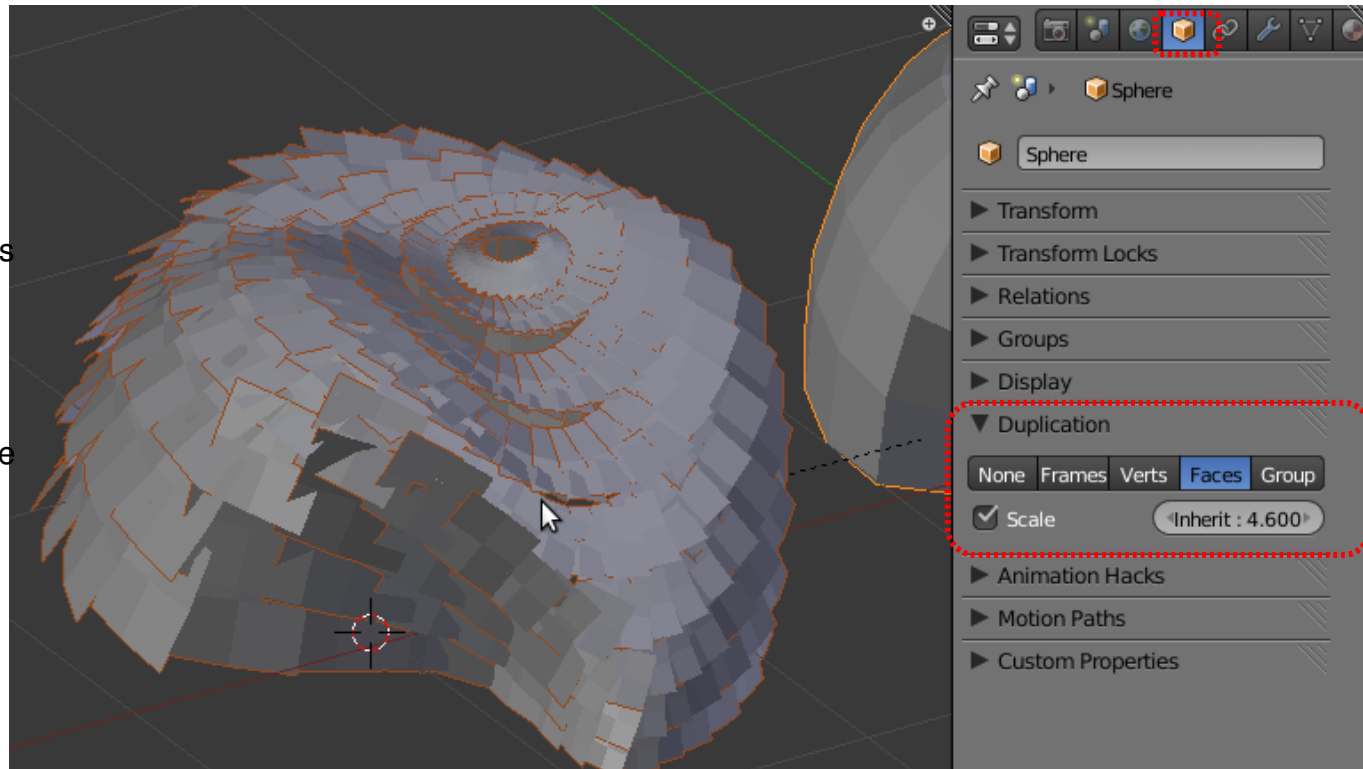
Faces : duplique sur les faces (les duplications sont orientées suivant les faces).

•**Scale** fait varier la taille des duplications en fonction de la surface des faces de l'objet parent.

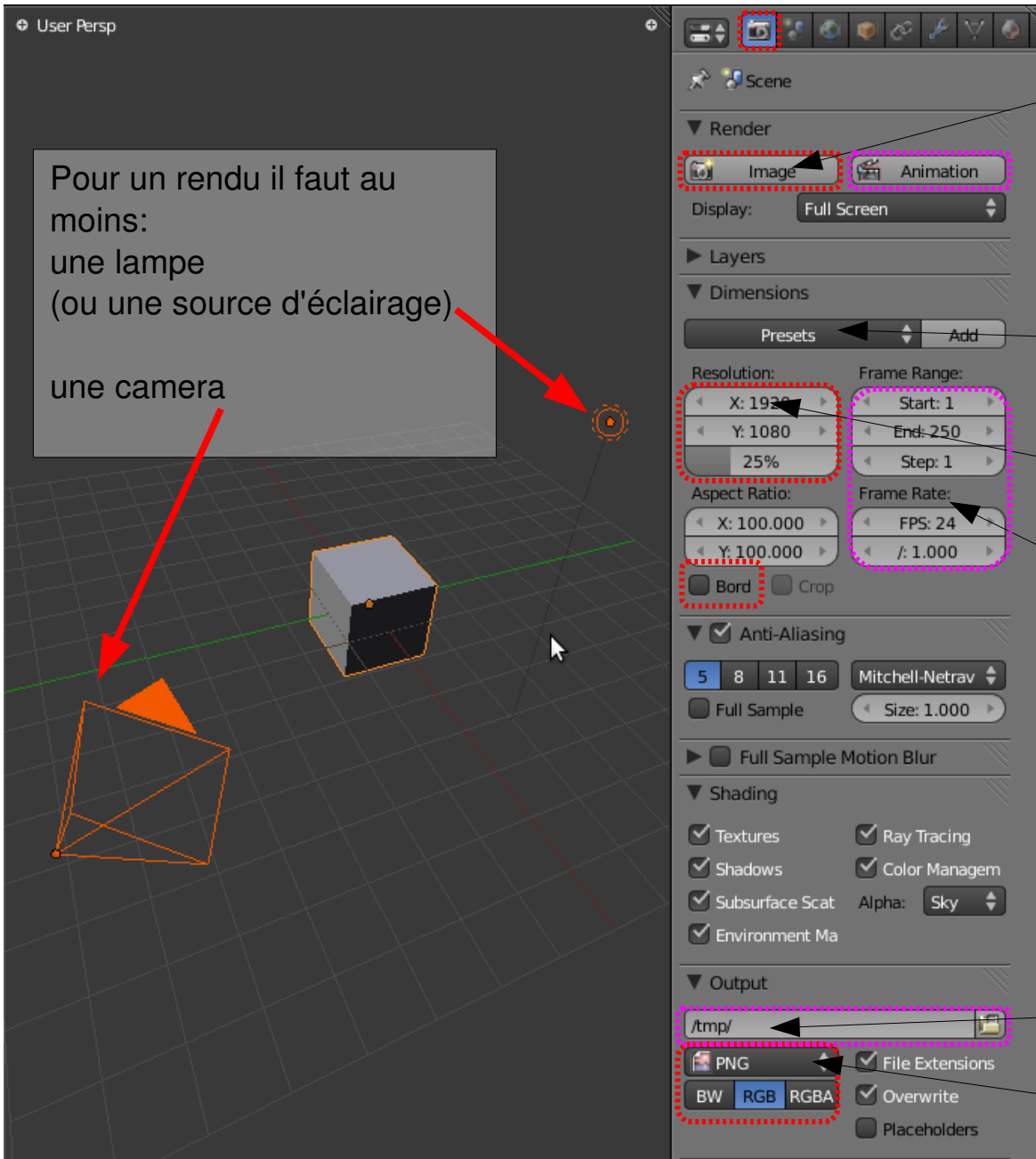
•**Inherit** permet de régler la taille de l'ensemble des duplications

Maj+CTRL+A : rendre les duplications réelles (avec le parent sélectionné). On a alors des copies liées de l'objet initial.

On peut les joindre avec **CTRL+J**



Paramètres de rendu



Pour un rendu il faut au moins:
une lampe
(ou une source d'éclairage)
une camera

Pour faire le rendu d'une image.
Raccourci **F12**
On enregistre ensuite l'image avec **F3**
On peut faire apparaître le dernier rendu avec **F11**
Le rendu d'une animation se fait en cliquant sur **Animation**

Pré-réglages de rendu, avec les tailles standards de rendu.
Add permet de créer ses propres pré-réglages

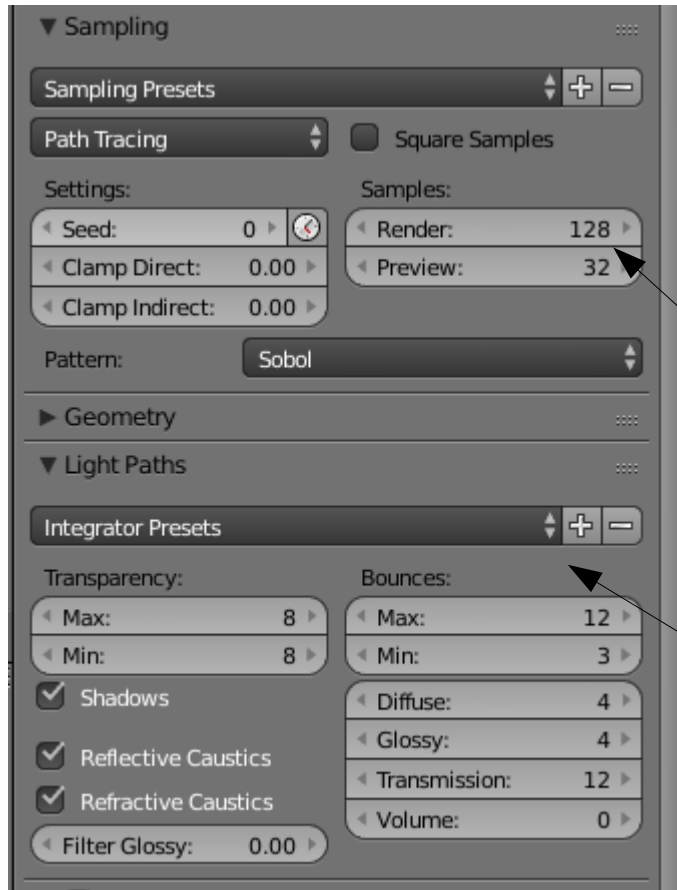
Dimensions du rendu en pixels.
% pour faire des rendus rapides en plus petites dimensions
Maj+B en vue camera permet de ne rendre qu'une partie de l'image. On annule en décochant **Border**

Start, End : image de début et de fin de l'animation
Step : permet de ne calculer qu'une image sur 2 si réglé à 2 (ou 3, 4...)
FPS : nombre d'images par secondes de l'animation

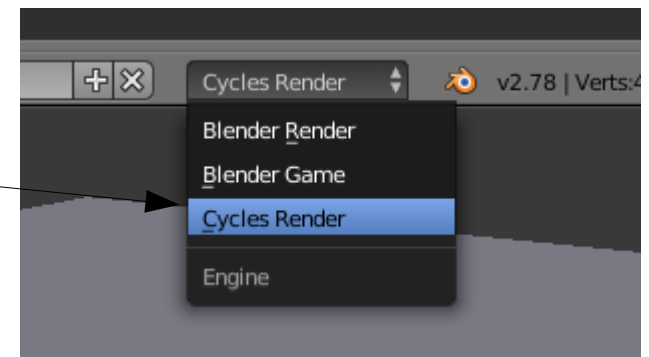
Chemin ou est enregistrée l'animation.
Si un format d'image est choisi (jpg ou png), l'animation sera une suite d'images numérotées. C'est la solution la plus sûre .

Format d'image et type d'image:
BW: noir et blanc
RGB: couleur
RGBA: couleur avec transparence

Les paramètres de rendu (Cycles)



Il faut choisir **Cycles** comme moteur de rendu dans la barre principale en haut

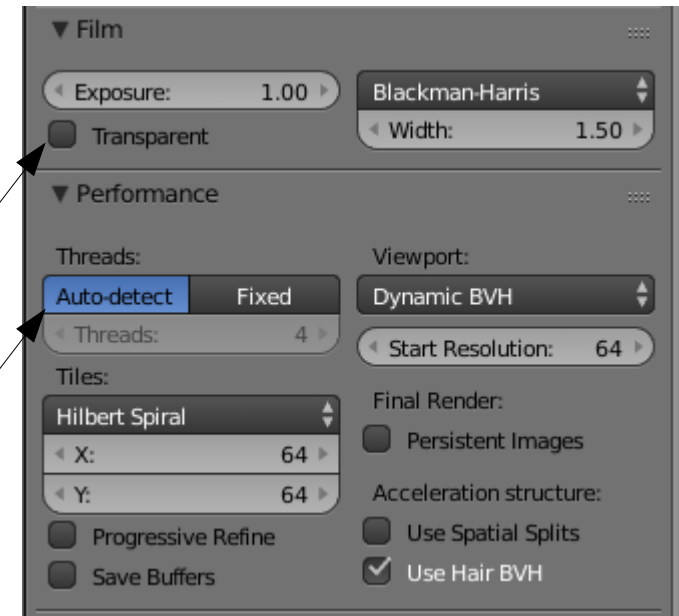


Le nombre de **Samples** détermine la qualité du rendu (Render) et de la fenêtre 3D temps réel (Preview)

Dans **Light Paths** on règle le nbre de rebonds des différents types de rayons lumineux. Les trois presets de base permettent de choisir entre qualité (Full global illumination) et rapidité (Direct Light). Limited Global Illumination est un compromis convenant la plupart du temps.

Transparent donne un rendu sur fond transparent (si enregistré en PNG) pour faciliter les incrustations sur photo par ex

Threads en **Auto-detect** utilise tous les cœurs du processeur, **Fixed** permet d'en choisir le nombre.
Tiles règle la taille des carreaux de rendu (pour débiter laisser sur 64 pour CPU, passer à 512 en GPU)



Reglages de caméra

Camera

Dof

Les lampes (Cycles)

Camera
Dof

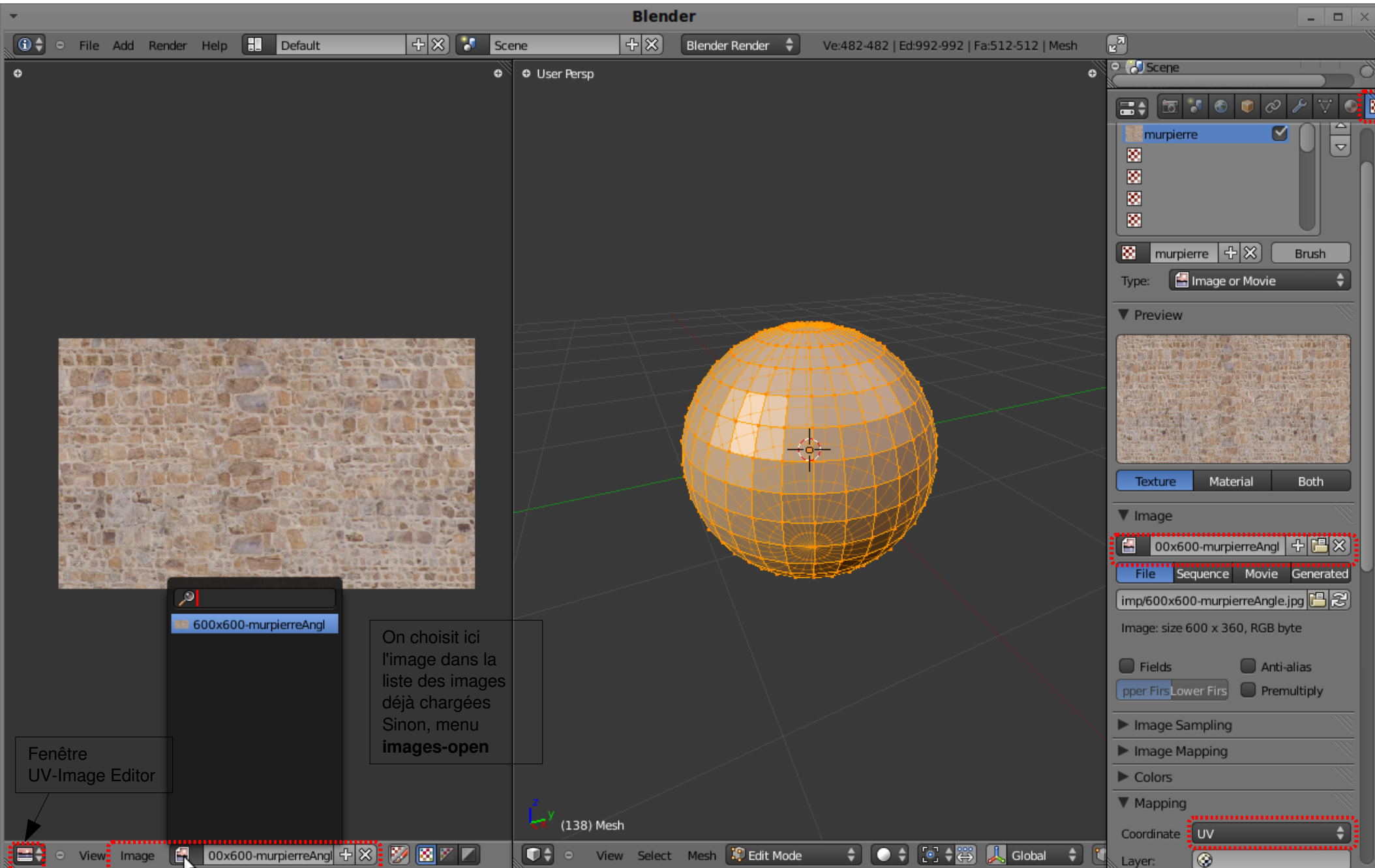
Eclairage global Cycles

Les shaders (Cycles)

Les textures (Cycles)

Dépliage UV 1

Cela consiste à déplier le maillage pour le mettre à plat sur une image, comme un patron en couture.
Il faut pour cela une fenêtre **UV-image Editor** et une fenêtre **3D**.
Il faut préciser dans le **mapping** du panneau texture que l'on est en UV

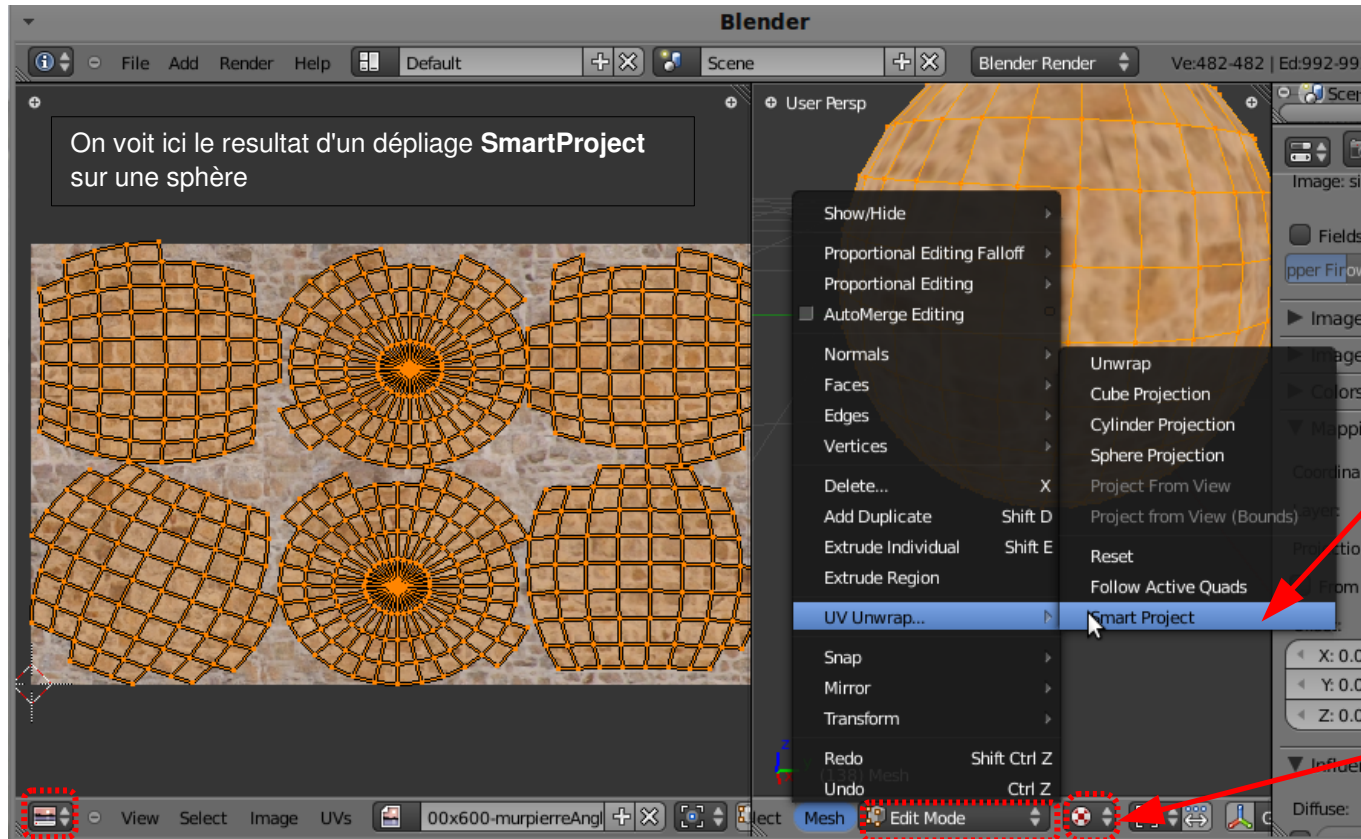


Fenêtre
UV-Image Editor

On choisit ici
l'image dans la
liste des images
déjà chargées
Sinon, menu
images-open



Dépliage UV 2



On voit ici le resultat d'un dépliage **SmartProject** sur une sphère

En mode Edit, avec des faces sélectionnées:

U: menu de Uvmapping
menu **Mesh-UV Unwrap**

On a de nombreuses options:

Unwrap: dépliage automatique (ne marche bien que si l'on a marqué des edge à découper)

Cube Projection: Pour une mesh plutôt cubique (bâtiment),

Project from view: projeté depuis la vue (pratique pour une façade par exemple)

Smart project: dépliage automatique « malin », marche mieux que unwrap si l'on n'a pas découpé le maillage car il essaie de deviner où découper.

Type d'affichage dans la vue 3D:

Textured permet de voir directement l'application de la texture

Dans l'**image editor**, on travaille sur les points du dépliage avec les mêmes raccourcis que dans la vue 3D (mais en 2D bien sur):

G, R, S pour déplacer, tourner, mettre à l'échelle

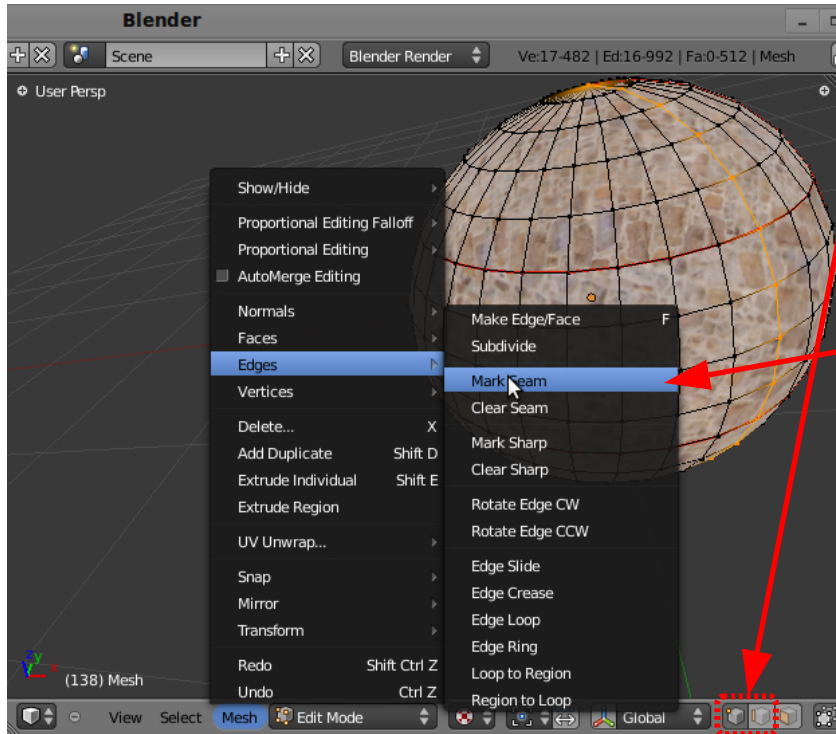
B, et C pour la sélection par boîte et cercle,

L pour sélectionner tous les points liés

...

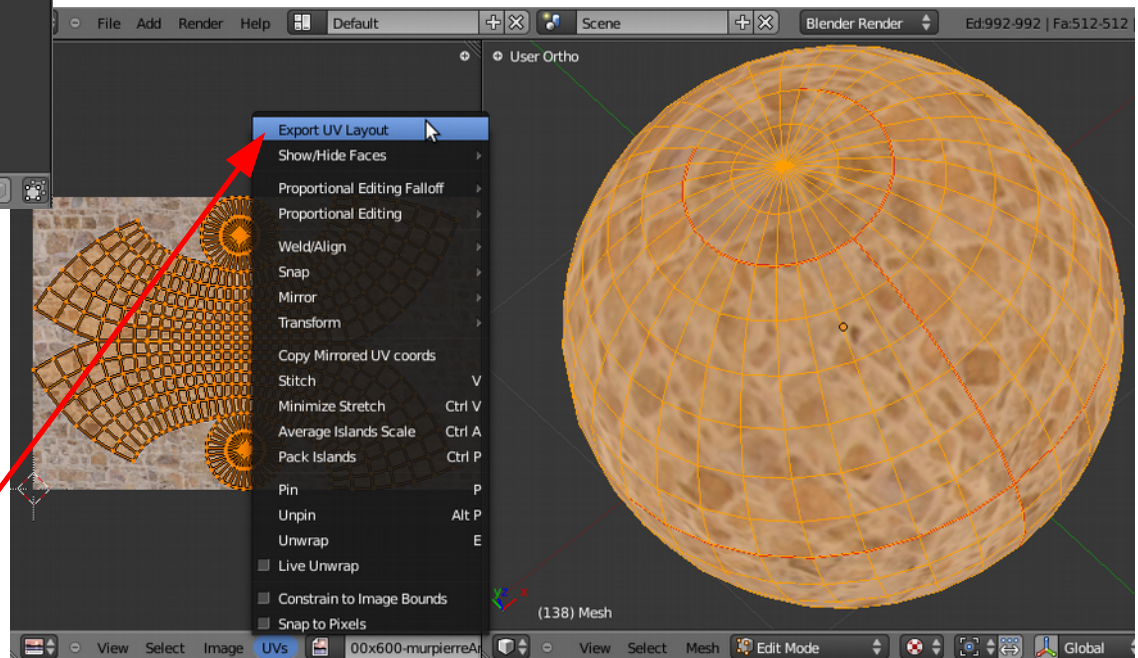
Dépliage UV 3

Pour un bon dépliage UV, il faut aider Blender à déplier en lui précisant où il doit découper le maillage avant de le déplier. Sur ces coupes, le raccord de textures sera visible (ou en tout cas plus compliqué à faire), on va donc choisir de découper à des endroits moins visibles.



Il faut d'abord sélectionner des Edges (segments), le plus simple est d'être en mode de sélection par vertex (points) ou par edge.
Pour sélectionner des boucles de segments (**Edge Loop**) : **Alt+BDroit**
On voit ici en orange une **Edge Loop** sélectionnée

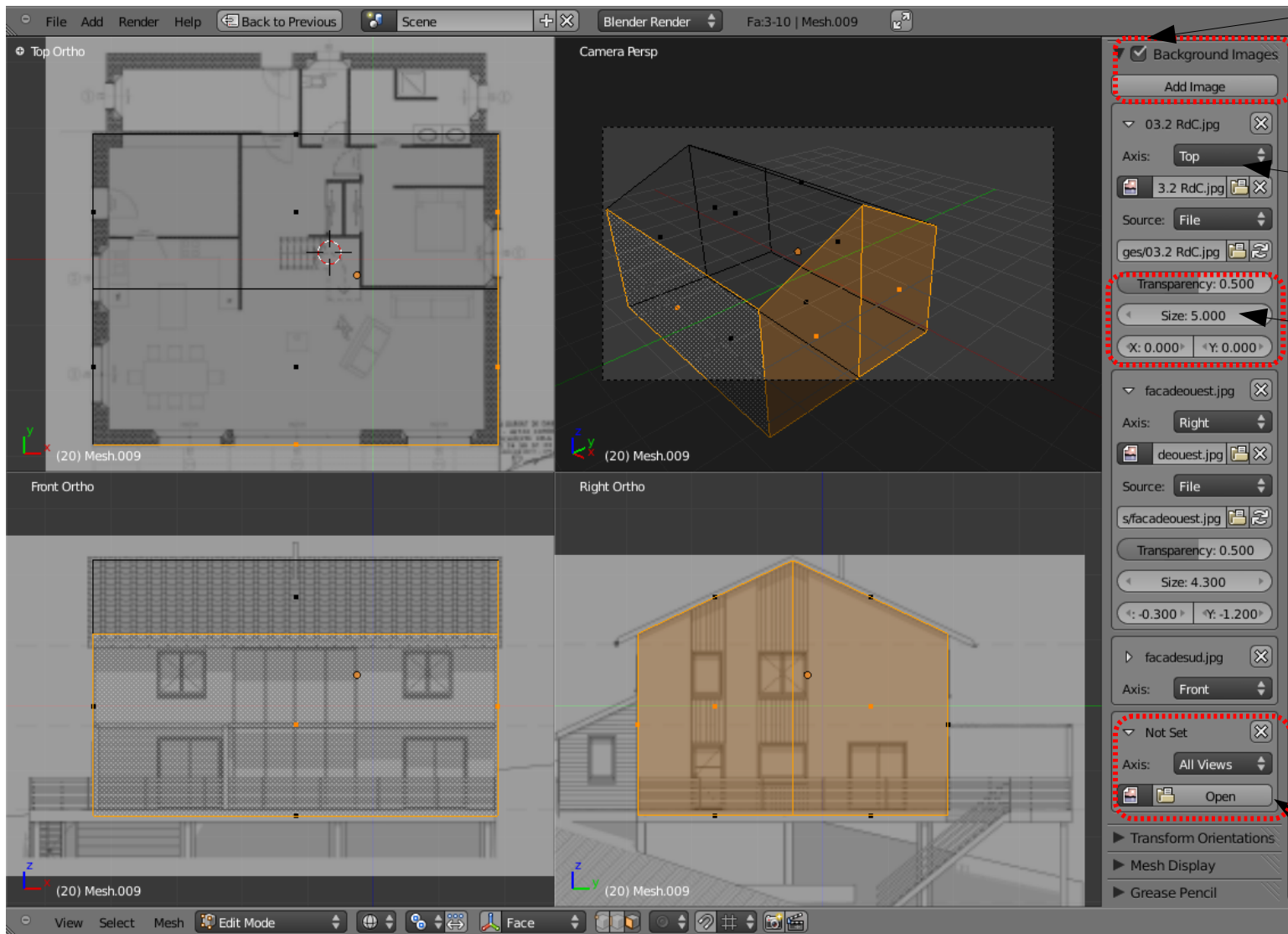
Ensuite on marque les edges comme étant à découper au dépliage avec **Mark Seam** dans le menu **Mesh-Edges** ou avec **CTRL+E**
Les Edges marquées sont surlignées en rouge dans le vue 3D.
On annuler le marquage avec **Clear Seam**



Résultat du dépliage d'une sphère après quelques coupes. Le but est d'avoir les faces les moins distordues possibles.

On peut ensuite exporter le résultat du dépliage en SVG pour l'utiliser dans un logiciel de retouche d'image comme modèle pour peindre dessus.

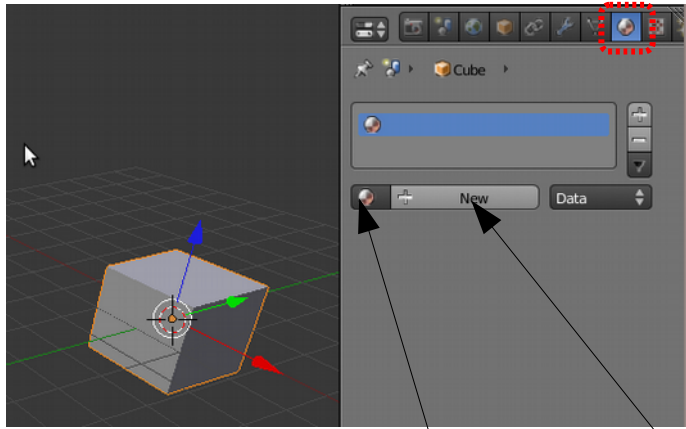
Placement d'images en fond de fenêtre



- 1 Cocher après avoir ouvert les données numériques avec N et rajouter des images avec **Add images**
- 3 Pour chaque image on choisit ici dans quelle vue elle va se placer
- 4 Pour chaque image on règle ici la transparence, la taille (**size**). Attention la valeur de size est la moitié de la largeur de l'image dans la fenêtre. On peut décaler l'image aussi avec les valeurs X et Y
- 2 Avant d'avoir défini une image on a ce panneau, qui permet d'ouvrir une image avec **open** ou d'en choisir une déjà chargée avec l'icône à gauche d'**open**

On a donc ici trois images en fond, chacune associée à une vue.

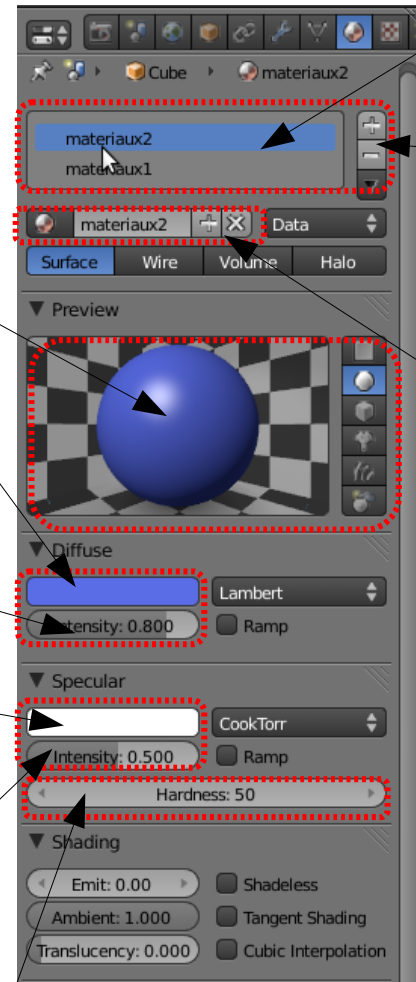
Matériaux (internal)



Avec un objet sélectionné (ici Cube)

Choisir parmi les mat existants

Créer un nouveau mat



Aperçu du matériau avec les différents modes d'aperçu

Couleur

Quantité de lumière renvoyée (+ou- sombre)

Couleur tache spéculaire

Intensité tache spéculaire: 0 pour matériaux mats

Dureté tache spéculaire: Élevée pour matériaux lisses et brillants

Un objet peut avoir plusieurs matériaux

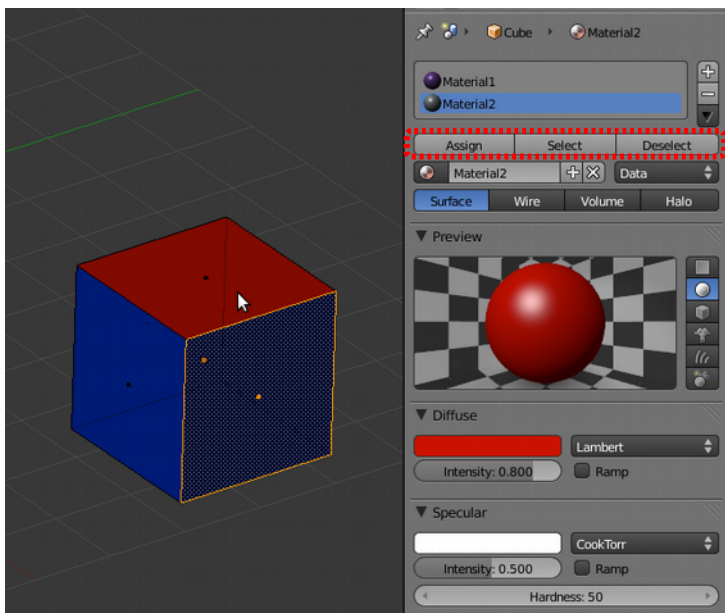
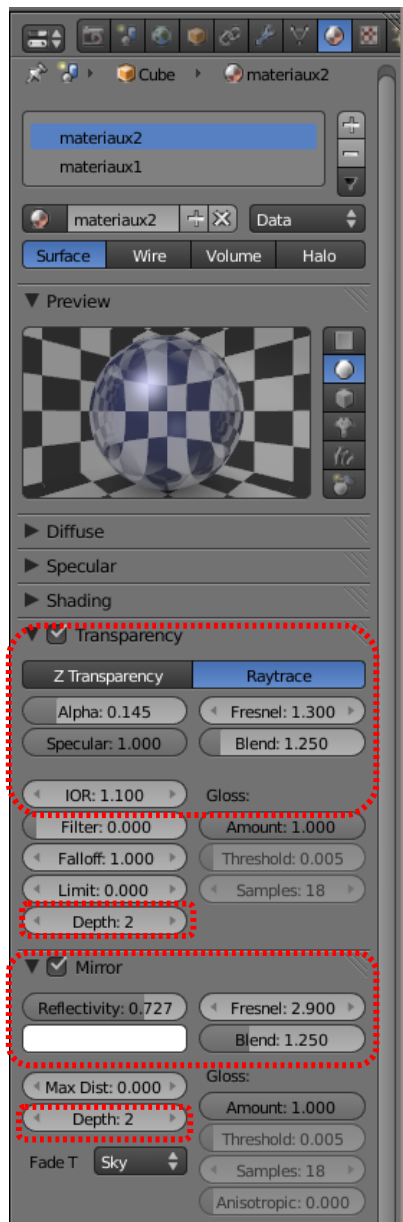
Pour rajouter un matériau à l'objet ou le supprimer
Par défaut il rajoute le même matériau (ici il rajouterait matériau2)

+ rajoute un matériau qui est une copie de celui sélectionné
X supprime le matériau de l'objet
Si il y a un numéro, cela veut dire que ce matériau est utilisé par plusieurs objets. En cliquant sur le numéro, on en fait une copie unique (pas utilisée par les autres objets)

Matériaux suite (internal)

Ztransparency: transparence sans diffraction
Raytrace: transparence par tracé de rayon (plus lent mais plus réaliste)
Alpha: niveau de transparence
IOR: indice de réfraction (1.3 pour le verre par ex)
Depth: nombre de parois que les rayons vont traverser (si plusieurs vitres alignées par ex, augmenter, mais cela augmente le temps de calcul)

Reflectivity: intensité de l'effet miroir
Fresnel: si on augmente fresnel, le matériau refléchi plus quand ses faces sont inclinées par rapport à la vue
Blend: niveau fresnel appliqué
Depth: nombre de fois que les rayons vont se refléchi



Pour avoir plusieurs matériaux sur le même objet, **en mode édition:**
Assign assigne le mat sélectionné aux faces sélectionnées
Select sélectionne les faces ayant ce matériau
Deselect les désélectionne

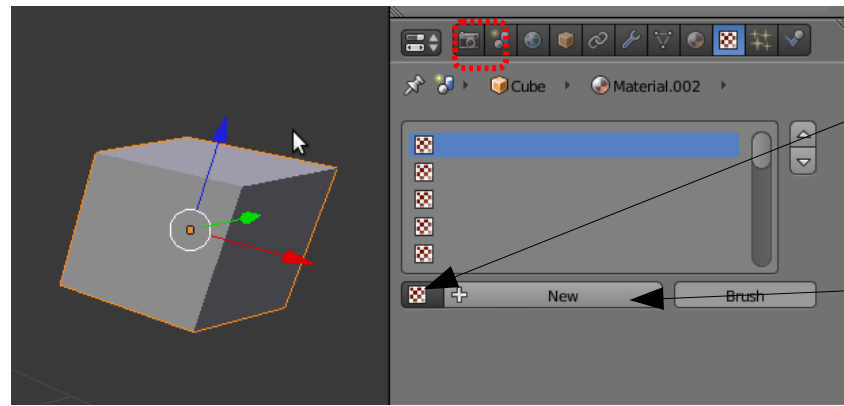
Pour copier un matériau d'un objet à d'autres:

Sélectionner tous les objets concernés, en sélectionnant en dernier celui ayant le matériau à copier.

CTRL+L / Materials

Textures (internal)

Avec un objet sélectionné et un matériau (ici : Material.002)



Choisir parmi les textures existantes

Créer une nouvelle texture

On choisit une texture de type image. Les autres sont des textures procédurales: calculées mathématiquement

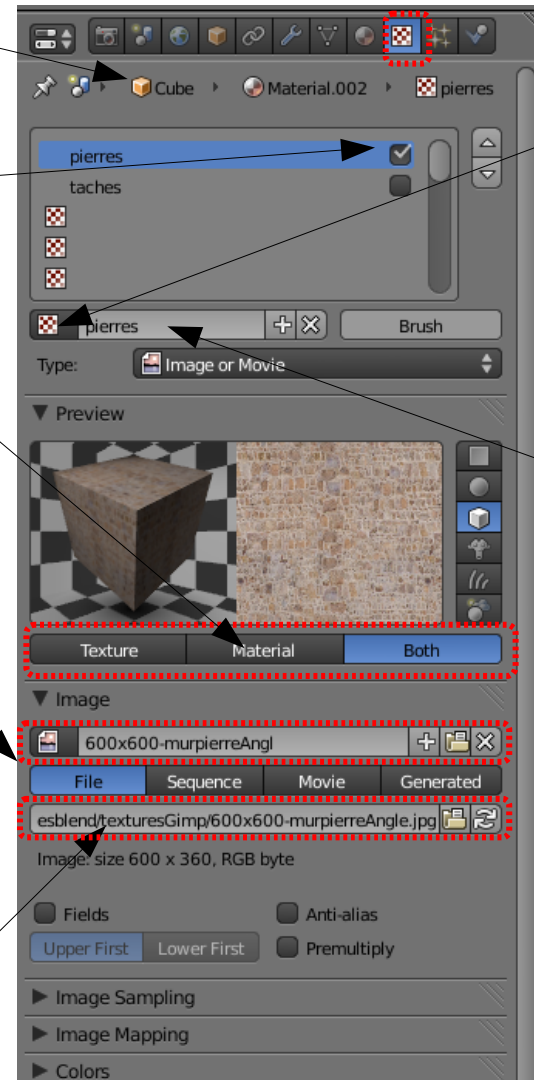
On travaille sur la texture **pierres** du matériaux **Material.002** de l'objet **Cube**

On peut avoir autant de textures que l'on veut dans un même matériau. Chaque texture peut être désactivée en décochant le bouton à côté de son nom.

Aperçu de la texture, ou du matériau ou des deux avec **Both**

L'icône permet de choisir parmi les images déjà utilisées
le nom de l'image (peut être différent du nom de fichier)
+ ou +new pour ajouter une nouvelle image
Icône fichier pour en charger une
X pour la supprimer

Le nom et le chemin de l'image
Icône fichier pour charger une image
Double flèche pour recharger l'image (si elle a été modifiée en dehors de Blender par ex)

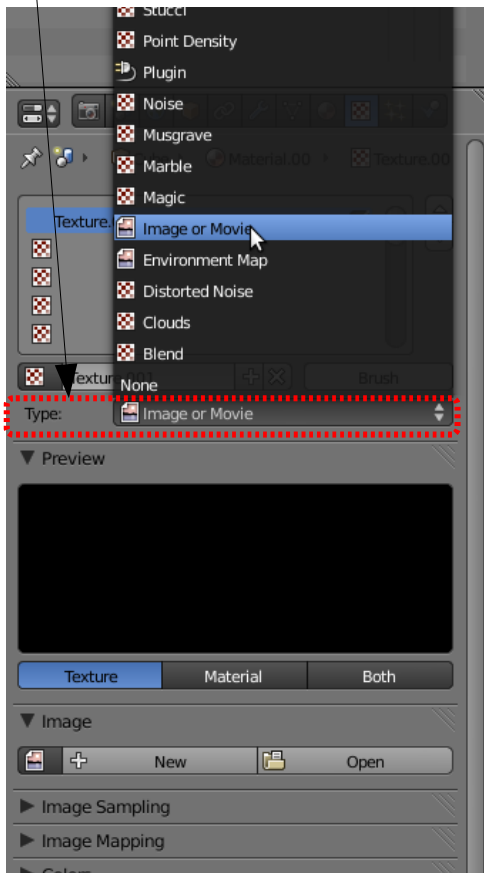


Si on sélectionne un « tiroir » à texture vide:

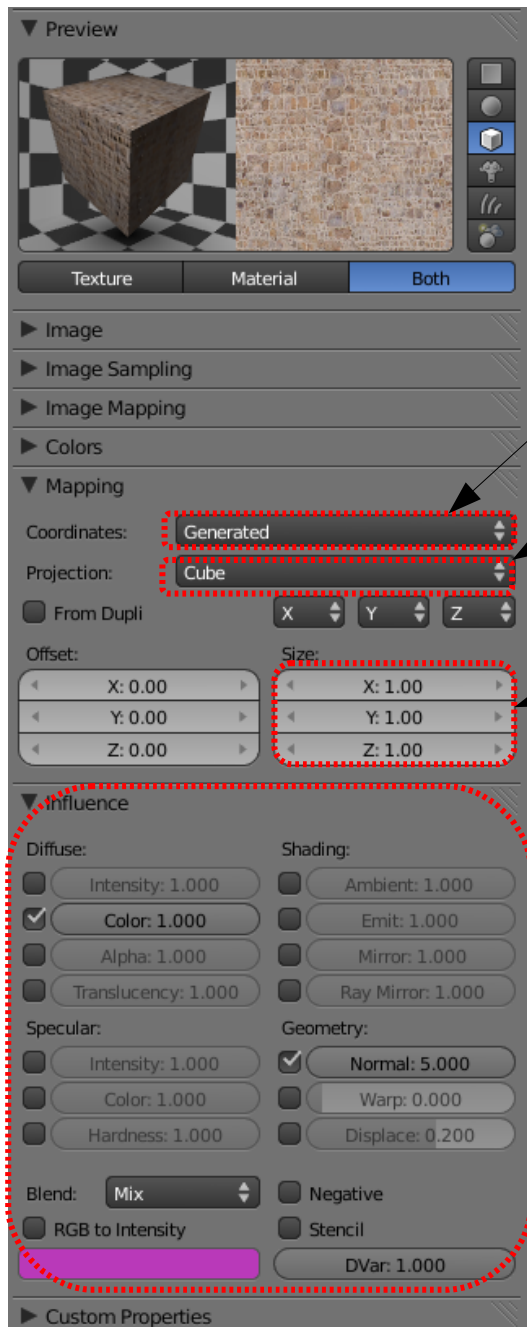
+new rajoute une texture
l'icône à gauche de **+new** permet de choisir parmi les textures existantes

Si on sélectionne un « tiroir » à texture plein:

+ rajoute une texture qui est une copie de celle sélectionnée
X supprime la texture du matériau
Si il y a un numéro, cela veut dire que cette texture est utilisée par plusieurs matériaux. En cliquant sur le numéro, on en fait une copie unique



Textures suite (internal)



Méthode de placement des textures:
Par défaut **Generated**
Nous verrons aussi **UV**

Méthode de projection des textures:
Flat, cube, tube ou sphère

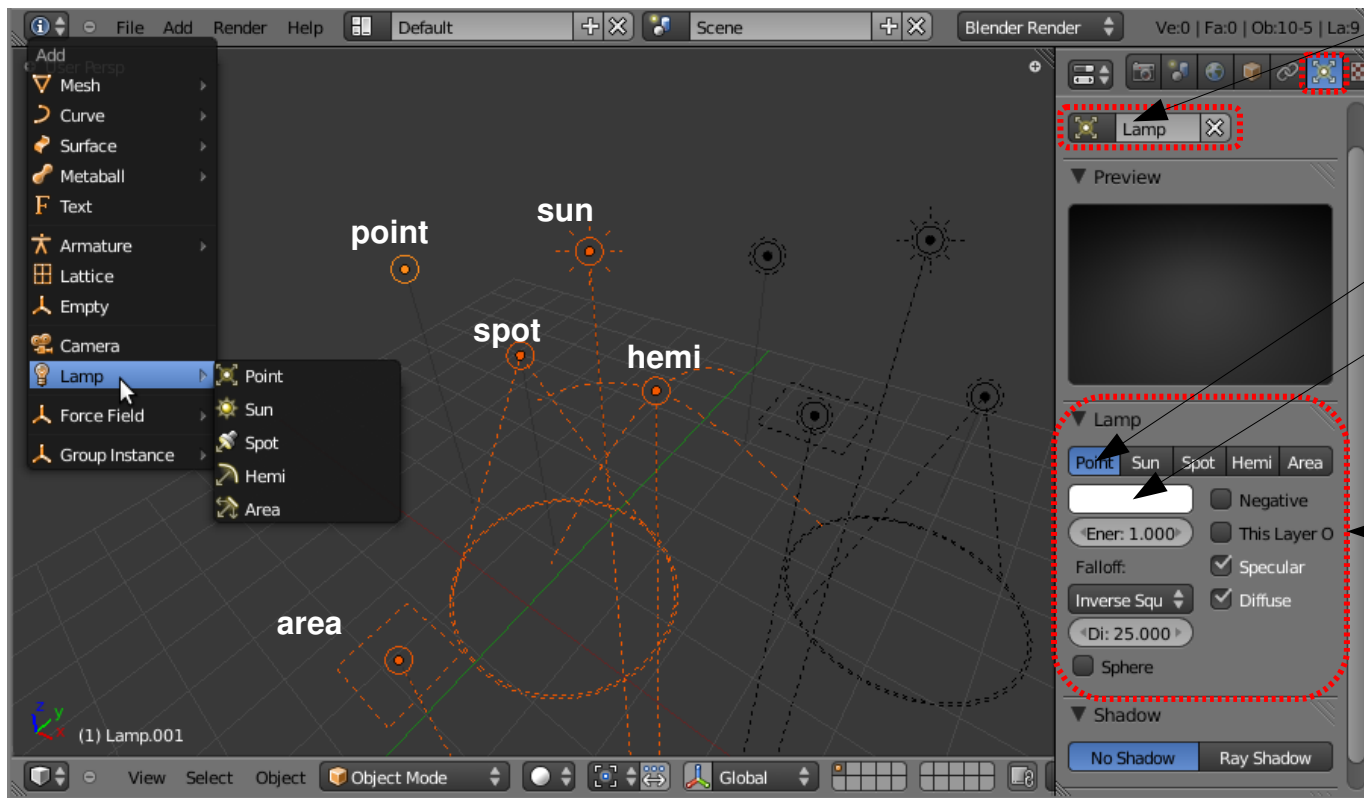
Taille de la texture dans chaque axe:
nombre de fois que la texture est
répétée suivant l'axe (plus le nombre
est grand, plus la texture est petite)

Influence de la texture:
chaque texture peut influencer autant
de paramètre de matériaux que l'on
souhaite. Les plus courants pour
débuter sont:
Color
Normal : pour simuler du relief (appelé
Bump Mapping dans d'autres logiciels)

Le travail sur les textures peut être très long, On peut se contenter d'une seule texture qui va influencer à la fois la couleur et le Nor (relief), cela suffit souvent. Pour aller plus loin, il faudra souvent à partir de la texture couleur, retravailler avec un logiciel de retouche d'images pour faire une version pour le relief, une pour le spéculaire, une pour l'ambient...

La méthode de placement **Generated** (celle par défaut) conviendra pour des formes très basiques (cubiques ou planes). Pour des formes plus complexes il faudra passer par les textures UV

Eclairage : les lampes, généralités (internal)



Nom de la lampe

Type de lampe

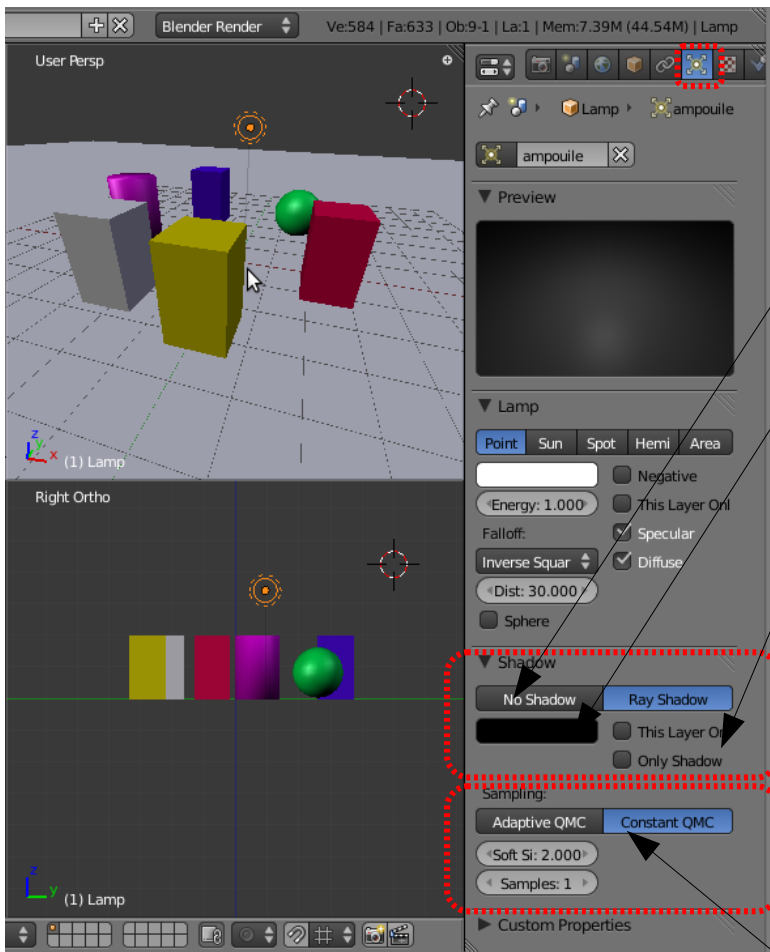
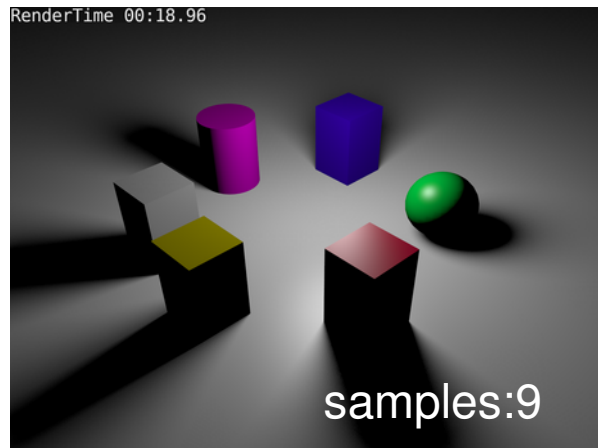
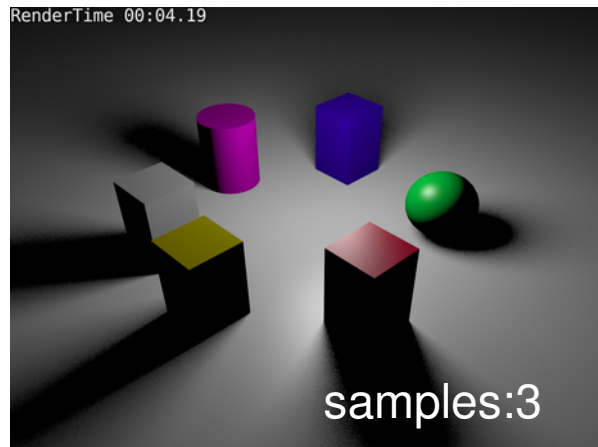
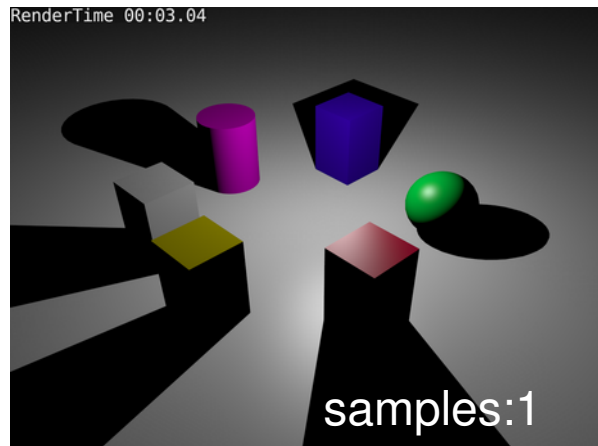
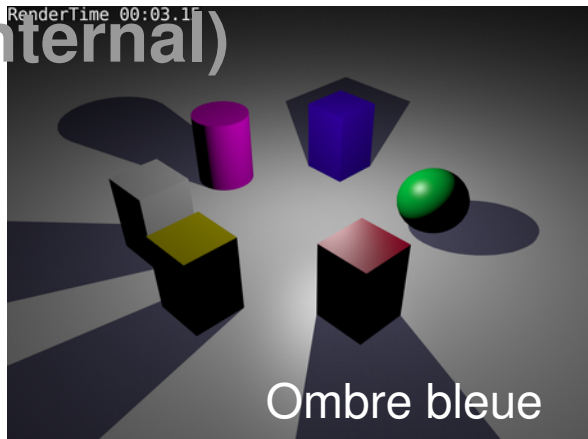
Couleur de la lampe

Ener : intensité de l'éclairage
Falloff : type d'atténuation de la lampe avec la distance
Di : distance à partir de laquelle l'éclairage a perdu la moitié de sa puissance
Negative : éclairage négatif
This layer Only : n'éclaire que les objets dans le même calque
Specular : crée des tâches spéculaires sur les objets (décocher pour des lampes de débouchage d'ombres)
Diffuse : décocher pour avoir une lampe qui ne crée pas d'éclairage.

Maj+A ou menu **Add** : rajouter des lampes.
Il y a 5 types de lampes, chacune avec son dessin dans la vue 3D.
Toutes les lampes sauf Hemi peuvent éventuellement projeter des ombres, leur dessin a alors un rond de pointillés en plus.
Les lampes se manipulent comme les autres objets avec **G** et **R**.
S n'a aucun effet sur les lampes.

Eclairage : Point (internal)

La lampe point se comporte comme une ampoule, éclairant dans toutes les directions . Elle peut projeter des ombres douces ou dures.



No Shadow : la lampe ne projette pas d'ombre
Ray Shadow : ombres, avec les réglages ci dessous:

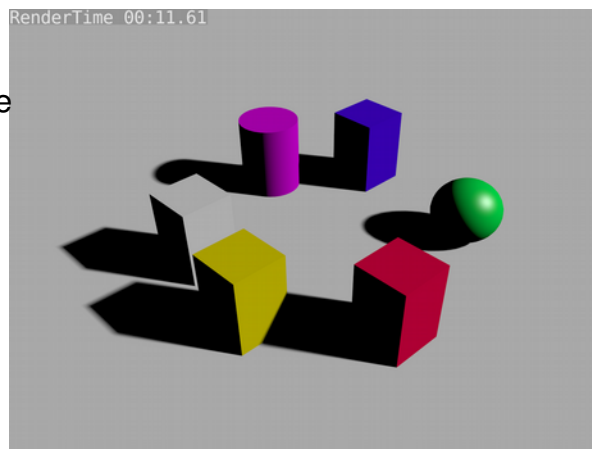
Couleur de l'ombre

This layer Only : ne projette des ombres que sur les objets du même calque
Only Shadow : n'éclaire pas les objets mais projette des ombres

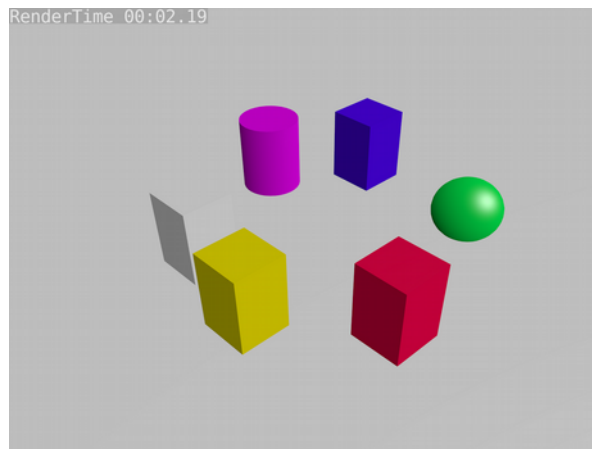
Ombres douces:
Constant QMC est plus lent mais plus fin que **Adaptive QMC**
Soft Size : douceur de l'ombre
Samples : si =1, ombres dures, sinon plus la valeur est élevée, moins il y aura de grain

Lampes Hemi et Sun (internal)

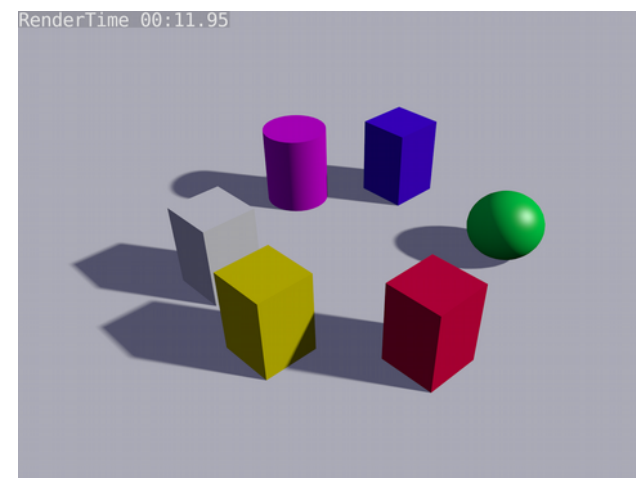
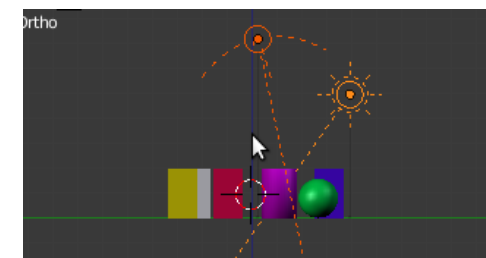
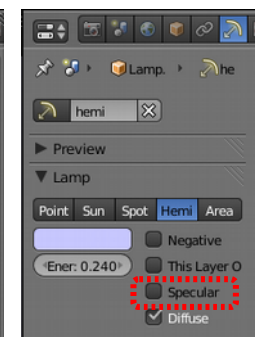
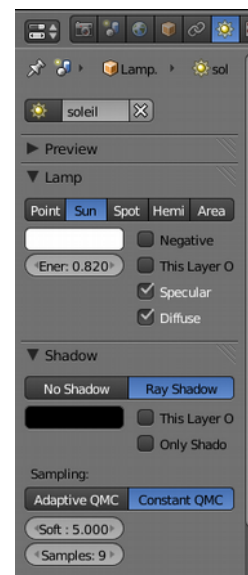
Une lampe **Sun** projette des rayons parallèles, indépendants de sa position, et sa puissance ne s'atténue pas avec la distance. Ses ombres sont donc le cas échéant parallèles et peuvent être douces comme à droite. Elle a les mêmes réglages que les point mais sans la distance.



Une lampe **Hemi** simule l'éclairage d'une demi sphère (la voûte céleste par exemple). Elle ne peut pas projeter d'ombres et sa puissance ne diminue pas avec la distance.

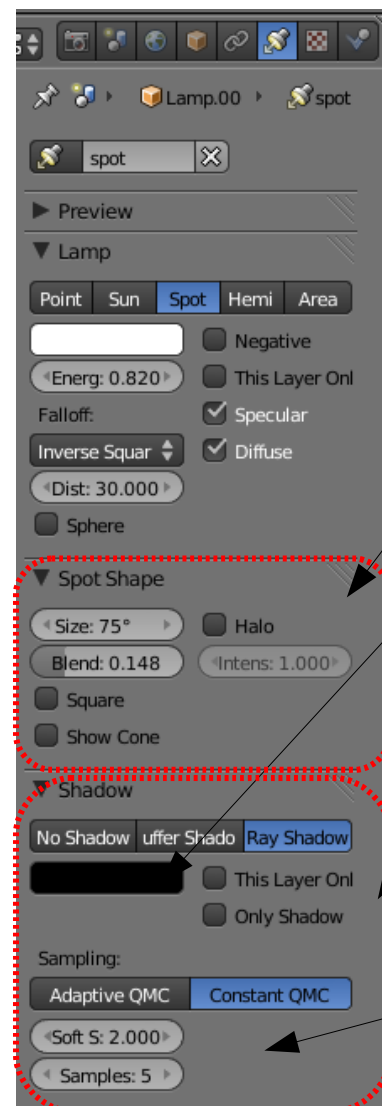
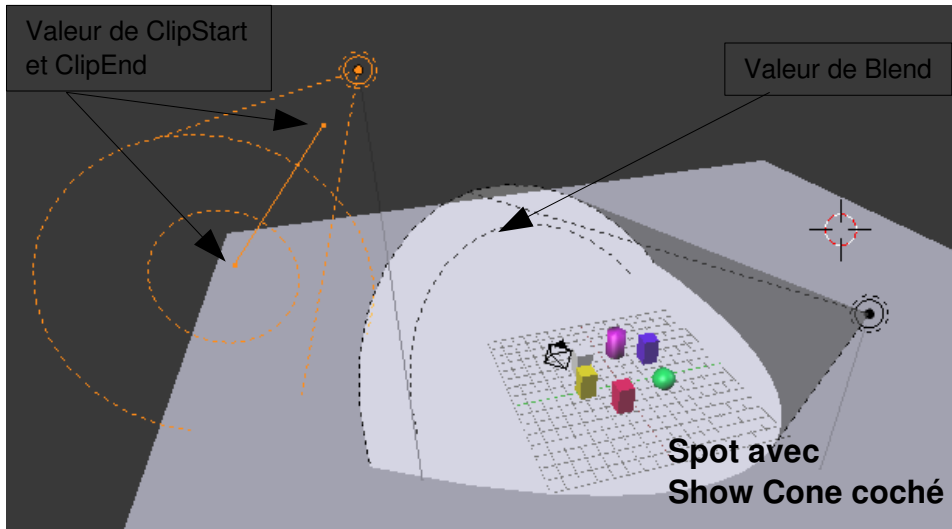
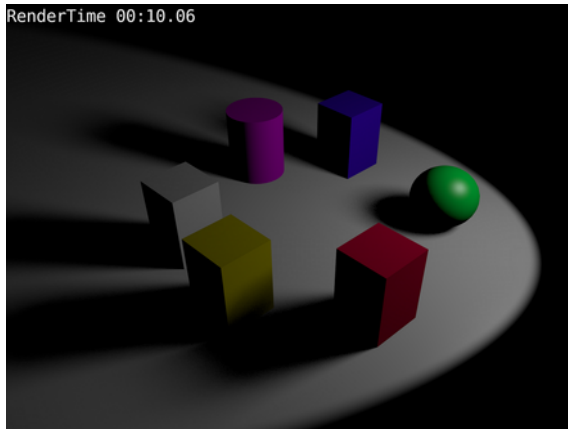


Les deux se complètent bien pour simuler un éclairage extérieur : on a ici un **sun** et un **hemi** pour déboucher les ombres. Bien penser à décocher **specular** pour l'hemi



Lampe spot (internal)

Une lampe **Spot** projette de la lumière et éventuellement des ombres dans un cône.
C'est la seule lampe qui peut utiliser des ombres de type **BufferShadow**. Ces ombres sont très rapides à calculer mais plus délicates à régler.

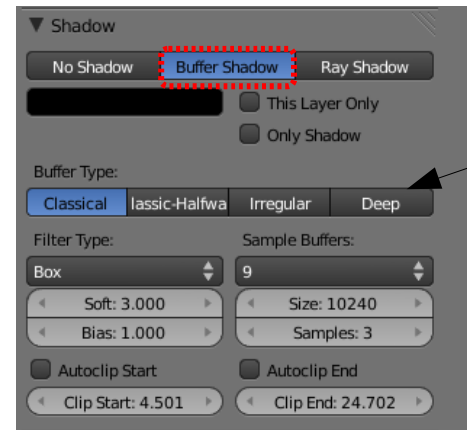


Size : angle d'éclairage du cône
Blend : dégradé en bord de cône
Square : spot carré
Show cone : permet de voir le cône dans la vue 3D

Couleur de l'ombre

This layer Only : ne projette des ombres que sur les objets du même calque
Only Shadow : n'éclaire pas les objets mais projette des ombres

Ombres douces:
Constant QMC est plus lent mais plus fin que **Adaptive QMC**
Soft Size : douceur de l'ombre
Samples : si =1, ombres dures, sinon plus la valeur est élevée, moins il y aura de grain

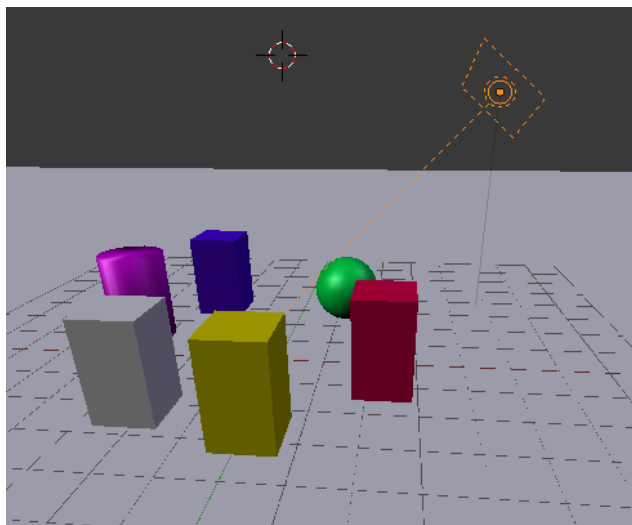
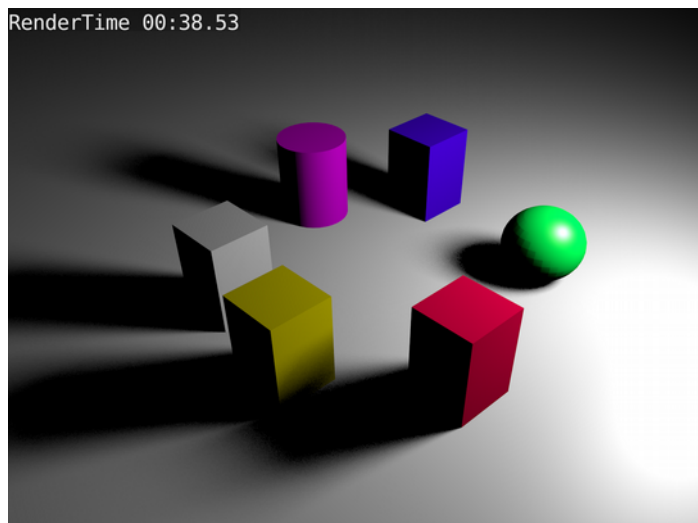


BufferShadows:
BufferType, FilterType : type de calcul et de filtre des ombres
Soft : douceur des ombres
SampleBuffers : les valeurs élevées donnent de meilleurs résultats mais calculs plus longs
ClipStart et ClipEnd sont à régler au plus proche des objets à éclairer.

Lampe area (internal)

Une lampe **Area** simule une surface émettrice de lumière. Elle projette des ombres douces très réalistes mais au prix de temps de calcul élevés. La douceur dépend directement de la taille de la lampe.

Cette lampe est particulièrement adaptée à un éclairage type studio ou pour simuler l'éclairage diffus d'une fenêtre.



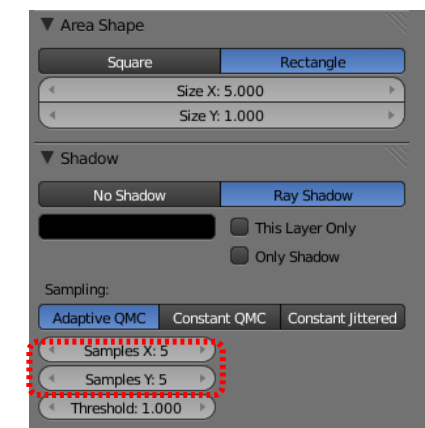
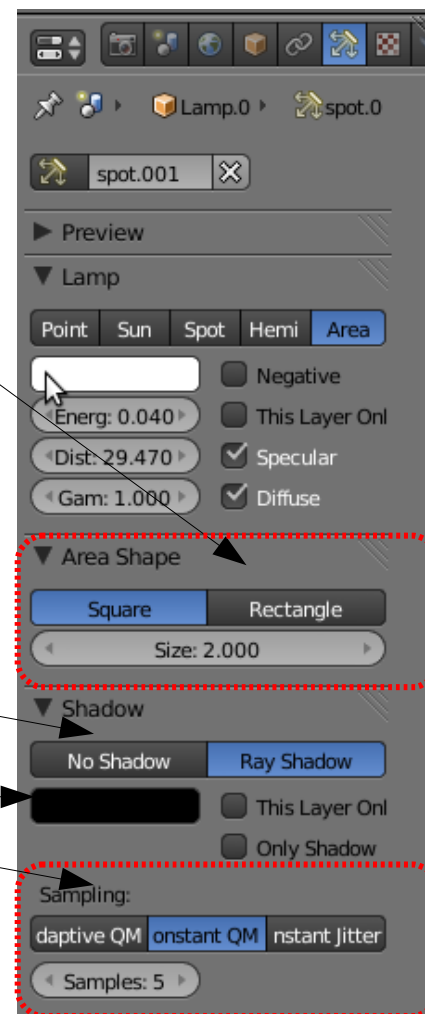
Square : surface carrée
Rectangle : surface rectangle (voir réglages ci-dessous)
Size : taille, des valeurs élevées donnent des ombres plus douces. (on ne peut pas changer la taille avec **S** dans la vue 3D)

This layer Only : ne projette des ombres que sur les objets du même calque
Only Shadow : n'éclaire pas les objets mais projette des ombres

Couleur de l'ombre

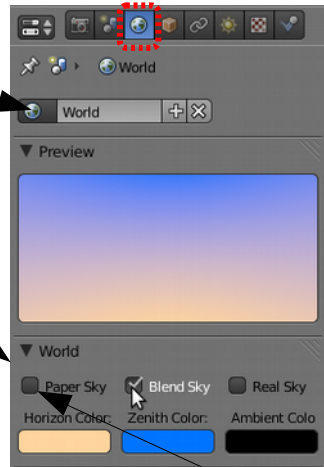
Ombres douces:
Constant QMC est plus lent mais plus fin que **Adaptive QMC**
Samples : si =1, ombres dures, sinon plus la valeur est élevée, moins il y aura de grain

Rectangle:
SizeX et Size Y : dimensions de la lampe
Les autres réglages sont identiques, mais penser à mettre des **samples** en X et en Y



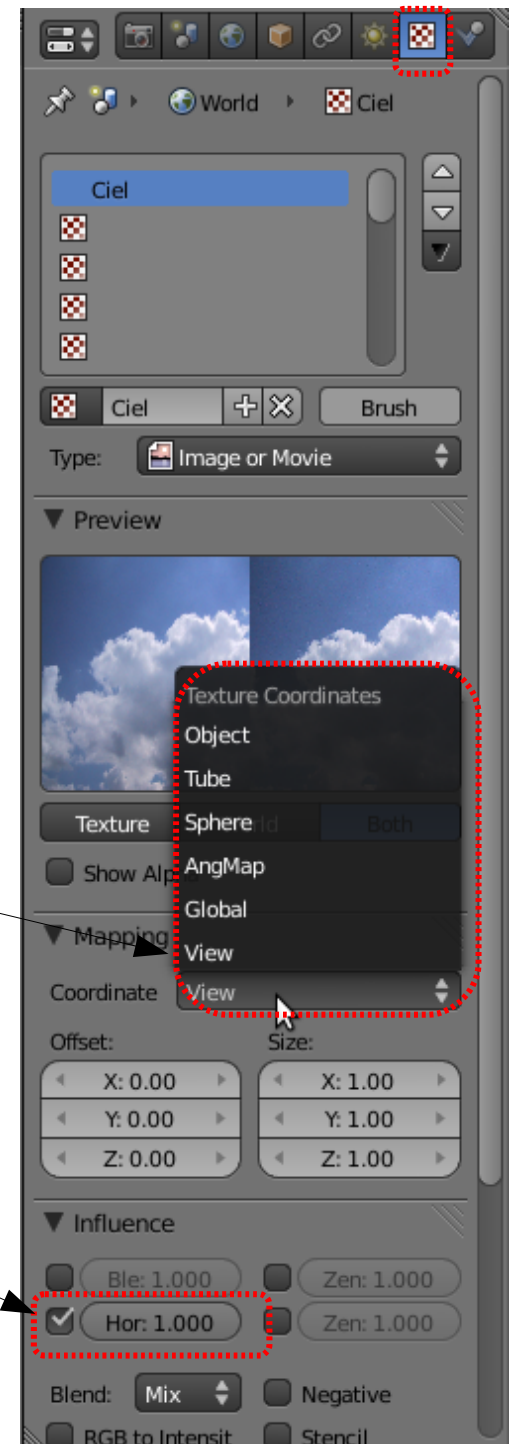
World 1 : réglages de base (internal)

On peut avoir plusieurs world dans une scène

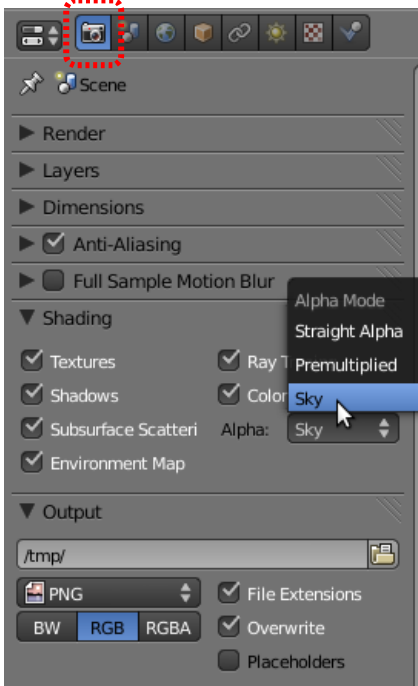


Si aucune texture ne lui est affectée, le ciel a la couleur de **Horizon color** sauf si **Blend Sky** est coché. Il a alors un dégradé entre **Horizon Color** et **Zenit Color**.

Pour assigner une texture au world, ouvrez d'abord le panneau world puis le panneau textures et vous pouvez charger une image comme dans n'importe quelle texture (cf p21).



Texture Coordinates permet de choisir comment est placée la texture :
View est utile pour des photos standard de ciels, combiné avec **Paper Sky** du panneau World .
AngMap est utilisé pour les vues angulaires (lightprobe)



Pour que le ciel apparaisse au rendu, il faut que **Sky** soit choisi, sinon le ciel sera noir

Si le format de sortie choisi est **RGBA**, le ciel sera enregistré comme transparent (donc sans texture).

Indispensable pour que la texture apparaisse.

World 2 : Occlusion Ambiante et environnement

(internal)

L'occlusion ambiante (AO) permet de simuler une illumination globale en assombrissant les endroits où des faces sont proches.

L'environnement lighting fait la même chose mais en colorant en plus la scène en fonction de la couleur ou texture du ciel.



Ambient Occlusion

Factor : luminosité de l'ambient occlusion.

Celle ci peut s'ajouter (**Add**) ou être multipliée (**Multiply**)

environment lighting

Factor : luminosité de l'environnement lighting

White : éclairage uniforme blanc

Sky Color : éclairage en fonction des couleurs de ciel du panneau world

Sky texture : éclairage en fonction de la texture du ciel.

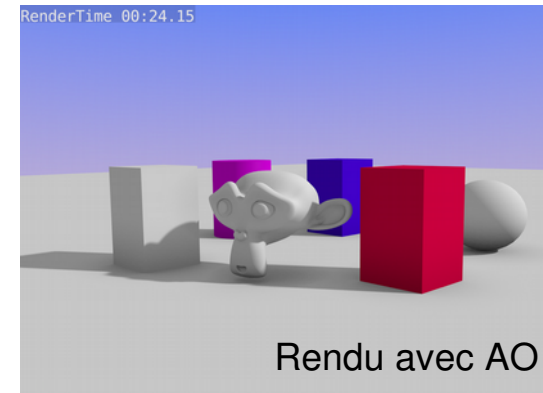
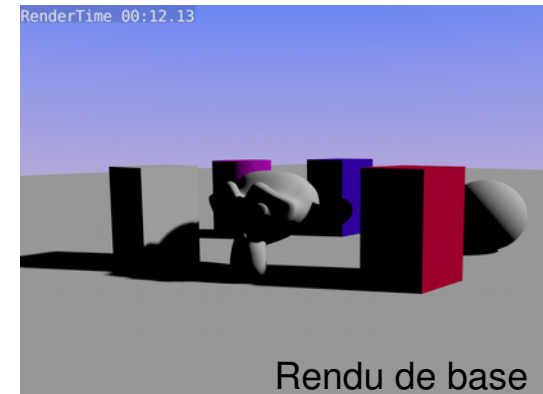
Raytrace donne des résultats granuleux ou longs.

Approximate n'a pas de grain mais est plus compliqué à régler.

Distance : distance à laquelle des faces donnent de l'occlusion

Fallof Strength : longueur des « ombres » d'AO

Samples : qualité de l'AO



Post-production : les bases de l'éditeur de noeuds

La fenêtre d'éditeur de nœuds permet de gérer les nœuds de rendus ou **nodes**. On doit avoir au moins un nœud d'entrée (**input**), en général le rendu brut, et un nœud de sortie (**output**), le nœud **composite**, qui donne le rendu final qui apparaît dans la fenêtre de rendu. Entre ces deux nœuds, on insère autant de nœuds que l'on veut, chacun étant une opération 2D, comme celles que l'on peut faire avec un éditeur d'image. Les nœuds sont reliés par des liens.

On rajoute des nœuds avec **Maj+A**
Suppr : supprime le nœud sélectionné

Menu Add:
Input > Render Layers
Output > Image
Color > Texture
Vector > Value
Filter > RGB
Convertor > Time
Matte
Distort
Group

Noeud de visualisation: **Output>Viewer**

Pour ajouter un lien :
Cliquez et tirez d'une sortie de nœud à une entrée de nœud.
On les supprime en débranchant leur arrivée.

Sortie de nœud

Lien

Entrée de nœud

Noeud de rendu brut: **Input>RenderLayer**

Noeud intermédiaire **Color>Bright/contrast**

Noeud de résultat: **Output>Composite**

Render Layer: Image, Alpha, Z, Scene 3, RenderLayer

Bright/Contrast: Image, Bright 17.100, Contrast 46.30

Composite: Image

Render Properties Panel:
Scene
Image Animation
Display: Full Screen
Layers
Dimensions
Anti-Aliasing
Sampled Motion Blur
Shading
Output
Performance
Post Processing: Compositing (checked), Dither: 0.000, Sequencer
Fields, Edge, Upper First/Lower First, Threshold: 10, Still
Stamp
Bake

Bottom Bar: View, Select, Add, Node, Use Nodes (checked), Free Unused, Backdrop (checked)

Nœuds de compositing

Affiche le **ViewerNode** sélectionné en fond d'éditeur de nœuds

Pour que Blender utilise les nœuds

Ajuster un rendu avec les noeuds

L'éditeur de nœud permet de faire de la post-production directement dans Blender. Les réglages effectués sont donc enregistrés dans le fichier, et s'appliquent à tous les rendus et aux animations.

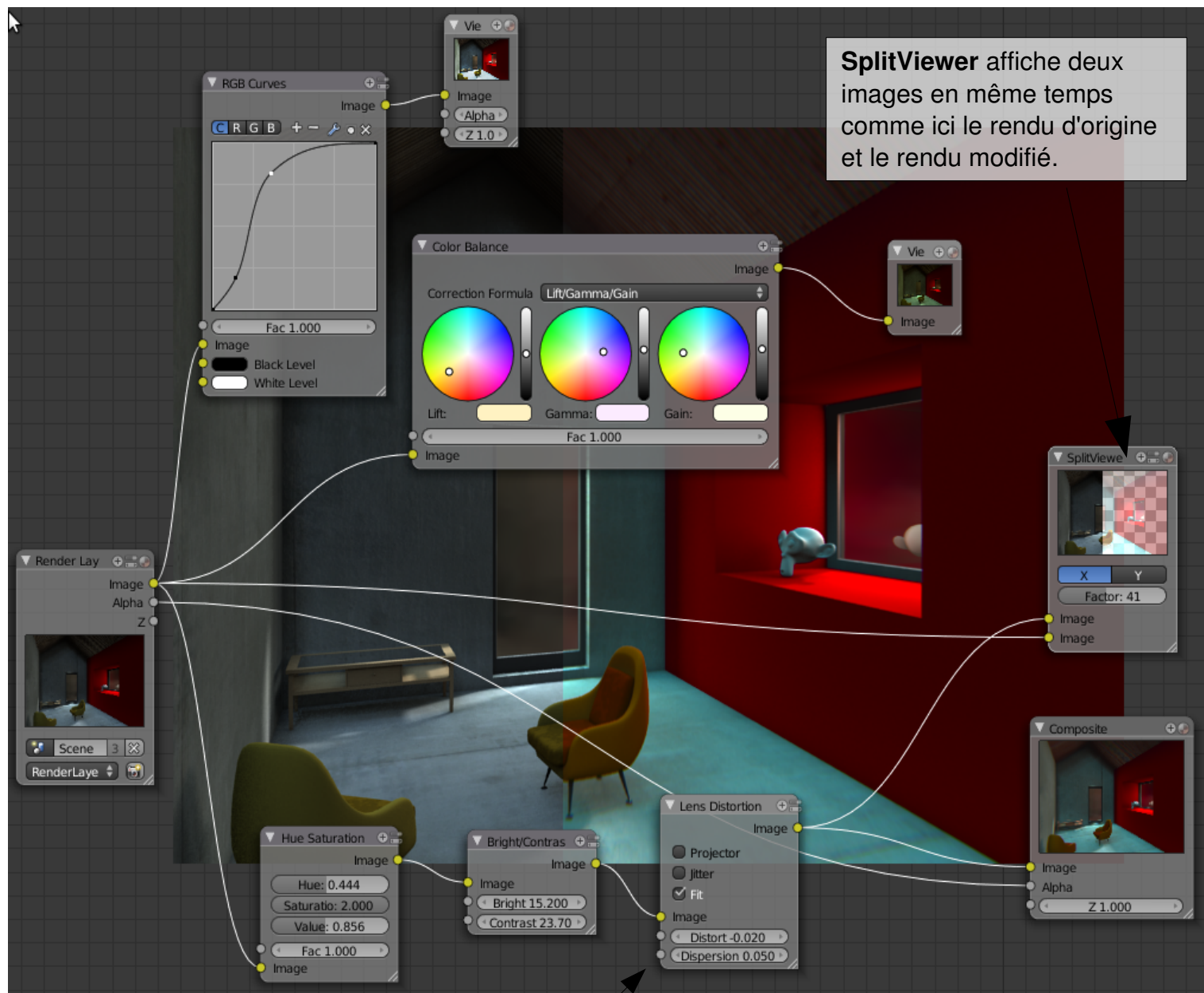
Ne sont présentés ici que quelques nœuds typiques parmi de nombreux autres.

On voit qu'une sortie peut être branchée à plusieurs nœuds, et ici les nœuds du haut ne sont pas utilisés pour le rendu final, mais juste branchés à des **viewer** pour voir leur effet.

Les nœuds se branchent à la suite les uns des autres, et les effets sont appliqués dans l'ordre, de gauche à droite.

On peut régler la colorimétrie de l'image avec plusieurs outils, accessibles dans **Add>Color>**, chacun choisira en fonction de ses préférences :

- **RGB Curves** : courbes RVB
- **Color Balance**
- **Hue Saturation**
- **Bright/contrast** : Luminosité/contraste



Lens Distorsion permet de simuler les défauts d'optiques des objectifs.
Distort : distorsion **Dispersion** : abération chromatique

Flou de profondeur de champs avec les nœuds

Le flou de profondeur de champs (**Depth of Field** ou **DOF**) rajoute beaucoup de réalisme et permet de masquer des défauts au premier plan ou dans le fond de l'image.

Le point de mise au point se règle avec la caméra sélectionnée : soit une **distance**, soit un objet dont on précise le nom (ici *fauteuil1*)

Maj+A>Filter>Defocus , il faut brancher la sortie Z du rendu au Z du Defocus

fStop : plus il est petit, plus le flou est marqué , à 128 il n'y a plus de flou

MaxBlur : limite le max de flou

The screenshot displays the Blender 2.79 interface with a 3D scene of a room. A node-based setup is visible in the center, including a 'Render La' node connected to a 'Defocus' node, which is then connected to a 'Composite' node. The 'Defocus' node is configured with 'Bokeh Type: Heptagonal', 'Angle: 0', 'Gamma Correct: unchecked', 'fStop: 3.100', 'Max Blu: 0.000', 'Thresho: 1.000', 'Preview: unchecked', 'Samples: 16', and 'Use Z-Buffer: checked'. The 'Composite' node is set to 'Alpha 0.000' and 'Z 1.000'. On the right, the 'Camera' properties panel is open, showing 'Perspective' view, 'Angle: 24.000', 'Millimeters' unit, and 'Depth of Field' settings where 'fauteuil1' is selected as the focus object with a 'Distance: 0.000'. The 'Display' section is also visible with 'Limits', 'Mist', 'Title Safe', and 'Name' options, and 'Passepartout' checked with 'Alpha: 0.500'. The bottom status bar shows 'View Select Add Node' and 'Use Nodes' checked.

Mélanger des images avec les nœuds

On peut mixer plusieurs nœuds, ou en superposer plusieurs en fonction de leur transparence. Ici on place une image de ciel en fond de l'image, elle apparaît donc à travers les fenêtres. L'intérêt est de pouvoir changer le ciel sans refaire le rendu, et de pouvoir le placer ou ajuster sa couleur en voyant directement le résultat.

On mélange aussi l'image avec une photo de vieux papier pour lui donner un aspect vieille photo.

The image shows a Blender 2.80 Node Editor interface with a complex node setup for compositing. The background is a 3D render of a room with a red wall and a window. The nodes are connected as follows:

- Input 1:** A 'File' node connected to an 'Image' node (SKY4.jpg).
- Input 2:** A 'File' node connected to an 'Image' node (pier1.jpg).
- Processing:**
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Scale' node (Render Size: X 1.000, Y 1.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) also goes through a 'Translate' node (X 92.900, Y 0.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through an 'RGB Curves' node (Fac 1.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Blur' node (Flat filter, X: 3, Y: 3).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through an 'AlphaOver' node (Convert Pr checked, Pre: 0.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Defocus' node (Bokeh Type: Octagonal, Angle: 25, fStop: 3.400, Max Blu: 0.000, Thresho: 1.000, Samples: 16, Use Z-Buffer checked, Z-Scale: 1.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Scale' node (Relative, X 0.500, Y 0.500).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Rotate' node (Bilinear, Degr 90.000).
- Mixing:**
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Mix' node (Multiply, Fac 1.500).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Scale' node (Relative, X 0.500, Y 0.500).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Scale' node (Relative, X 0.500, Y 0.500).
- Output:**
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Composite' node (Alpha 0.000, Z 1.000).
 - The 'Image' node (SKY4.jpg) goes through a 'Viewer' node (Alpha 1.000, Z 1.000).

Annotations in the image:

- >Distort>Scale RenderSize:** par rapport à la taille du rendu (ici mets l'image à la taille du rendu)
- >Color>AlphaOver:** Place la 2nd entrée par dessus la première
- >Distort>Translate:** Décale l'image (en pixels)
- >Filter>Blur :** Flou
- >Distort>Rotate**
- >Distort>Scale Relative :** par rapport à la taille du nœud (ici l'image)
- >Color>Mix:** Mélange les deux entrées, ici en Multiply, Fac règle le niveau de mélange. La sortie a la taille de la première entrée (ici le rendu)
- >Input>Image** (two instances)

Blender 2.80 UI elements visible:

- Render Properties: Display: Full Screen, Anti-Aliasing: Mitchell-Netraval, Size: 1.000.
- Shading: Textures, Shadows, Subsurface Scatter, Environment Map, Ray Tracing, Color Management: Alpha: Premult.
- Output: /tmp/, JPEG, BW, RGB, RGBA, File Extensions, Overwrite, Placeholders, Quality: 90%.
- Post Processing: Compositing checked, Dither: 0.000.

Ajouter des images de personnages et végétation

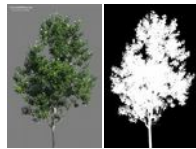
La technique la plus courante pour placer des personnages et de la végétation dans un rendu est d'utiliser des images détournées placées sur un plan. Le mieux est de les Uvmapper (voir la partie sur l'UVmapping). On trouve deux types d'images :

- celles avec canal Alpha (transparence), format PNG ou TGA le plus souvent, comme dans l'exemple à droite,
- celles en deux versions, une photo et une en noir et blanc définissant la transparence.

Pour obtenir un arbre bien détourné, il faut vérifier que dans les panneaux Matériaux et Texture tous les réglages entourés en rouge soient comme sur la capture. Si les bords de la transparence ne sont pas nettes, il faut cocher « **premultiply** » dans l'onglet image du panneau de textures.

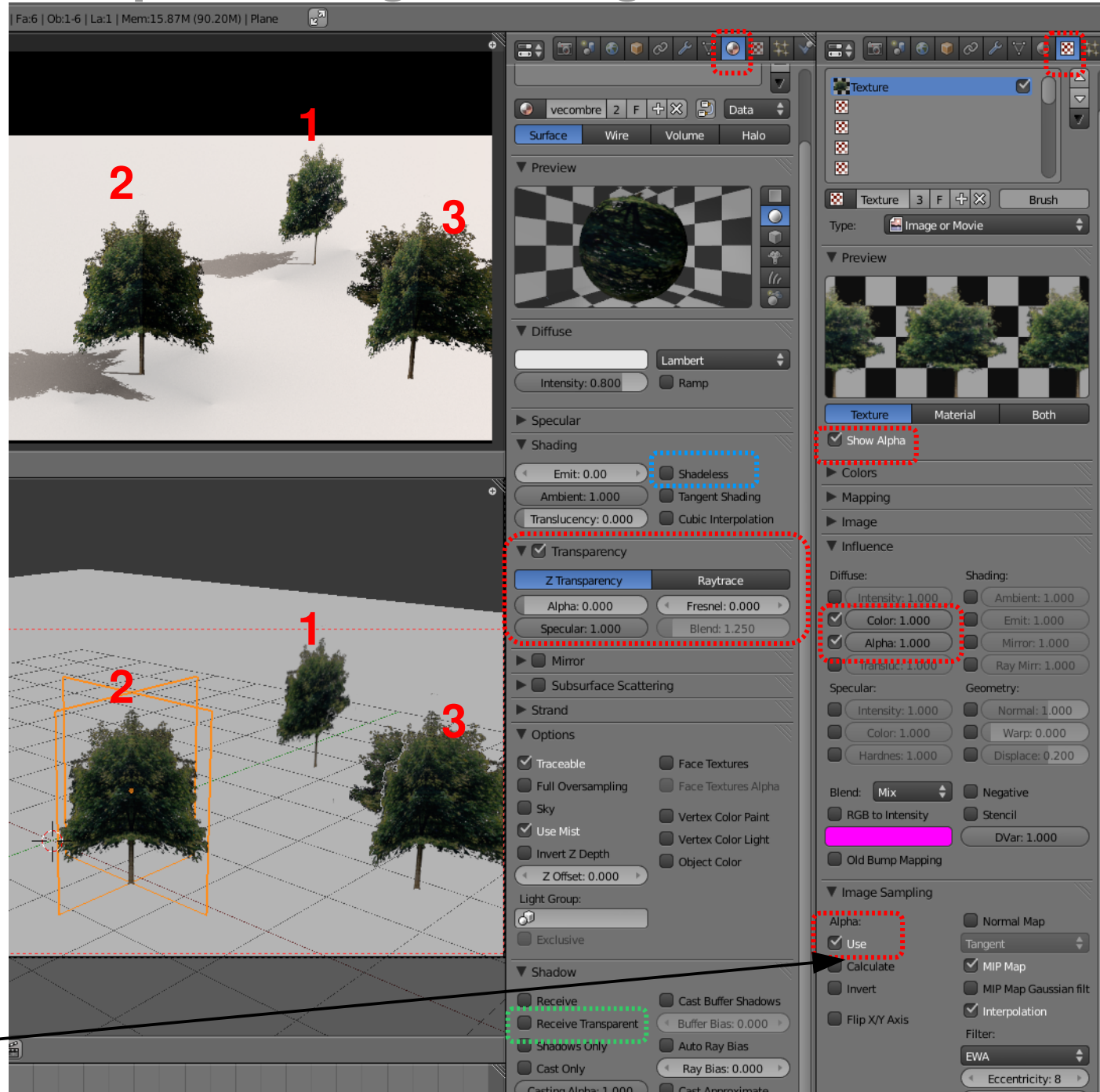
Pour que le sol reçoive des ombres transparentes, il faut pour la matériau du sol cocher **Receive Transparent** (en vert sur la capture)

- arbre n°1**, un seul plan, il faut dans ce cas le tourner pour qu'il soit face à la caméra. Son ombre sera plus ou moins étirée suivant l'orientation par rapport au soleil
- Arbre n°2**, deux plans à 90°, plus de problème d'orientation à gérer pour l'ombre et la caméra, mais résultat pas toujours convainquant.
- Arbre n°3**, sans ombre, en cochant **Shadeless** (en bleu sur la capture), parfois suffisant pour des arbres en fond d'image



Pour une texture en deux images :

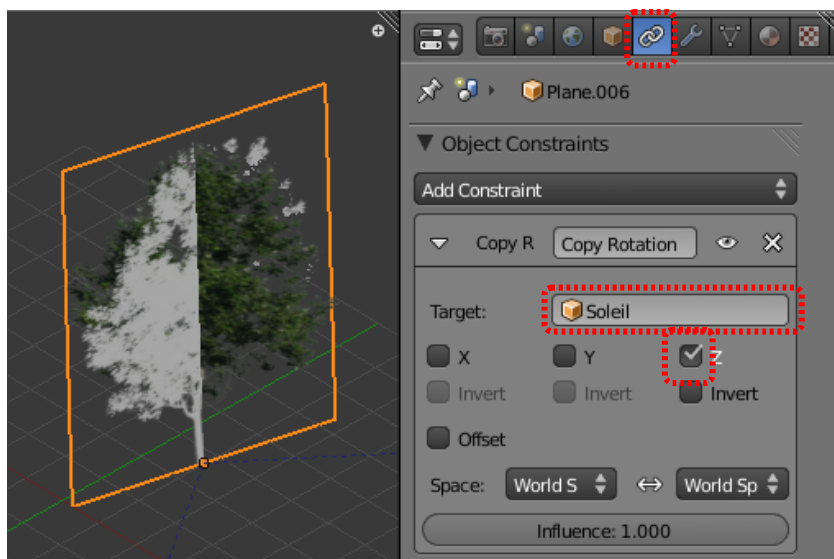
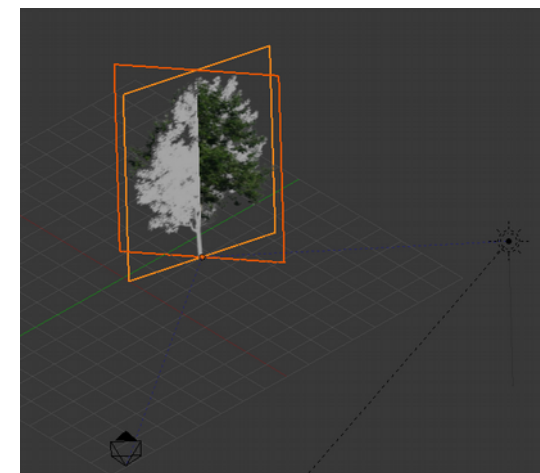
- Il faut avoir deux textures sur le matériau
- Celle de couleur influence seulement **Color**
- Celle en noir et blanc influence seulement **Alpha**
- Alpha Use** est décoché pour les deux textures



Contraintes : pointer un objet sur un autre

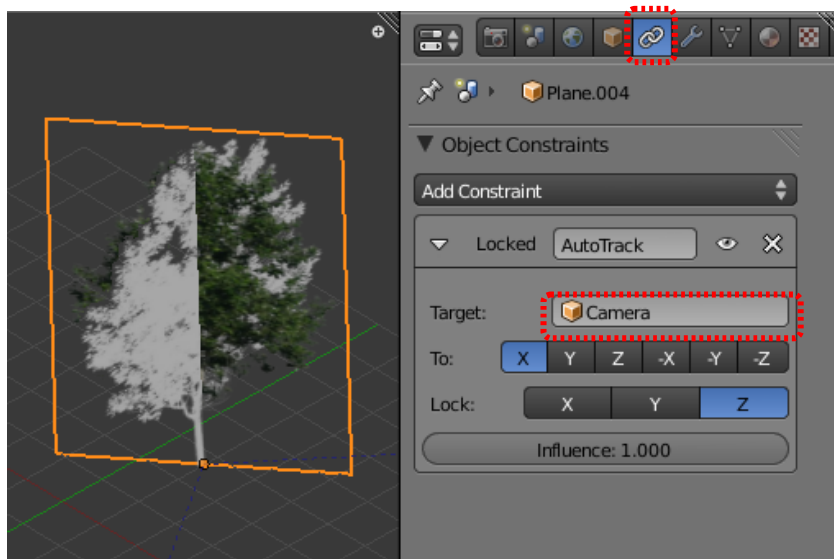
Dans le cas des arbres ou personnages en Bitmap vus à la page précédente, il est nécessaire qu'ils pointent toujours vers la camera pour qu'on ne voie pas qu'ils n'ont pas d'épaisseur. Cela peut s'automatiser avec une contrainte. Dans l'exemple à droite, on a deux arbres, un qui est rendu sans ombre et doit toujours faire face à la caméra, et un qui ne fait que projeter des ombres (celui en blanc dans la vue 3D) et qui doit toujours avoir la même orientation que le soleil.

Pour rajouter une contrainte, il faut cliquer sur **Add Constraint** dans le panneau **Constraint**, on en verra ici deux :



Contrainte CopyRotation

Comme son nom l'indique, elle donne à l'objet la même rotation que celle de la cible **Target**. Ici, le soleil lançant des rayons parallèles sur toute la scène, on veut que l'arbre soit perpendiculaire aux rayons, mais reste vertical. On ne copie donc que la rotation suivant Z. Par défaut, **Offset** n'est pas coché, Blender « oublie » la rotation que pouvait avoir l'arbre avant la contrainte. Si on coche **offset**, on peut tourner l'arbre suivant Z pour le mettre face au soleil (l'autre solution est de le tourner en mode Edit).



Contrainte LockedTrack

Cette contrainte fait pointer un objet vers un autre. On peut aussi l'ajouter avec deux objets sélectionnés avec le raccourci **Ctrl+T>Lock Track Constraint**, l'objet non actif aura alors la contrainte et l'objet actif sera la cible.

Target est la cible, ici la caméra.

To : indique l'axe de l'objet qui pointe vers la cible (ici X). Pour y voir plus clair affichez les axes de l'objet en cochant **Axis** dans l'onglet **Display** du panneau **Object** ou avec les **Manipulator Widgets**.

Lock : indique l'axe verrouillé, ici Z car on veut que l'arbre reste vertical.

Animation : clefs

Flèche droite et **flèche gauche** : image suivante ou précédente

Flèche haut et **flèche bas** : saute 10 images

Maj+flèche gauche : aller à la première image

Maj+flèche droite : aller à la dernière image

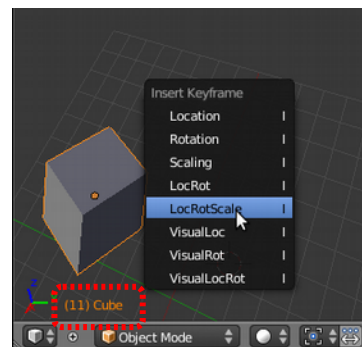
Alt+A : joue l'animation dans les vues 3D

I : ajoute une clef d'animation (loc, rot, scale ou combinaison)

Alt+I : supprime la clef d'animation.

Exemple : on se place à l'image 1, on rajoute un clef **Loc** avec **I**, avec les flèches on va à l'image 24, on déplace l'objet et on pense bien à rajouter un clef **Loc** avec **I** de nouveau.

Entre deux clefs d'animation, Blender calcule l'animation.

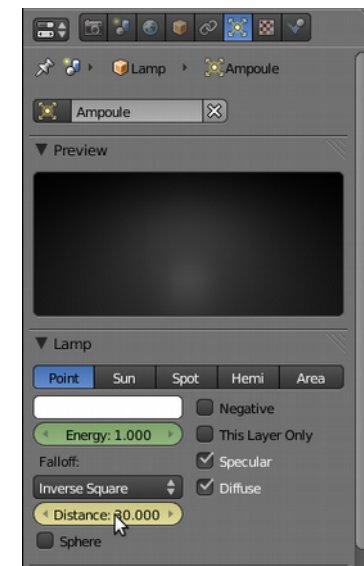


Vue 3D :

Le chiffre indique l'image courante.

Le nom de l'objet devient orange si à cette image il a une clef d'animation.

I : clef de position sur l'objet sélectionné



Ici, la lampe a son **Energy** et sa **Distance** qui varient dans le temps et sa Distance a une clef à l'image actuelle

Vue Propriétés :

I sur une valeur : crée une clef de cette valeur à l'image actuelle.

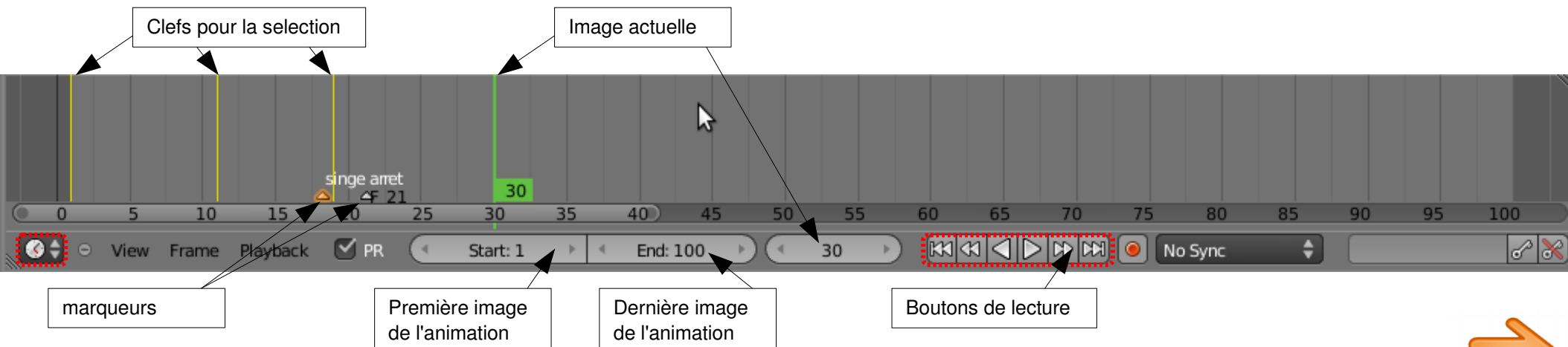
Valeurs en vert : valeurs animées

Valeurs en jaune : valeur ayant une clef à l'image actuelle

Timeline :

La timeline permet de rejouer l'animation et d'avoir des indications sur où se passent les différentes étapes de l'animation. Les marqueurs permettent de créer des points de repères. Elle ne permet pas de modifier les clefs d'animation.

M : rajouter un marqueur, ils se manipulent comme des objets (**G**, **maj+D**, sélection click droit et **B**)



Animation : dope sheet

On peut manipuler facilement les clefs d'animation dans la **DopeSheet**. On y trouve pour chaque objet toutes les clefs d'animation pour tous les canaux (**channel**), par exemple le canal « position sur l'axe X ».

Les clefs sont représentées par de petits losanges, oranges quand ils sont sélectionnés. Le trait vert vertical indique l'image à laquelle on se trouve. Les clefs se manipulent comme les objets :

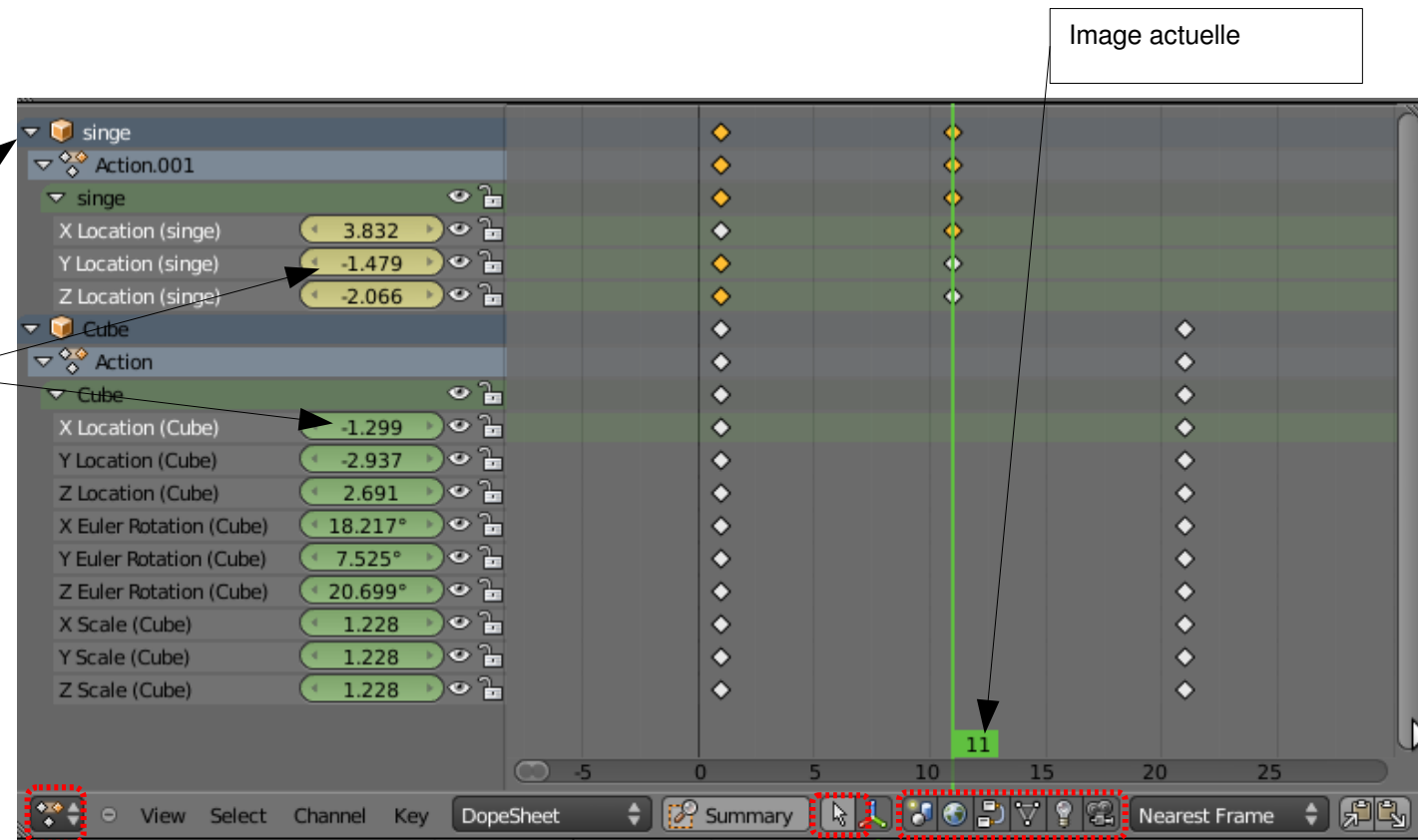
Click droit, Maj+click droit, B : sélection

G : déplacement

S: mise à l'échelle par rapport à l'image actuelle (trait vert)

Maj+D : dupliquer

Suppr : supprimer



Pour chaque objet, on peut afficher ou masquer tous les channels

Menu View/Show Sliders
Les sliders permettent de changer les valeurs du canal (channel).
jaune : le canal a déjà une clef à cette image
Vert : le canal n'a pas encore de clef à cette image, bouger le slider en crée automatiquement une.

Dans cet exemple, l'objet **Singe** a deux clefs d'animation en **Location** (seule sa position change), l'objet **Cube** lui a deux clefs d'animation en **LocRotScale** (il va en même temps bouger, tourner et s'agrandir).

N'afficher que les clefs des objets sélectionnés

Afficher/masquer les clefs de différents types

Animation : les courbes IPO

Les courbes IPO montrent l'évolution de chaque coordonnée (position, rotation et échelle) en fonction du temps. Elles permettent de modifier le comportement entre les clefs d'animation en modifiant directement les courbes. Les courbes se manipulent comme des courbes de bezier ou des courbes poly le cas échéant. On les modifie en manipulant les poignées.

Click droit, Maj+click droit, B : sélection

G, R, S : déplacement, rotation, mise à l'échelle (par rapport au point de pivot)

Maj+D : dupliquer

Suppr : supprimer

Maj+Ctrl+M : rajouter modificateur de courbe (**cyclic** pour répéter des mouvements)

Pour chaque objet, on peut afficher ou masquer toutes les courbes

Menu View/Show Sliders

Les sliders permettent de changer les valeurs du canal (channel).

jaune : le canal a déjà une clef à cette image

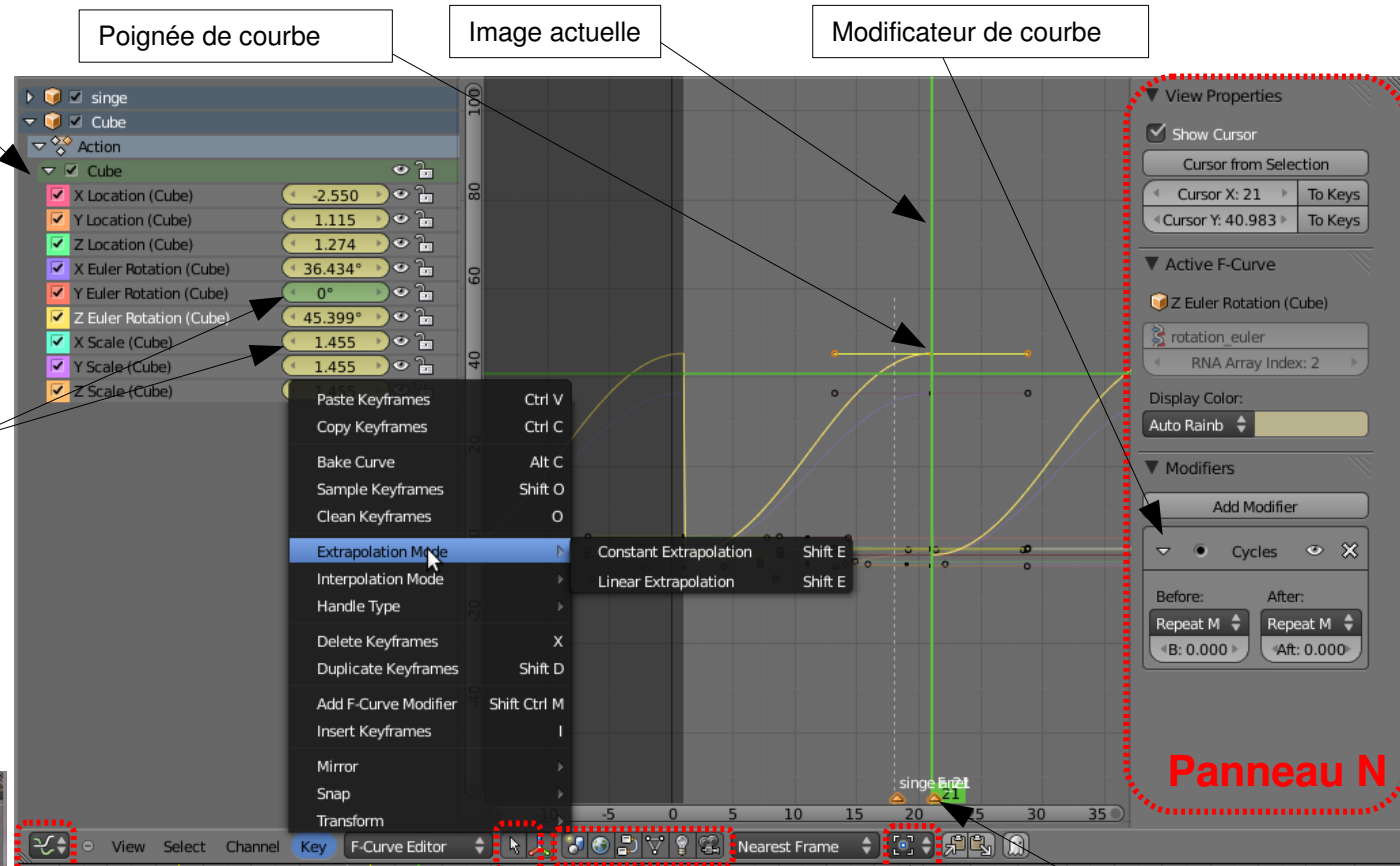
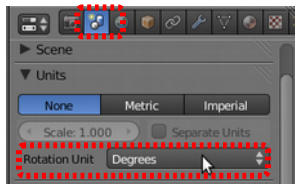
Vert : le canal n'a pas encore de clef à cette image, bouger le slider en crée automatiquement une.

Dans le menu **Key** :

Interpolation Mode : règle le comportement entre deux clef (linéaire, Bézier, Constant).

Extrapolation Mode : règle le comportement après la dernière clef (constant ou linéaire).

L'unité des rotations se règle dans le panneau **scène** :



N'afficher que les courbes des objets sélectionnés

Afficher/masquer les courbes de différents types

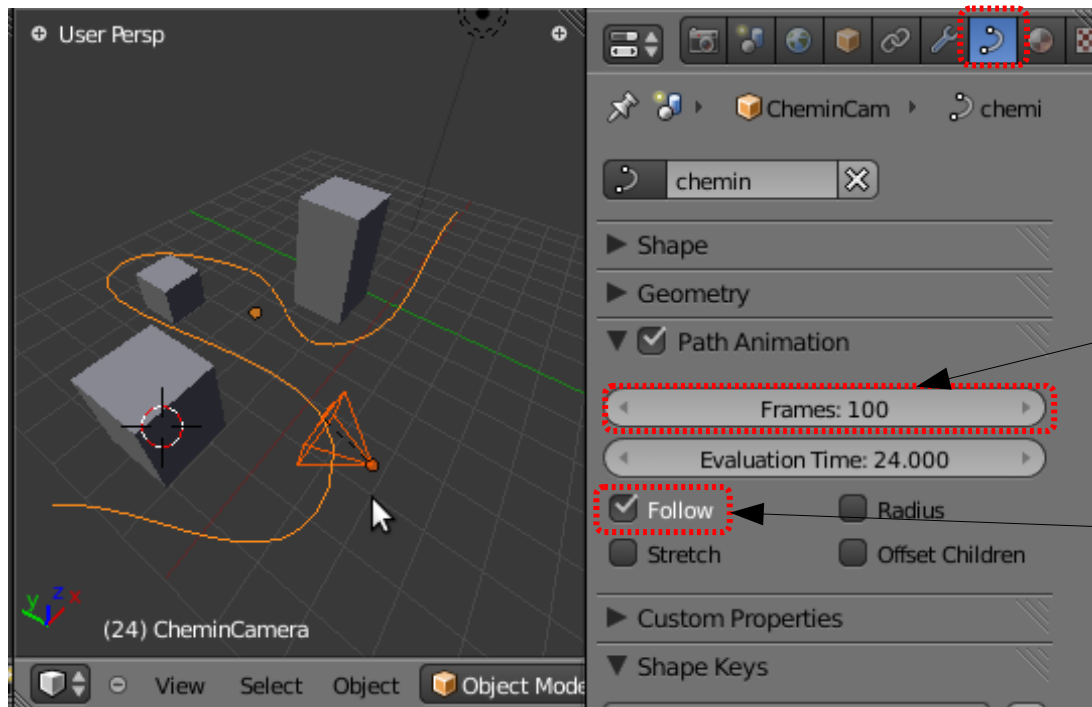
Point de pivot

marqueur

Animation : suivre une courbe

Pour déplacer un objet (par exemple une caméra), il est souvent plus facile d'utiliser une courbe pour dessiner le déplacement de l'objet. Les différentes étapes à suivre sont les suivantes :

- 1) Rajouter une courbe (du type que l'on préfère)
- 2) Éventuellement placer l'objet au début de la courbe et le tourner à l'orientation désirée (par exemple camera pointant vers la courbe)..
- 3) Parenter l'objet à la courbe (sélectionner l'objet puis la courbe avec **Maj**, puis **Ctrl+P/Follow Path**)
- 4) Régler la longueur du chemin d'animation en nombre d'images (100 par défaut) dans le panneau Object Data de la courbe.
- 5) Éventuellement déformer la courbe (si on Tilt une courbe 3D avec Ctrl+T, l'objet tournera autour de l'axe de la courbe (comme un avion qui fait des tonneaux)). Si on rajoute des points à la courbe, cela ne change pas la durée pendant laquelle l'objet suit la courbe.



Durée du chemin en nombre d'images

Follow : l'objet tourne pour suivre la courbe

pour avoir plus d'informations

Blender-Clan : forum francophone d'utilisateurs de Blender, avec des tutoriels...

<http://blenderclan.org/>

Blender-Doc

<http://www.blender-doc.fr>

Site officiel en anglais:

<http://www.blender.org/>

<http://www.cgtextures.com/>

<http://www.texturearchive.com/>

<http://vyonyx.com/index.php/category/down/tex>

<http://www.blender-materials.org/>

«Celui qui reçoit une idée de moi reçoit un savoir sans diminuer le mien ; tout comme celui qui allume sa bougie à la mienne reçoit la lumière sans me plonger dans la pénombre.» Thomas Jefferson