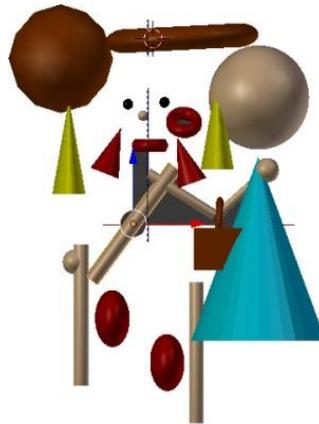


Club Images de synthèse

L'idée, le croquis crayon, les formes géométriques, les textures et enfin le rendu



Des formes géométriques à assembler pour créer le personnage puis le réaliser avec l'imprimante 3D du collège ou l'animer dans une histoire.

Pour réaliser ce travail nous utiliserons le logiciel BLENDER multiplateformes, gratuit et téléchargeable. Pour le travail de l'image je vous proposerai Photofiltre, pour le son Audacity

En club, j'utiliserai la version 2.49 sur la clef USB que je peux recopier sur votre clef. Blender évolue sans cesse entre autre pour les films d'animations.

Projet du jour : faire une quille

Les objets : un cylindre un cône, un une boule et un anneau (tore ou donuts en anglais, le truc avec du sucre à la foire ou le pneu qui sert comme bouée plage des Sablettes).

Mise en route : Sur l'écran devant vous un objet en 3D pour le visualiser la touche *F12*, *F11* ou *Echap* retourne aux 3 vues, la touche *Suppr* le fait disparaître.

Le cylindre corps de la quille : Cliquer avec le pointeur de la souris au centre de la vue puis appuyer sur la barre d'espace >ajouter>maillage>cylindre>ok Pour le rendu *F12*

Le cône comme cou de la quille : Cliquer avec le pointeur de la souris au centre de la vue puis appuyer sur la barre d'espace >ajouter>maillage>cône>ok Pour le rendu *F12*

La sphère comme tête de la quille: A désélectionne le cylindre. Cliquer un peu au-dessus pour positionner la cible puis appuyer sur la barre d'espace >ajouter>maillage>sphère uv>ok Puis *F12*

Catastrophe, la sphère n'est pas au dessus du cylindre, pourquoi ?

Touches magiques : « **G** » comme grabe pour déplacer à la souris l'objet sélectionné, « **R** » comme rotate pour le faire tourner, « **S** » comme size pour faire varier sa taille. Une fois la touche clavier lâchée tout se fait à la souris. A désélectionne l'objet, *BD* (bouton droit de la souris) le sélectionne.

On figrole : Dans le menu édition. *F9*



choisir *Lissé*

On colorie : Menu *F5* choisir *Ajouter Nouveau* et régler *R G B*