

Table des matières

À propos de l'auteur	ix
Bienvvenue	1
1. Sources des exemples	2
2. Modèles 3D et animations GIF	2
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	9
2.3. Découverte de l'interface	11
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 modificateurs	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
9. Premier projet : un bateau	58
9.1. Modélisation d'un bateau 3D low poly	58
9.2. Coloration du bateau	65
9.3. Création d'un effet cartoon	71
9.4. Réutiliser des modèles 3D	75
Créer des objets simples	80
10. Une fiole de potion	81
11. Un terrain montagneux	86
12. Un arbre et une variante	91
13. Un rocher	96
14. Un vase	100
15. Un tonneau	105
16. Une scène simple autour d'une table	109

Modéliser une pièce à vivre style cartoon.....	114
17. Présentation du projet	115
18. Préparation de la scène	117
18.1. Création des murs	117
18.2. Ajustement de la lumière	118
18.3. Ajustement de la caméra	119
18.4. Ajout des détails	120
18.5. Coloration des éléments	123
19. Le coin bureau	125
19.1. Création du bureau	125
19.2. Les meubles du bureau	126
19.3. Création de l'ordinateur	129
19.4. La décoration murale	135
19.5. Modélisation de la chaise	136
19.6. Ajout de la couleur	139
20. Le coin table à manger	141
20.1. Création de la table et des chaises	141
20.2. La décoration murale	146
21. Le coin bébé	151
21.1. Modélisation des barrières du parc	151
21.2. Création des jouets	153
21.3. Bonus : Utiliser une texture	156
22. Le coin TV	163
22.1. Le canapé et les fauteuils	163
22.2. La table basse	166
22.3. Les meubles	168
22.4. La télévision	171
23. Réalisation d'un rendu sous Blender.....	174
23.1. Les lumières	174
23.2. Le post-traitement	176
23.3. Exportation du rendu	181
23.4. Exporter les modèles	182
Concevoir un personnage	183

24. Modélisation du personnage	184
24.1. Préparation du croquis	184
24.2. Modélisation	185
25. Rigging du personnage (création du squelette)	190
25.1. Préparation du personnage	190
25.2. Création des os	192
25.3. Liaison du squelette au modèle	195
26. Animation du personnage	203
26.1. Préparation de l'espace de travail	203
26.2. Création de l'animation de marche	204
27. Exportation du personnage	211
27.1. Exportation	211
27.2. Utilisation du modèle dans un moteur	212
27.3. Publication en ligne	214
28. Modélisation d'un golem de pierre	219
28.1. Réalisation de la forme globale	219
28.2. Affinement du corps	232
28.3. Couleur et dernières finitions	242
Ajout d'un œil	242
Mise en couleur	246
28.4. Mise en scène du golem	248
Créer de la végétation aléatoire	248
Intégrer des modèles 3D tiers	249
Rendu et post-traitements	250
28.5. Bonus : créer un effet d'incandescence	253
Créer un kit modulaire (Donjon)	257
29. Présentation du kit modulaire	258
29.1. Le croquis des éléments essentiels	258
29.2. Les proportions	259
29.3. L'identité visuelle	259
30. Création des éléments du kit	262
30.1. Modélisation des différents sols	262
30.2. Création des murs	270
30.3. Derniers éléments	273

30.4. À vous de jouer !	276
31. Utilisation du kit et importation sous Godot Game Engine	278
31.1. Plan 2D du donjon	278
31.2. Représentation 3D du donjon	279
31.3. Utilisation du donjon sous Godot	281
32. Utilisation du kit sous Unity	286
32.1. Réalisation du croquis et exportation du kit	286
32.2. Création du donjon	287
33. Du pixel art en 3D avec SpryTile	291
33.1. Installation de SpryTile	291
33.2. Utilisation de SpryTile pour créer un donjon	295
33.3. Le mot de la fin	306
Lexique Blender	307
Raccourcis clavier	310
Index	313