

Seconds pas avec Blender ...

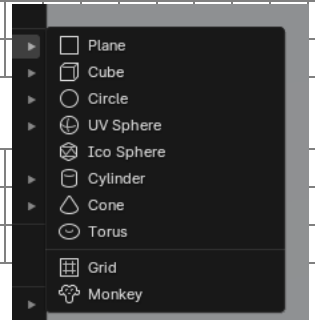
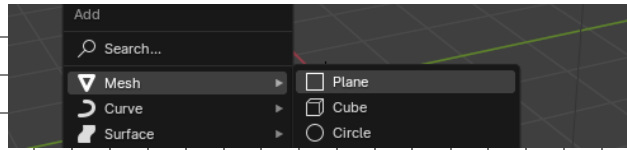
- Rémi St.

- Retour sur séance 1 ...
- Première image à mettre sur la page.

c'est fait

- les primitives graphiques.

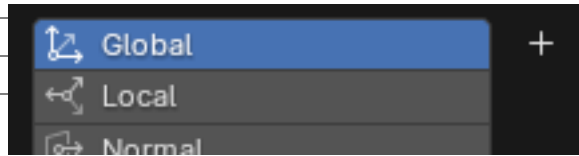
Maj+A
«Ajouter»



- Déplacement des objets : G, R et S.

Ou avec le clicodrome -->
G : Go S : Scale avec X Y Z
R : Rotate avec Maj+Z → uniquement XY

- Transformations locales ou globales.



- Dupliquer un objet.

Maj D

- Snap (Maj S)

«(loc)» pratique

- Les vues avec le numpad.

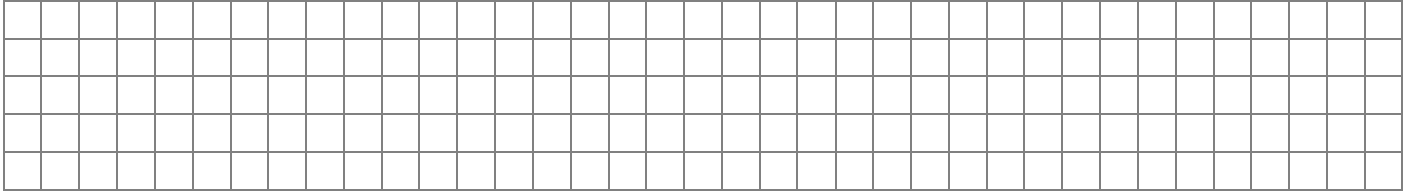
ou avec



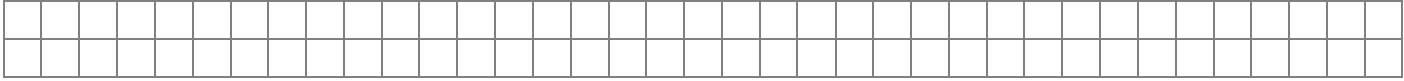
- Premier objet complexe : nouveau fichier (réglages cycle / format de sortie)

- Un plan pour le sol.

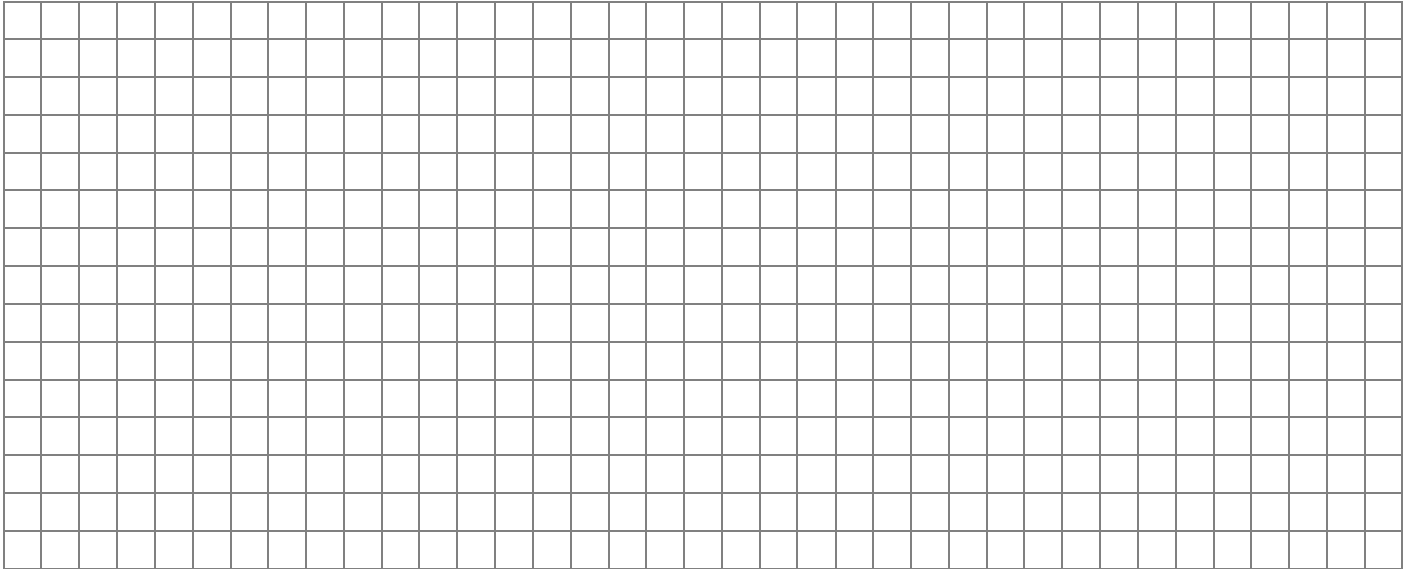
Des plans de réflexion.



Masquer des objets.



Création d'un quadrupède.



Modifier «mirror»

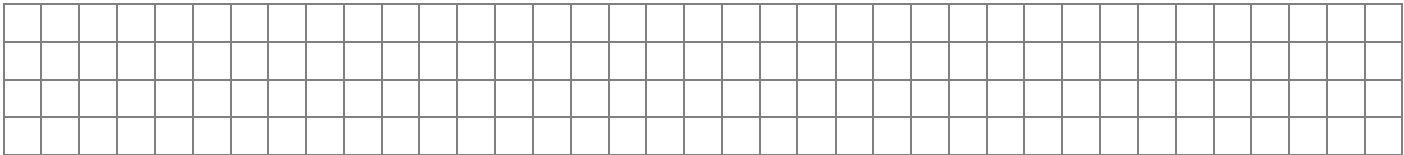


Image à mettre sur la page.