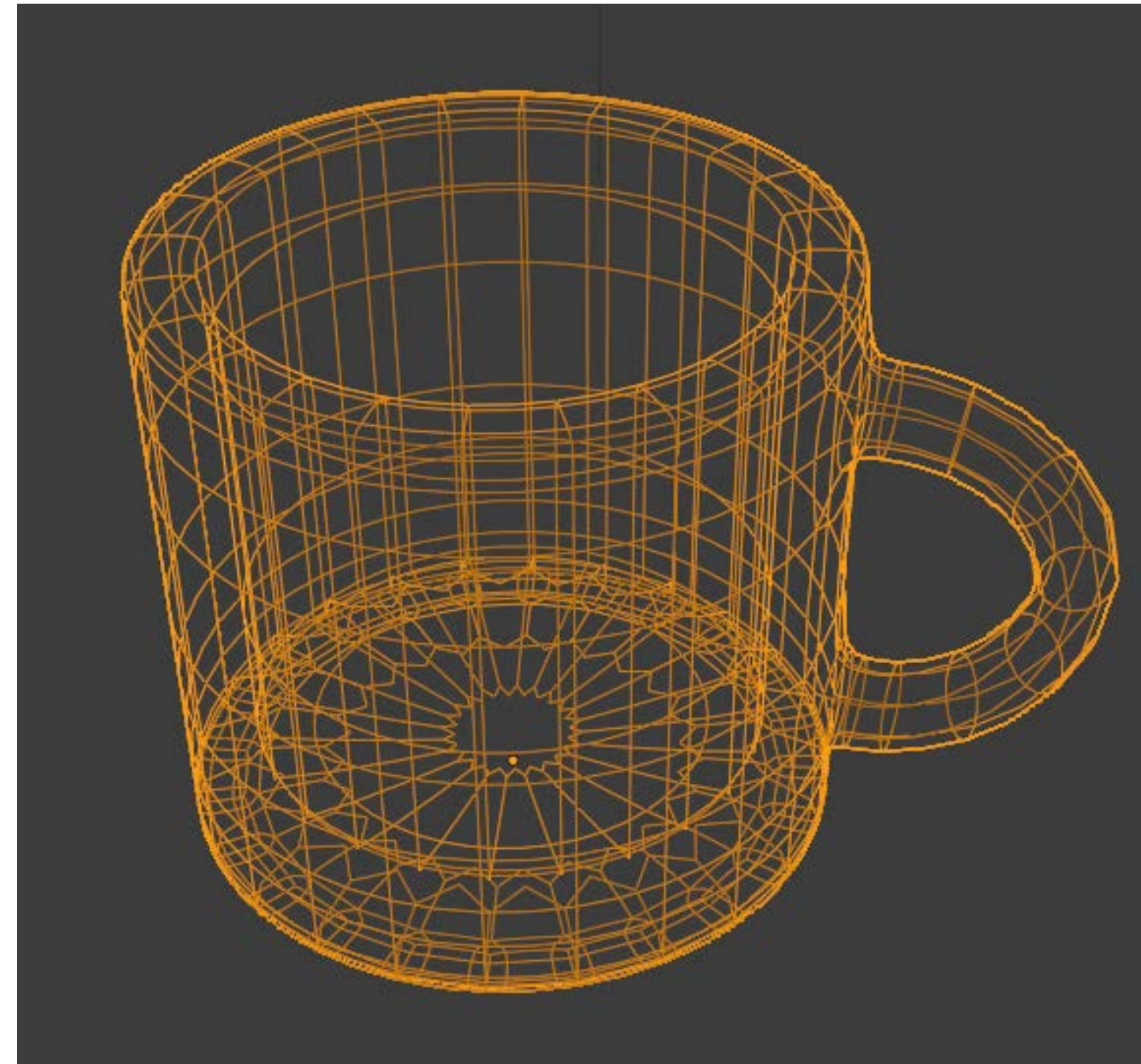


WR506

BLENDER 

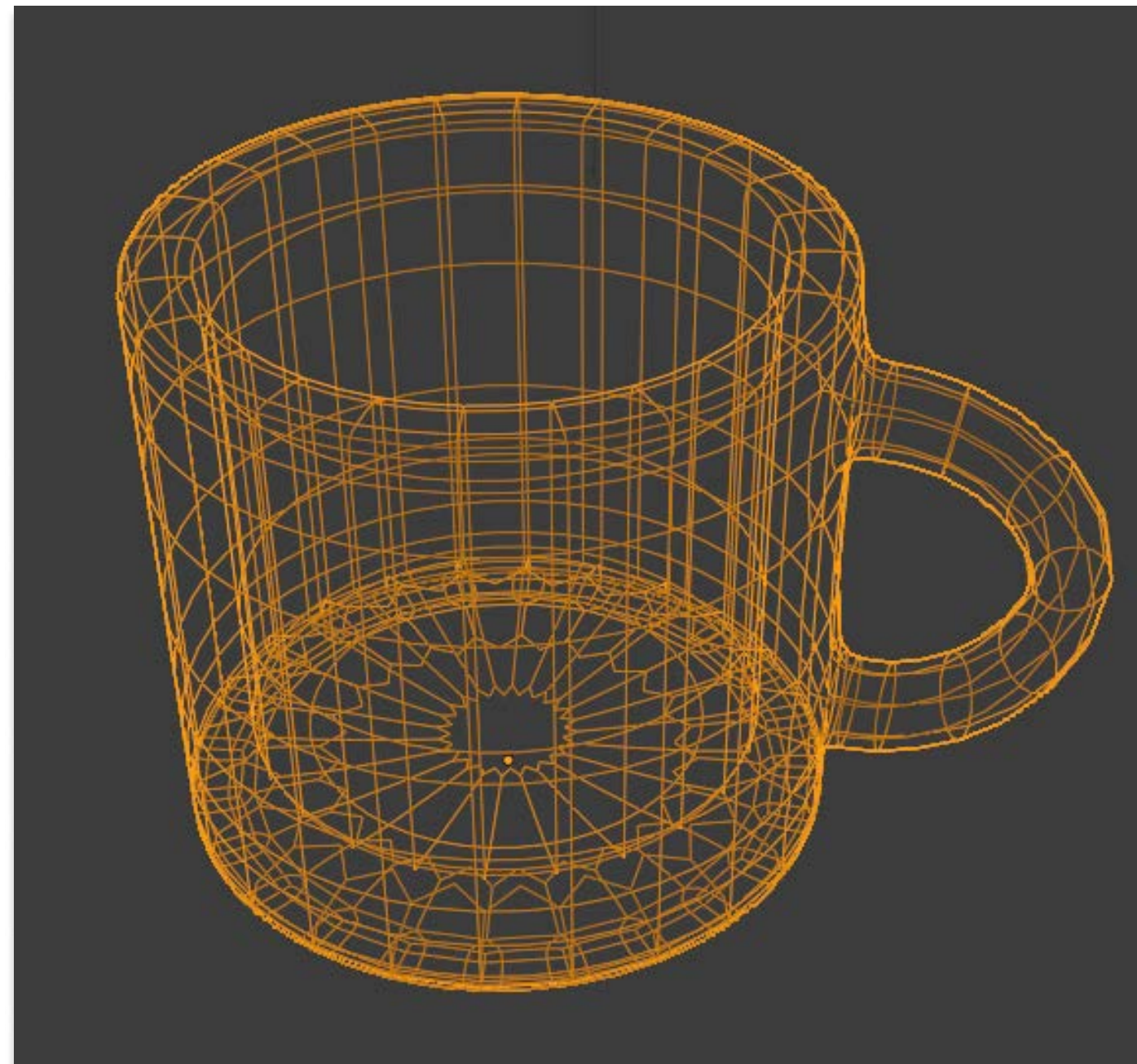
- Division / Jointure
- Lissage
- Texture & Shading

Diviser / joindre des formes.





VUE FILAIRE “WIRE”



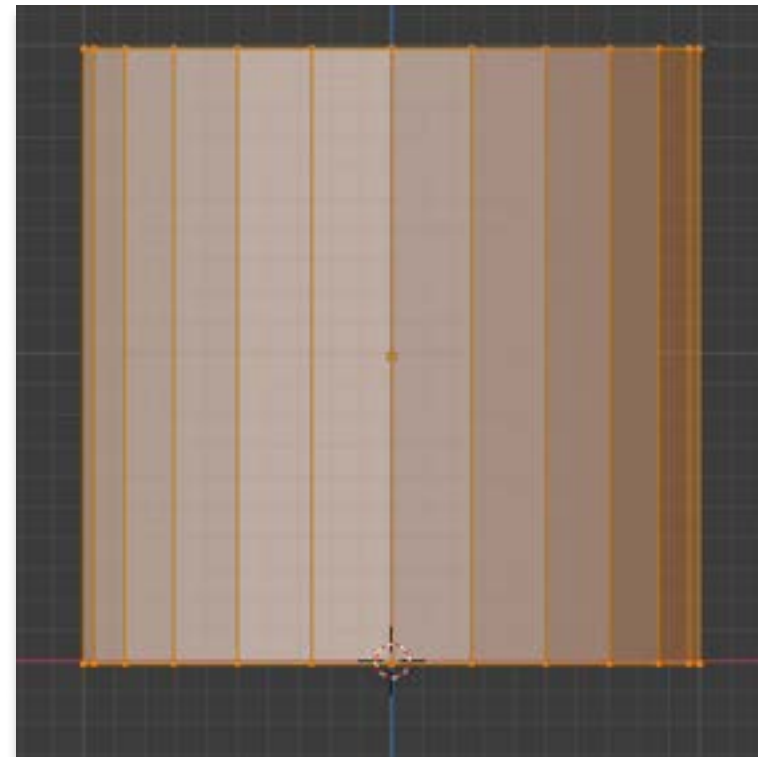
- En cliquant sur le bouton coloré en bleu, vous appliquez l’affichage filaire à la scène
- Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier : Shift + Z

La vue filaire permet de visualiser l’ensemble du maillage de votre objet.

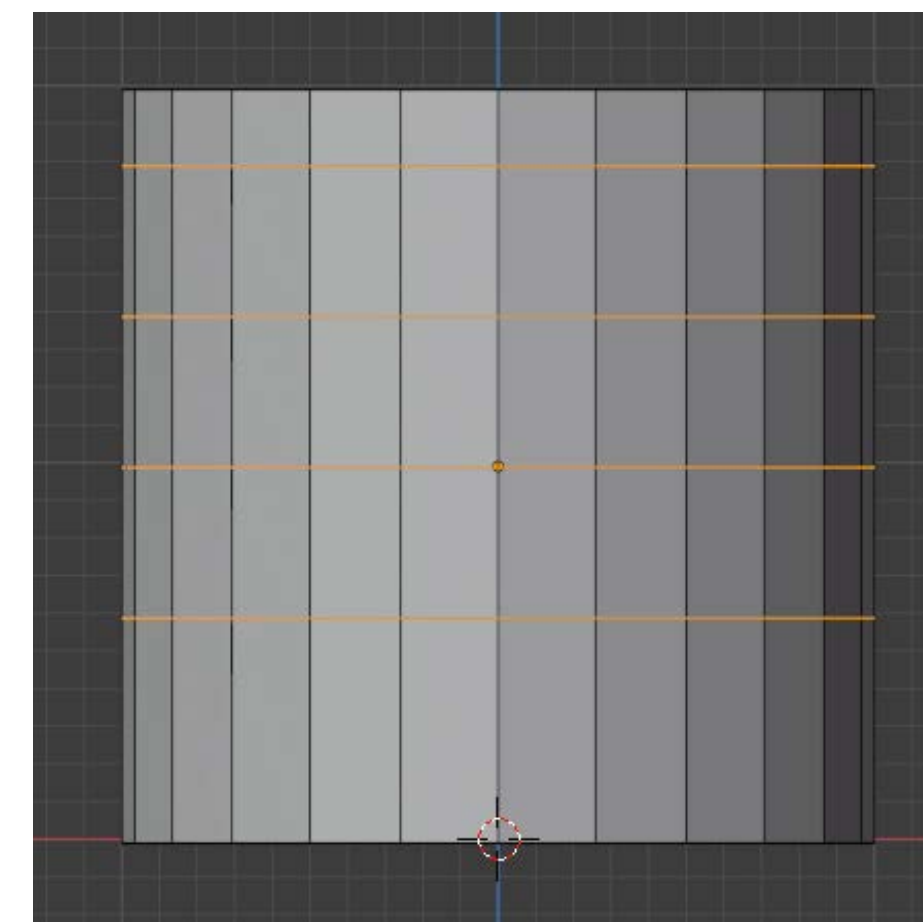
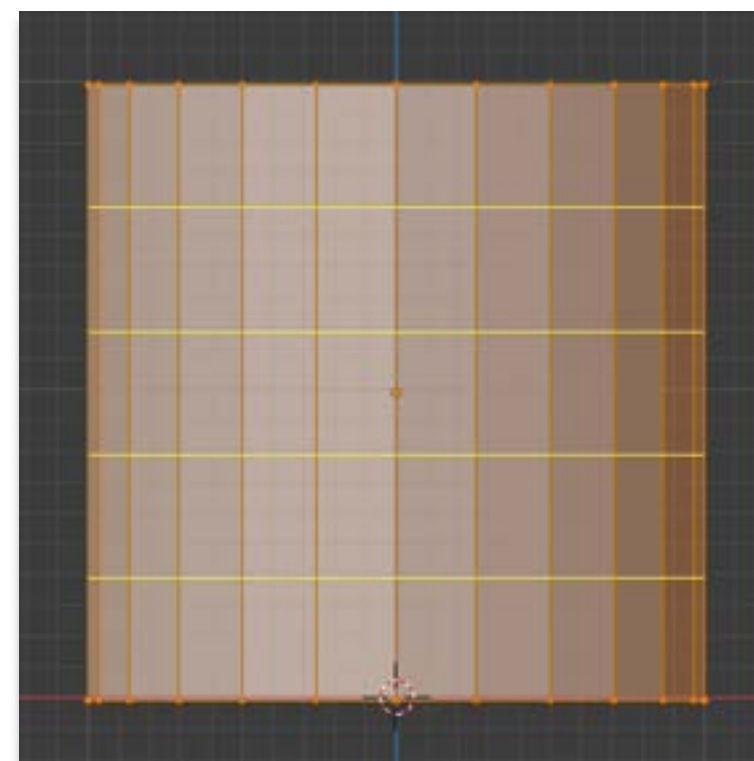
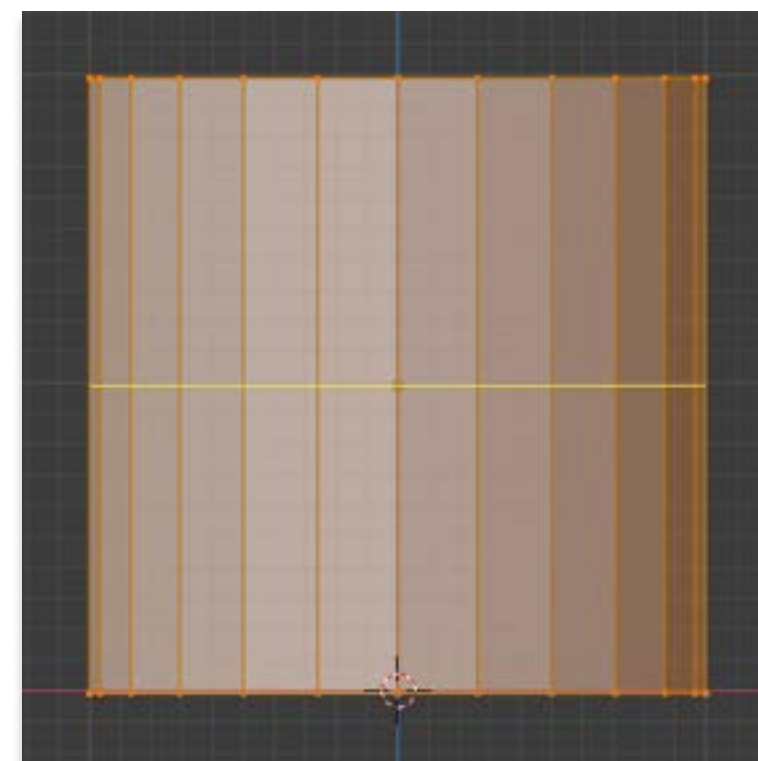
Elle s’avère indispensable pour les sélections complexes.



LOOP CUT

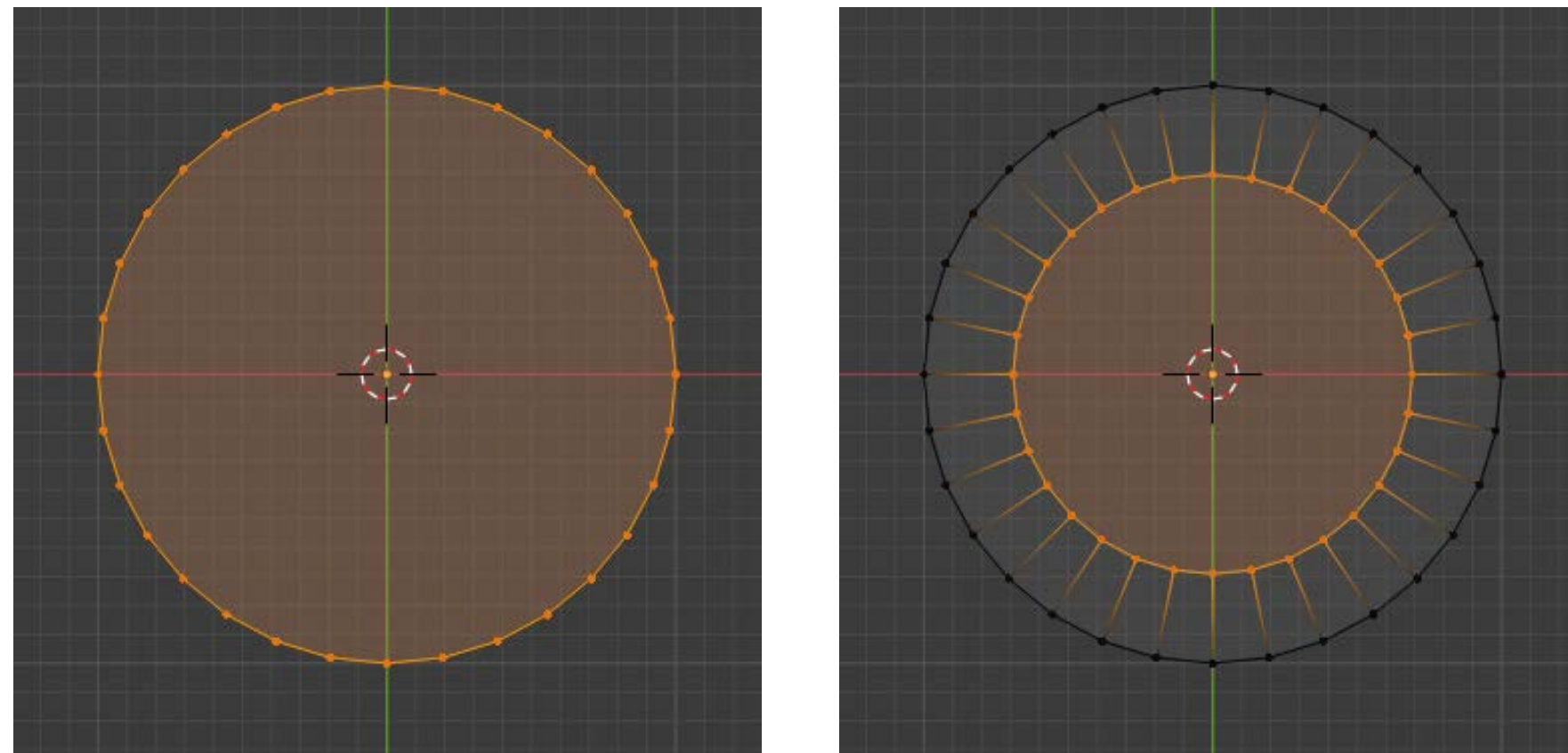


- Sélectionner l'objet
- Passez en mode "édition".
- **Cliquer sur Ctrl + R et survoler l'objet avec le curseur.**
- Utiliser la molette pour multiplier le nombre de découpes.
- déplacez les découpes en bougeant la souris
- clic gauche pour valider.

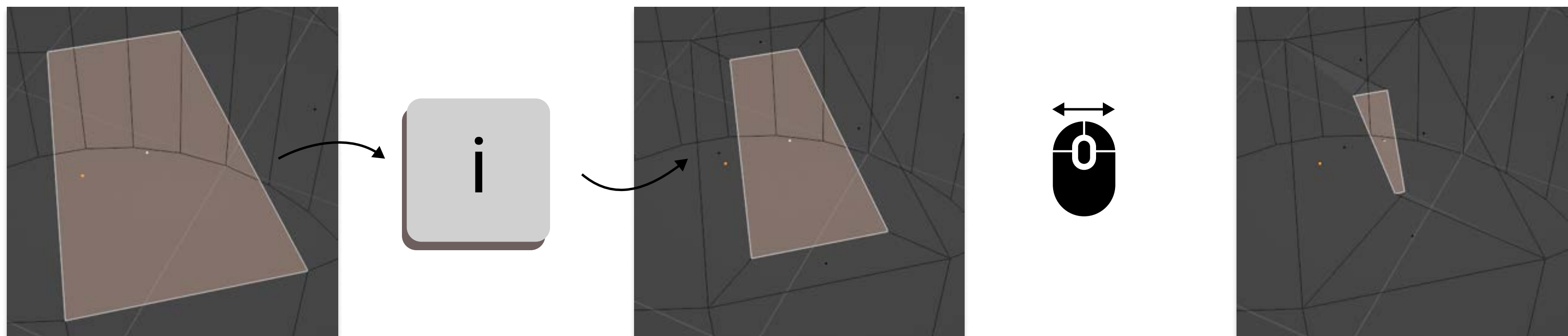




DIVISER/AJOUTER UN SEGMENT INTERNE

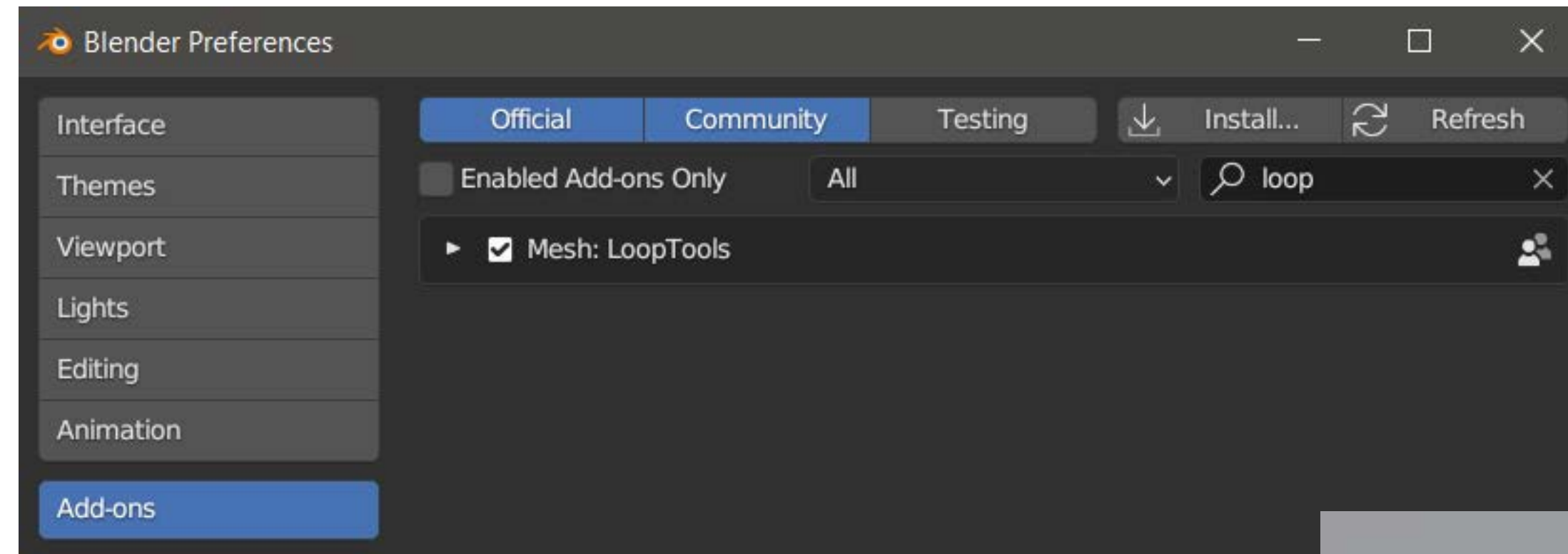


- Fonctionne sur des faces uniquement.
- fonctionne qu'en "mode édition"
- Sélectionner une série de vertex
- utiliser le raccourci "i" pour "inside"
- bouger la souris pour faire apparaître une nouvelle boucle interne à la première.
- Maintenir CTRL pour déformer cette boucle.

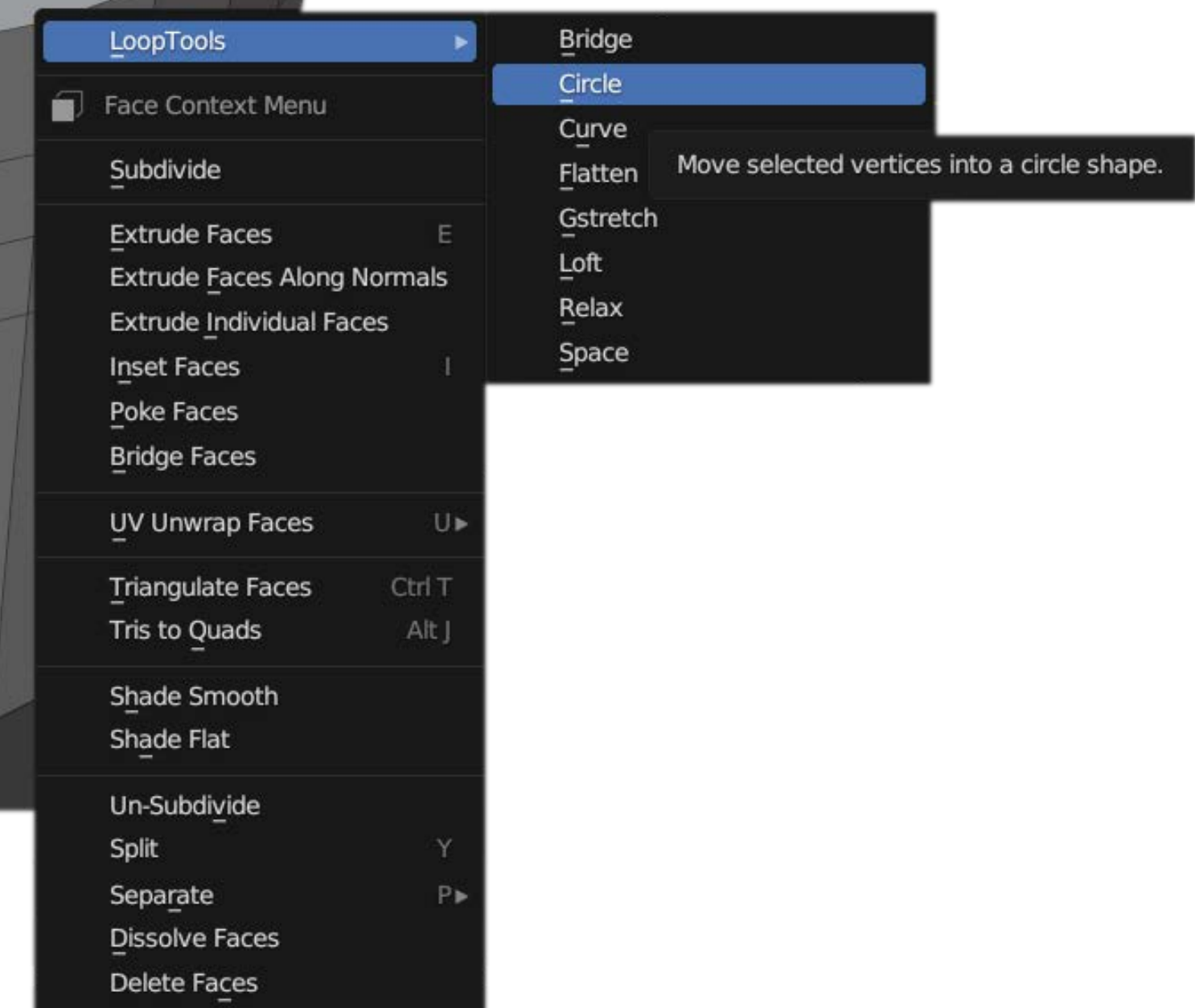
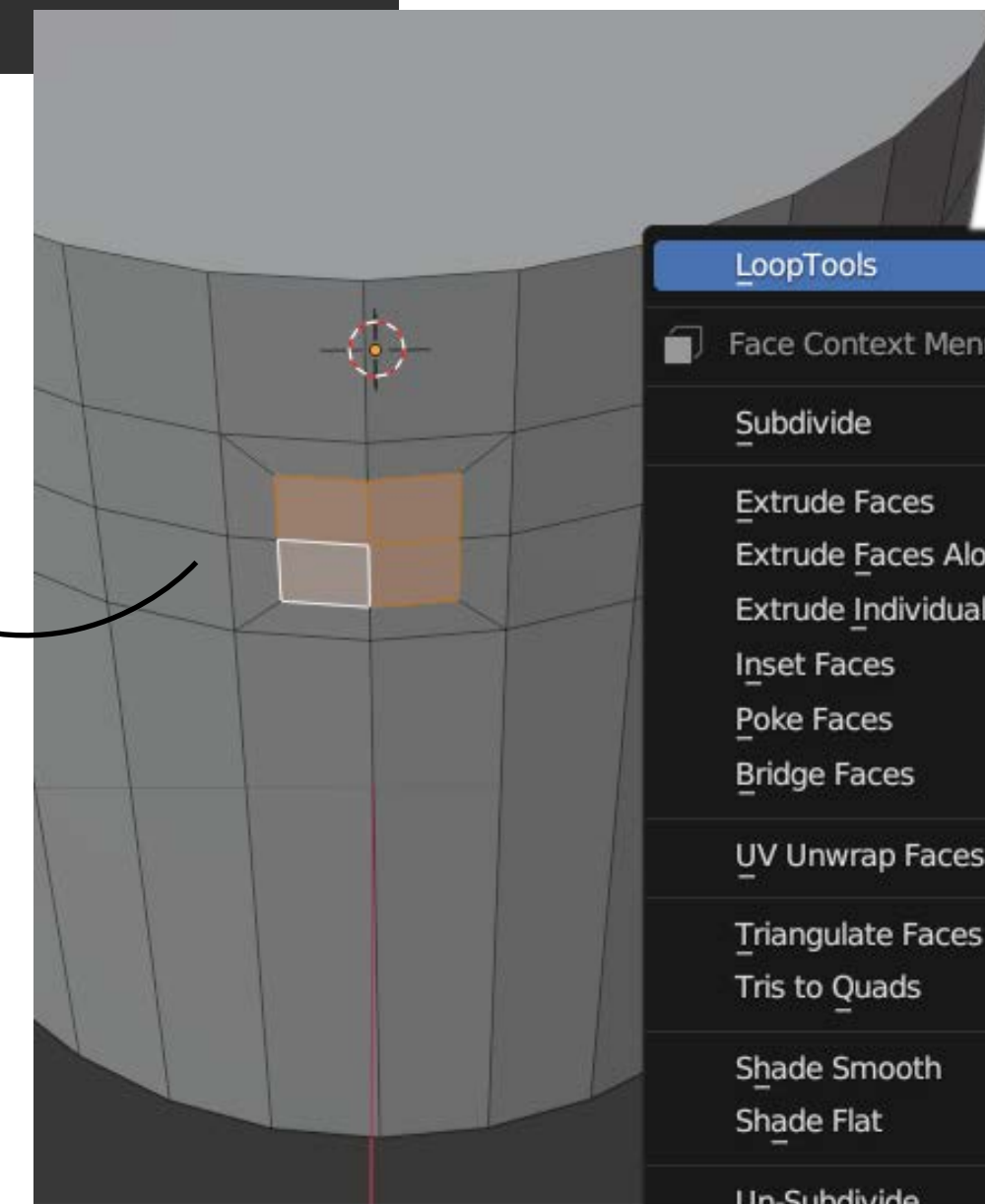
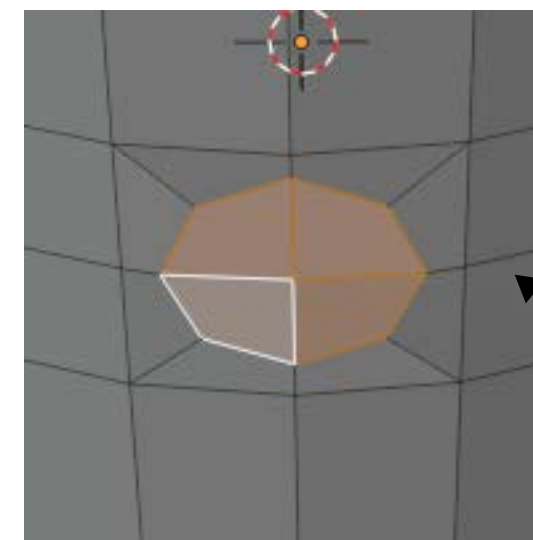




ADD ON MESH LOOP TOOL

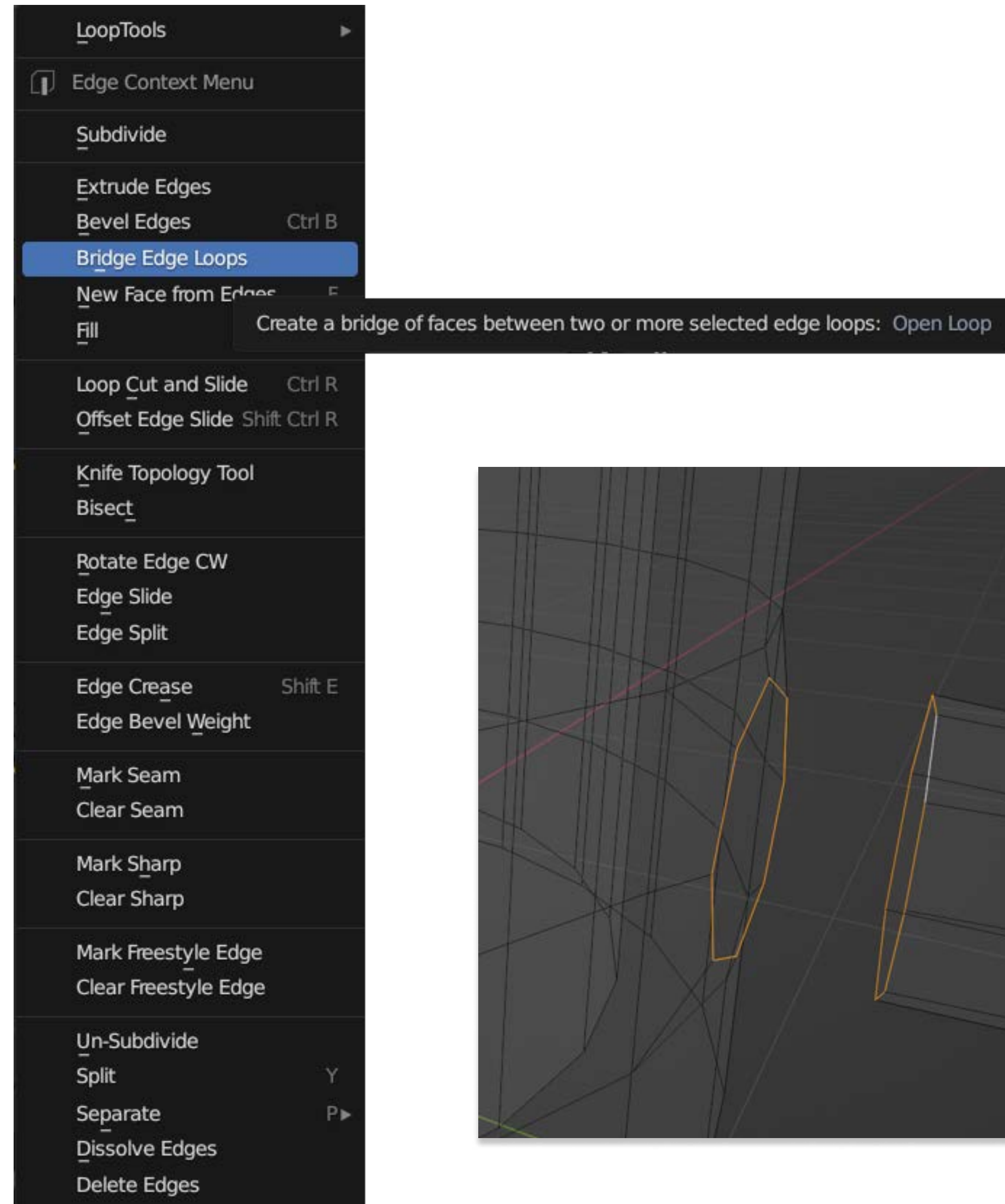


- Activer l'add on
- sélectionner des faces
- clic droit > loop tool
- choisir une variété de forme

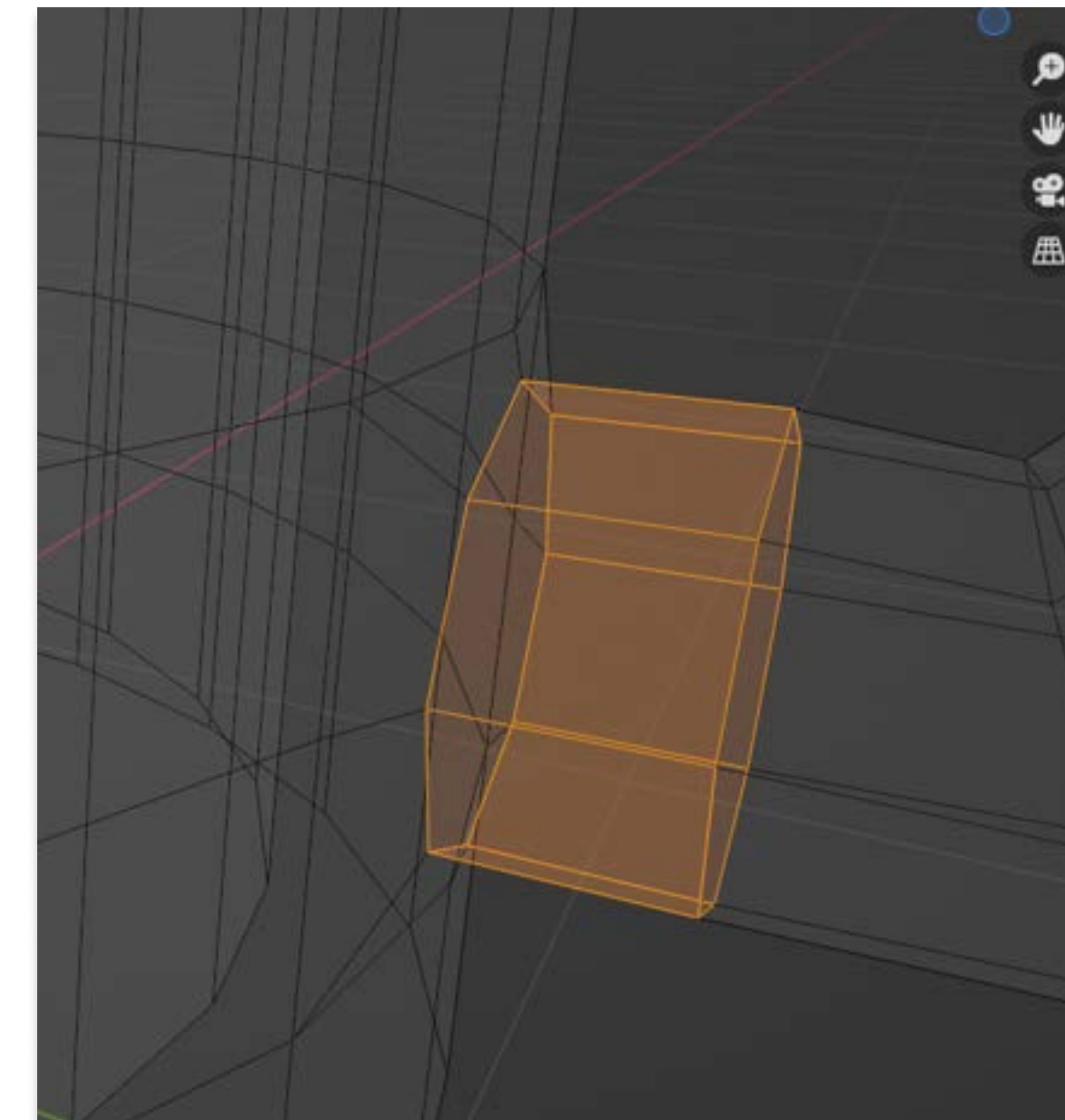
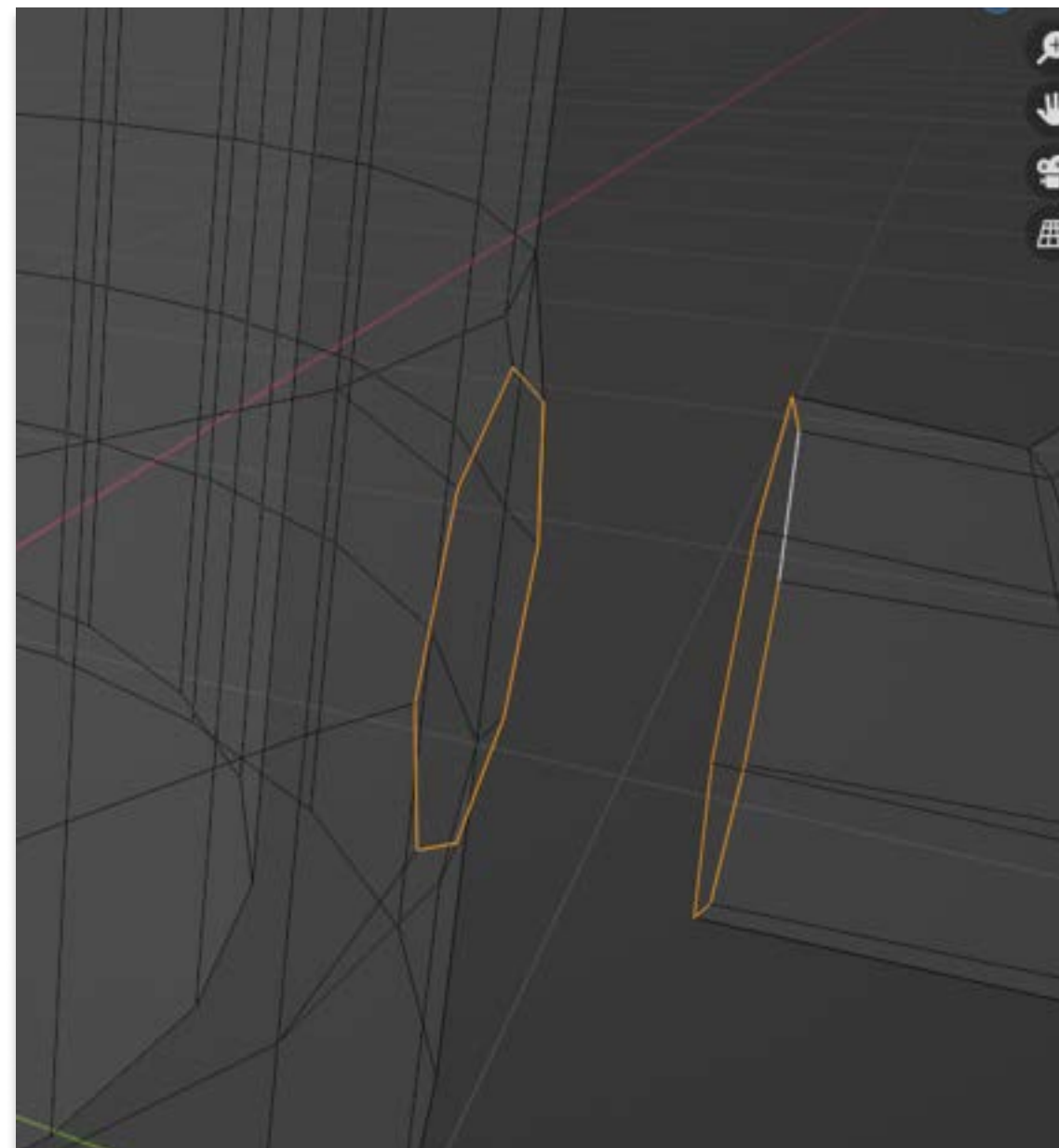




BRIDGE



- Fonctionne avec arêtes et faces.
- Sélectionnez les éléments à relier
- clic droit > Bridge Edge Loops / Bridge Faces

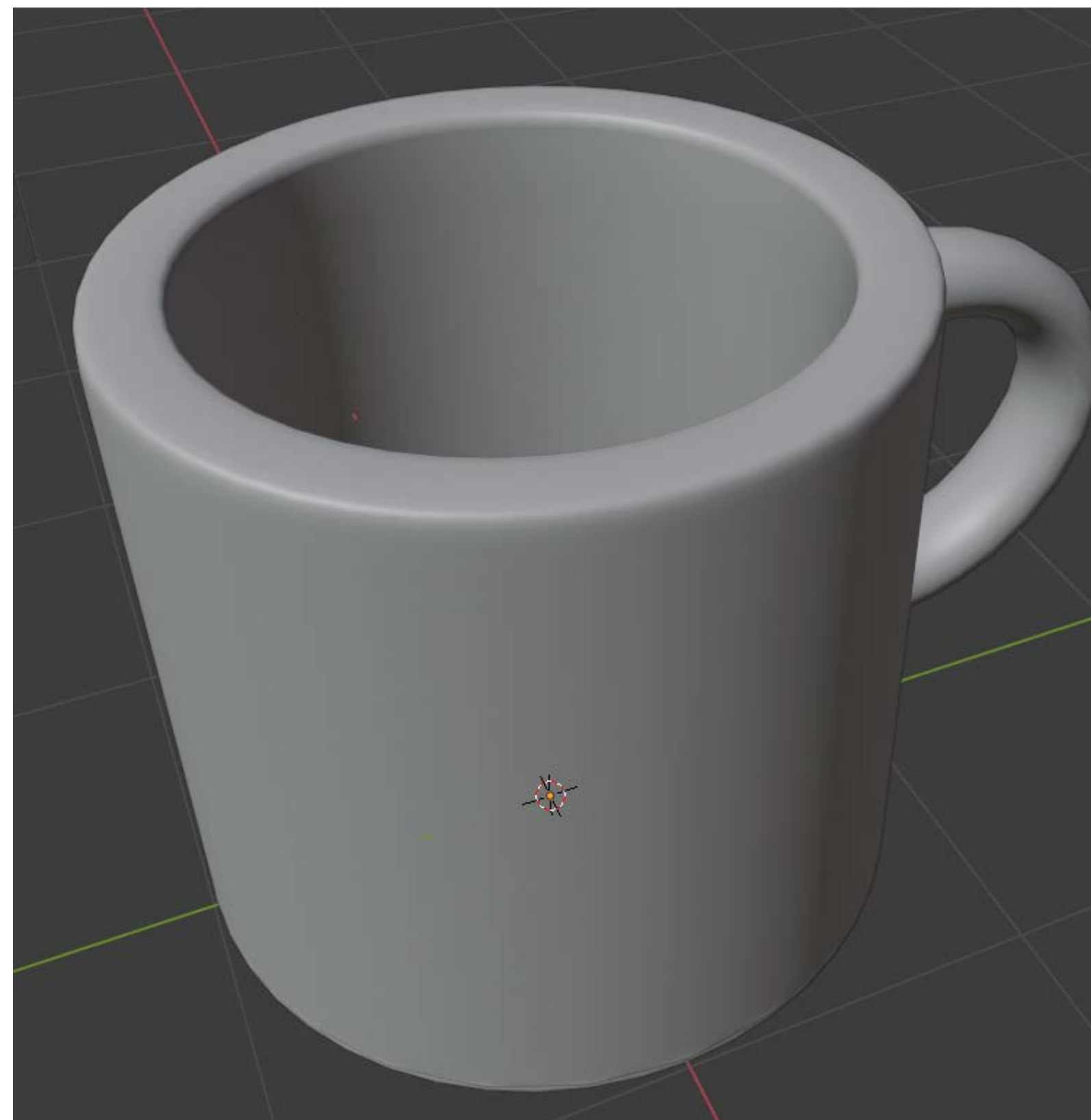


WR506

BLENDER 

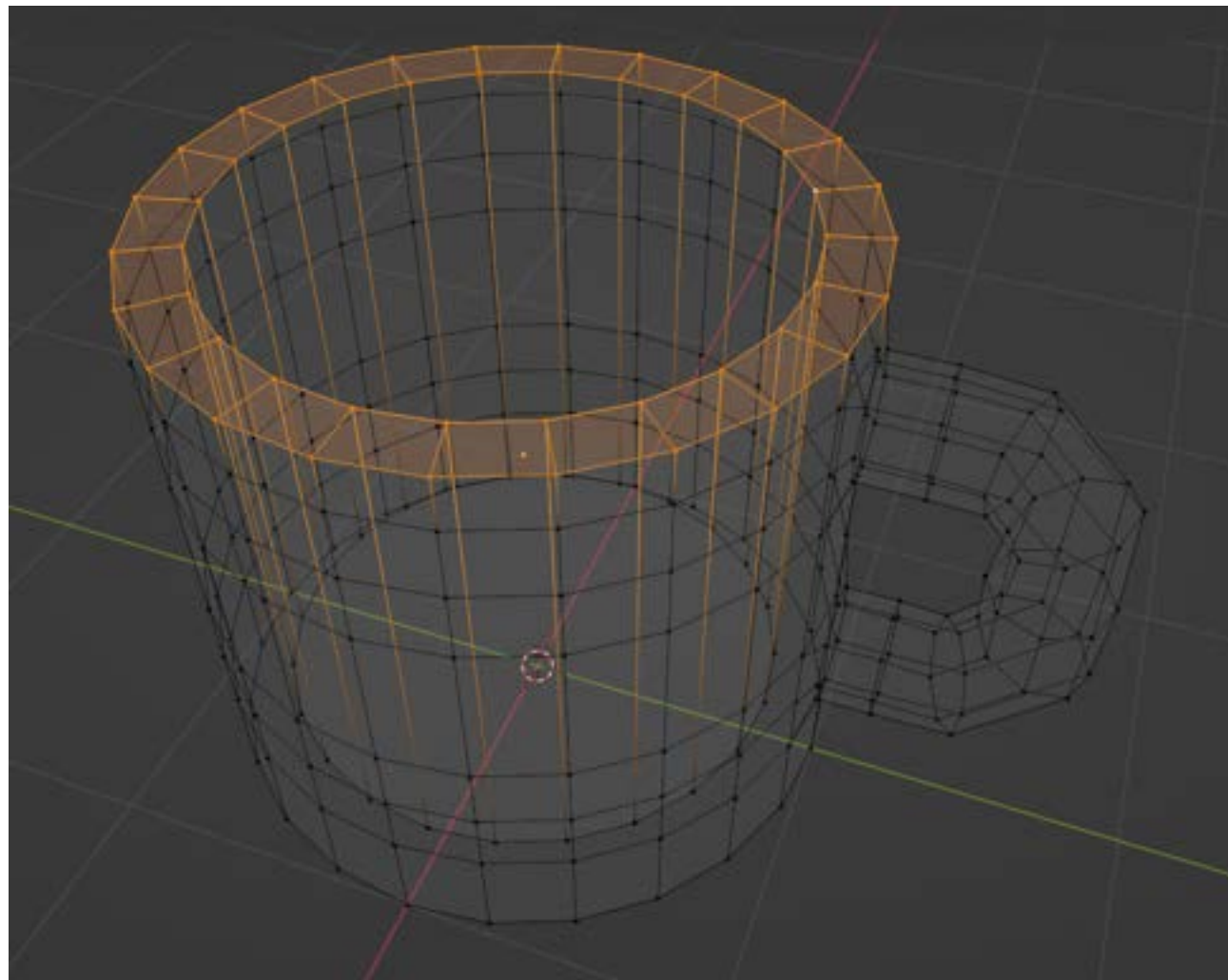
- Division / Jointure
- **Lissage**
- Texture & Shading

Lisser une forme.

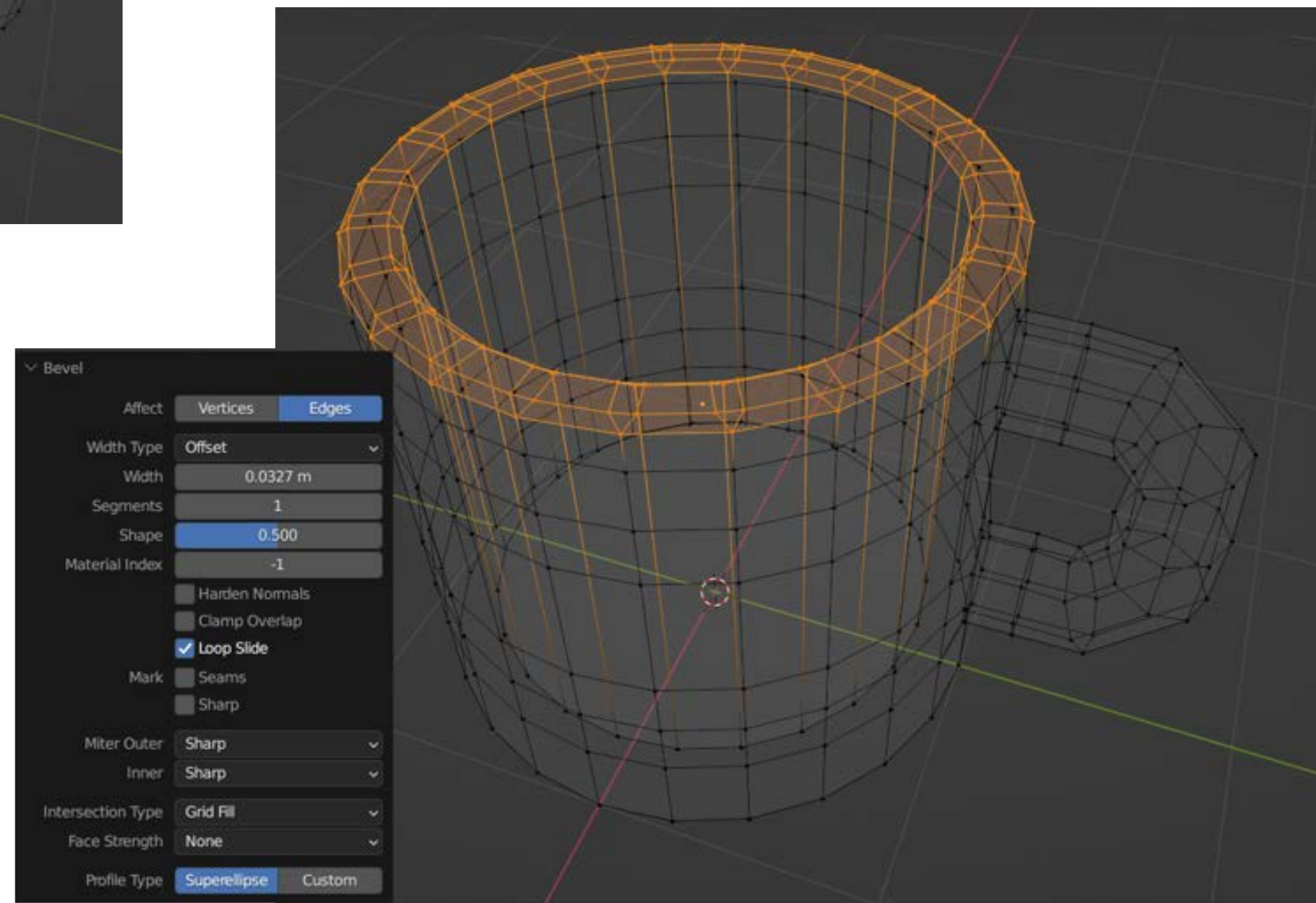




BEVEL

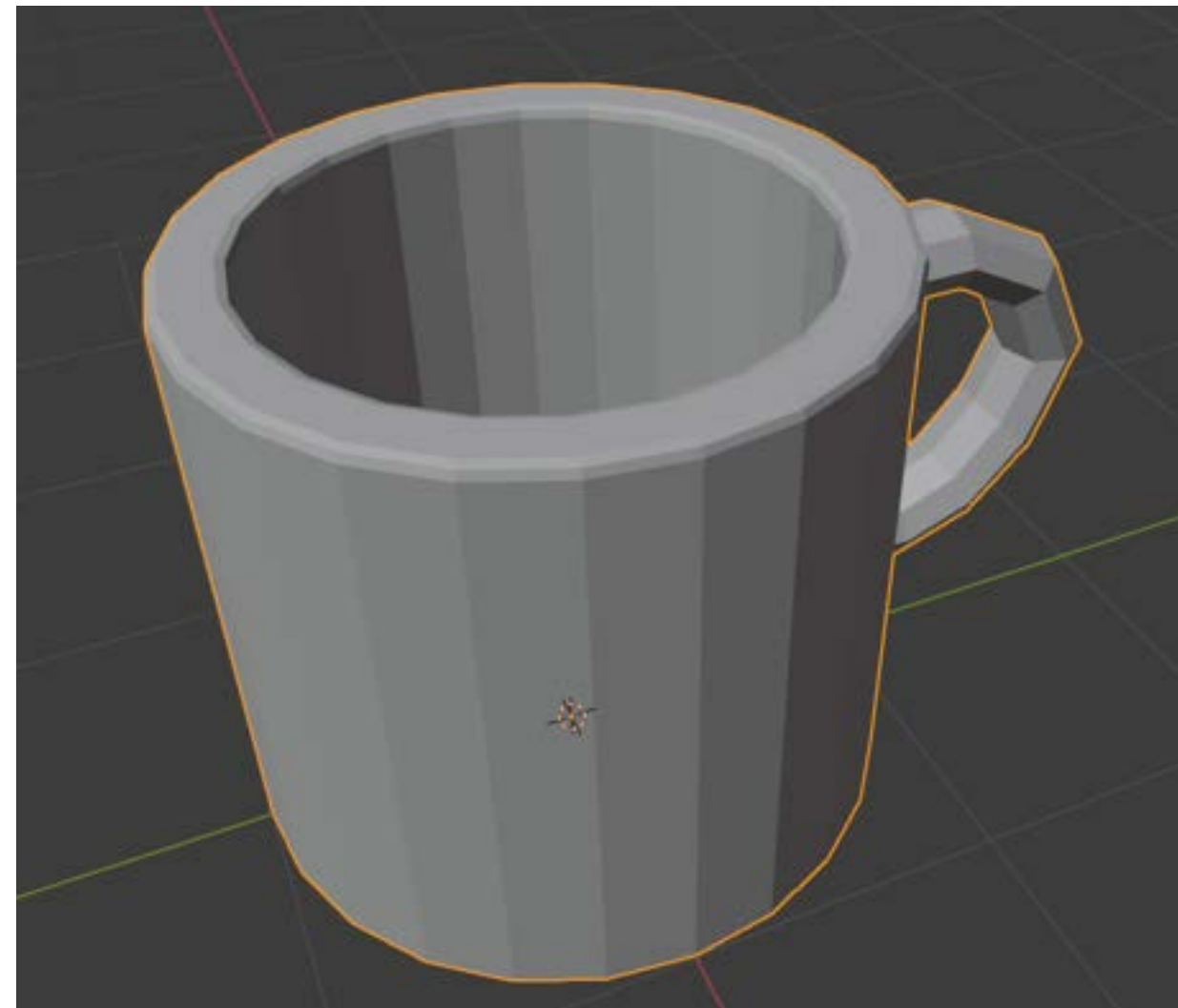


- Sélectionnez deux boucles ou une face
- Appuyez sur Ctrl + B
- Avancez le curseur de la souris à l'intérieur de la forme à biseauter.
- Déterminez le nombre de facettes avec la molette
- Clic gauche pour valider.

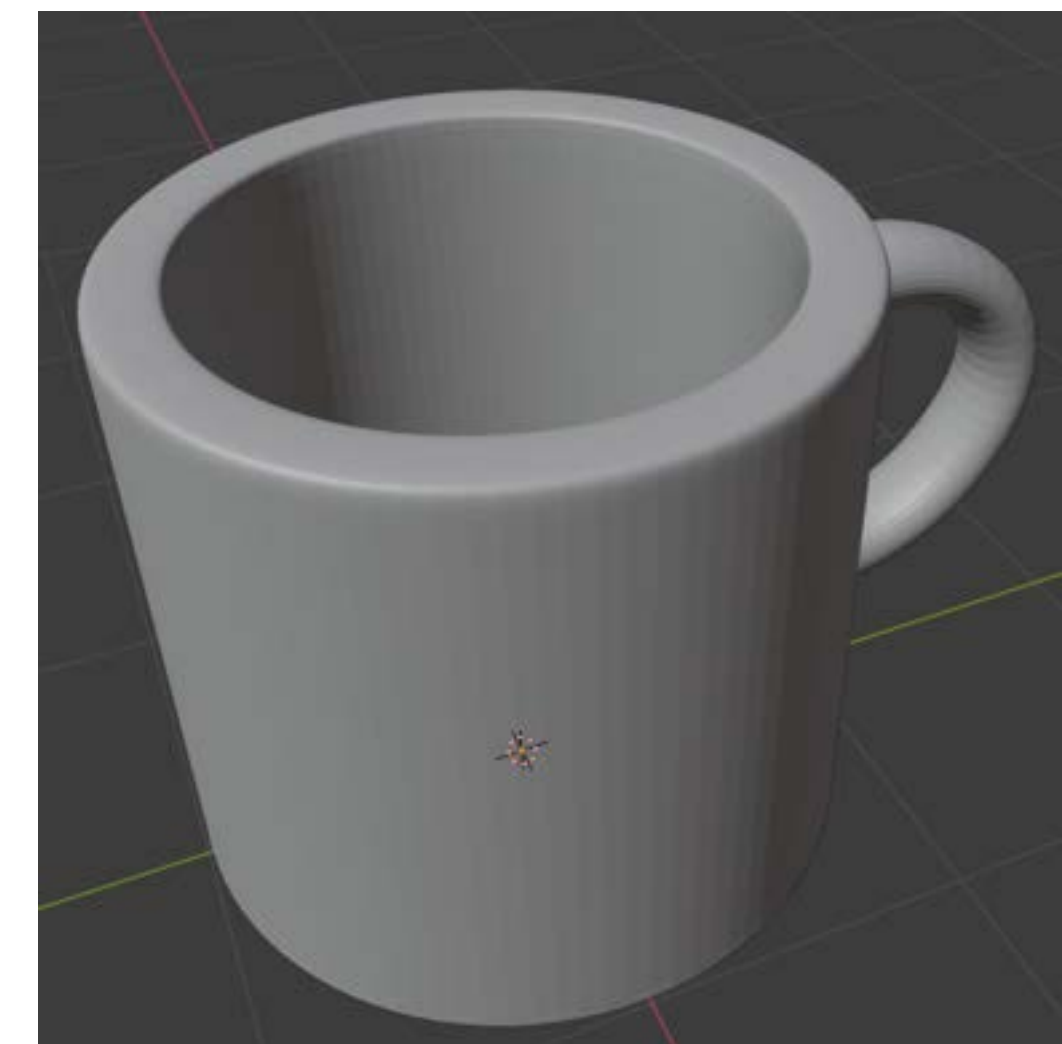
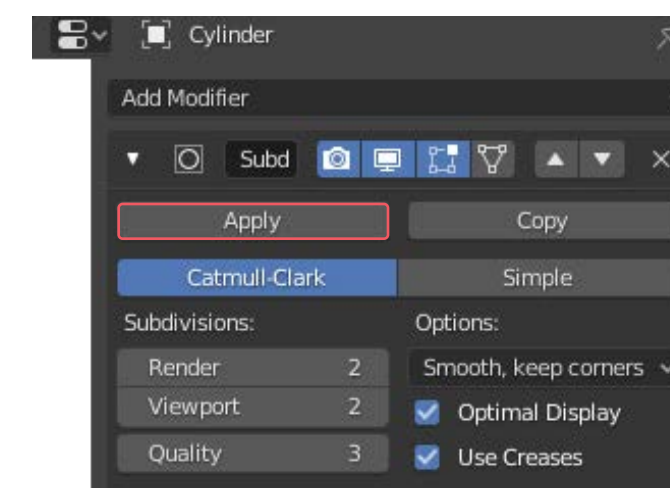
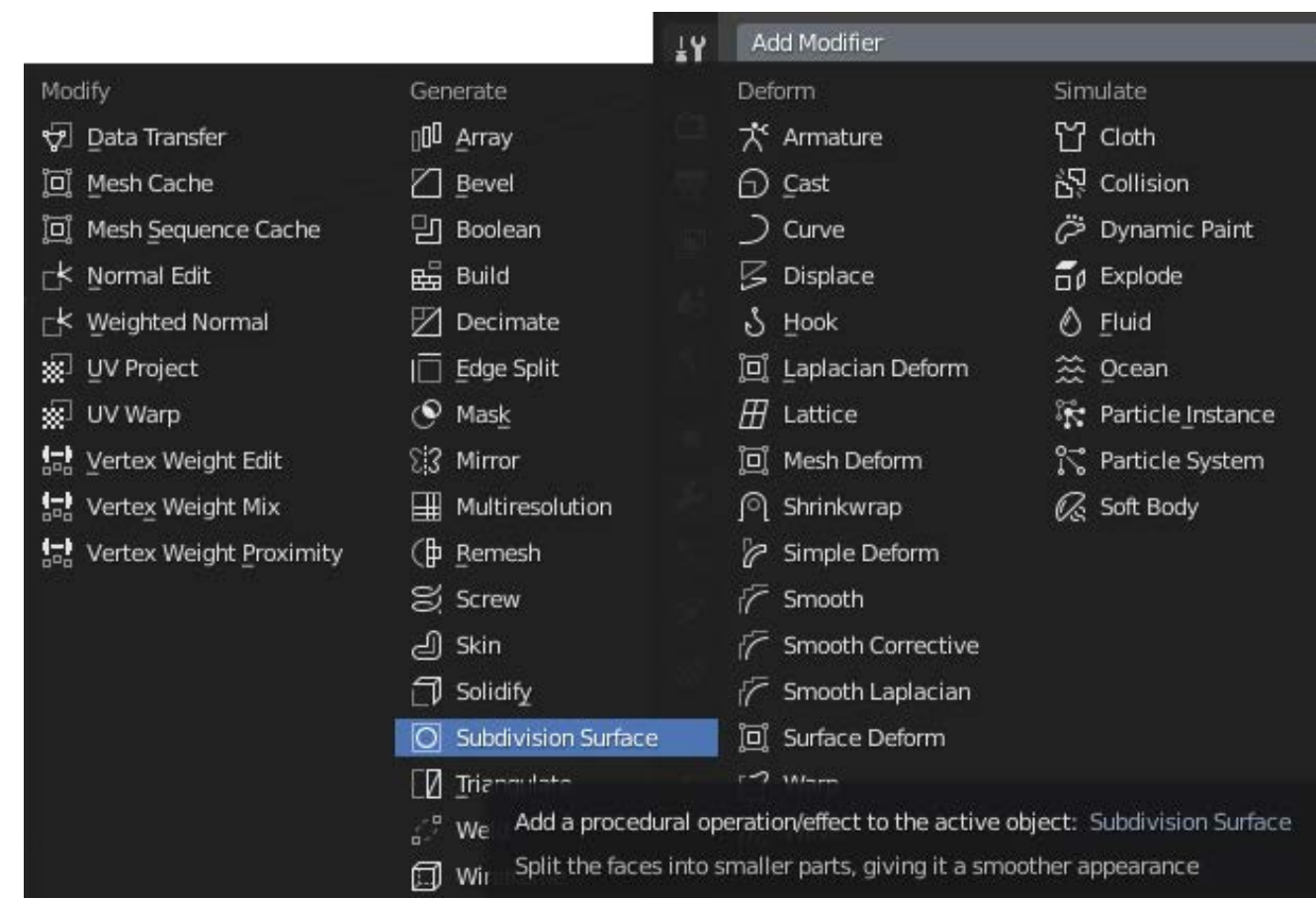




MODIFIER SUBDIVISION DE SURFACE



- Sélectionnez l'objet
- Rendez-vous dans l'onglet "Modifieurs"
- "Add modifier" (ajouter un modifieur)
- choisissez "subdivision surface"
- Paramétrez la subdivision : les valeurs faibles sont moins gourmandes, mais aussi moins complexes.
- Appliquez le Modifieur "Apply" lorsque nécessaire (cette opération est irréversible).





SHADE : FLAT/ SMOOTH

- Sélectionnez l'objet
- Clic droit > Shade Smooth/Flat
- Cette opération est réversible.

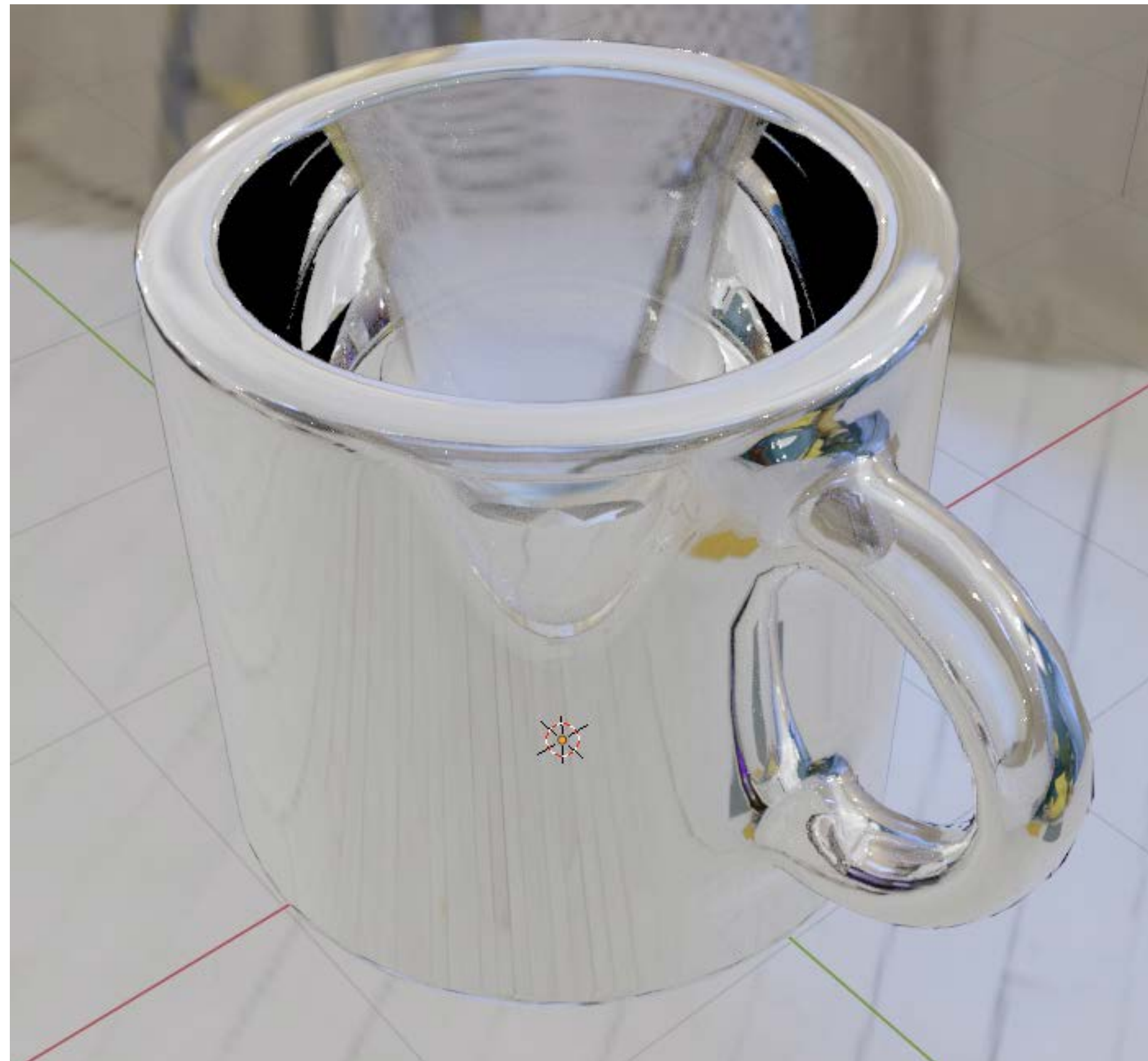


WR506

BLENDER 

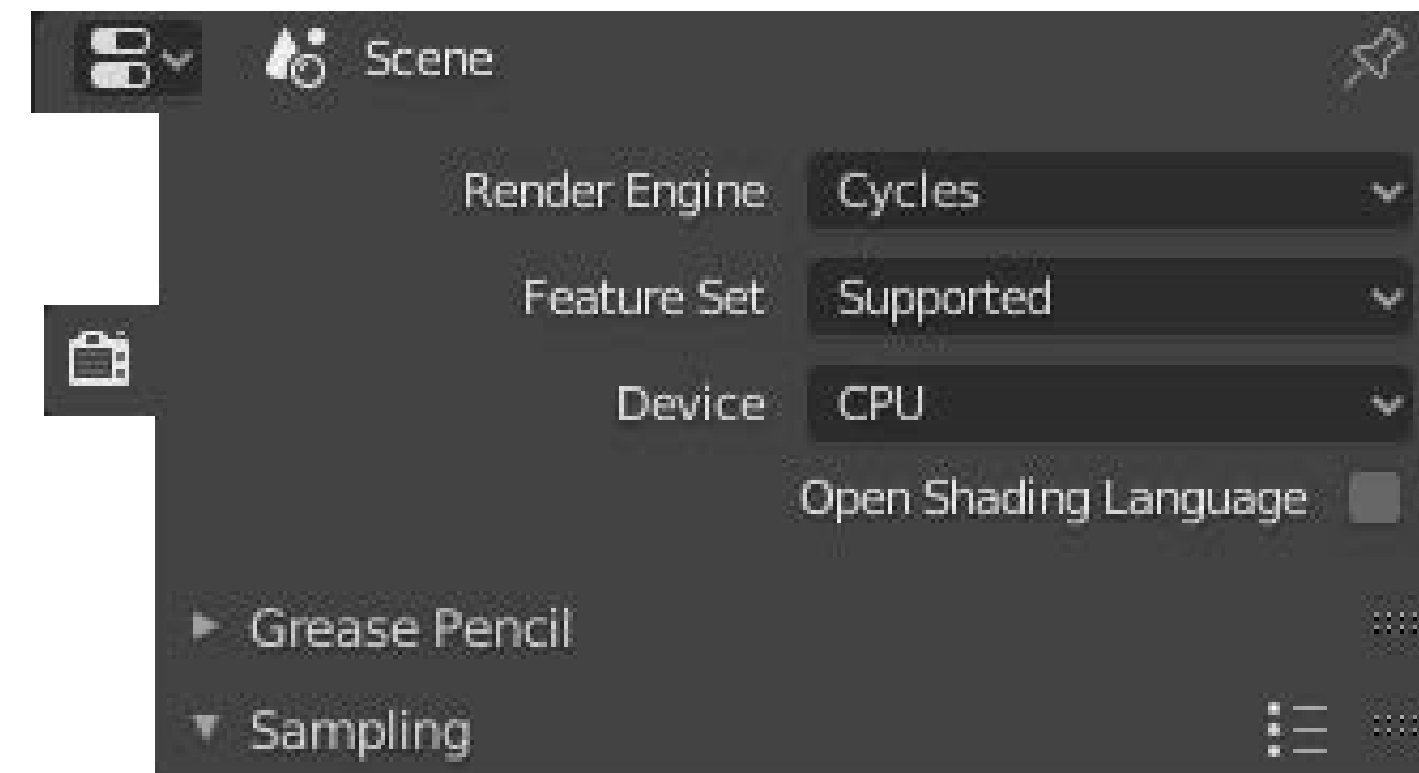
- Division / Jointure
- Lissage
- **Texture & Shading**

Apposer une texture verre.





CYCLE

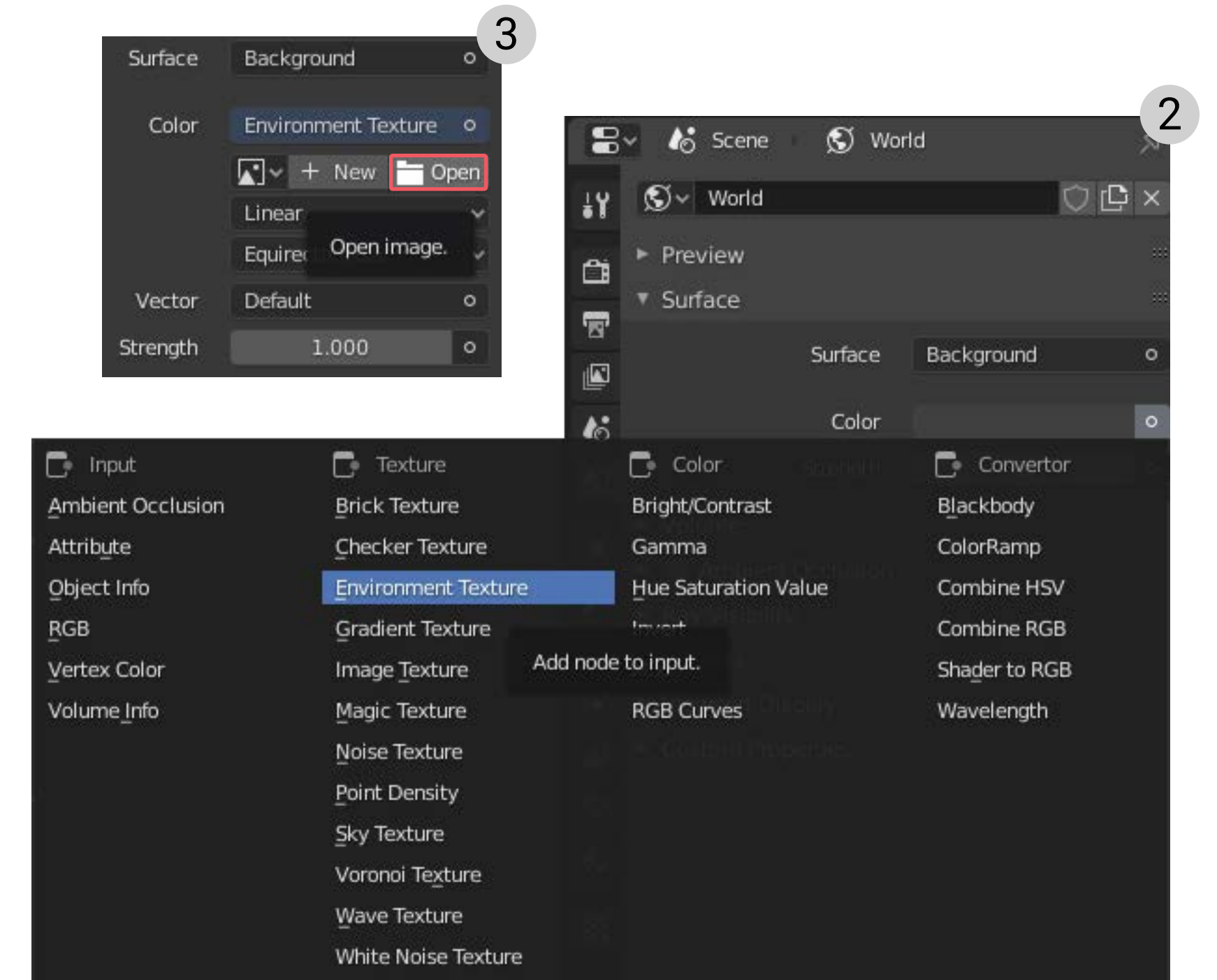
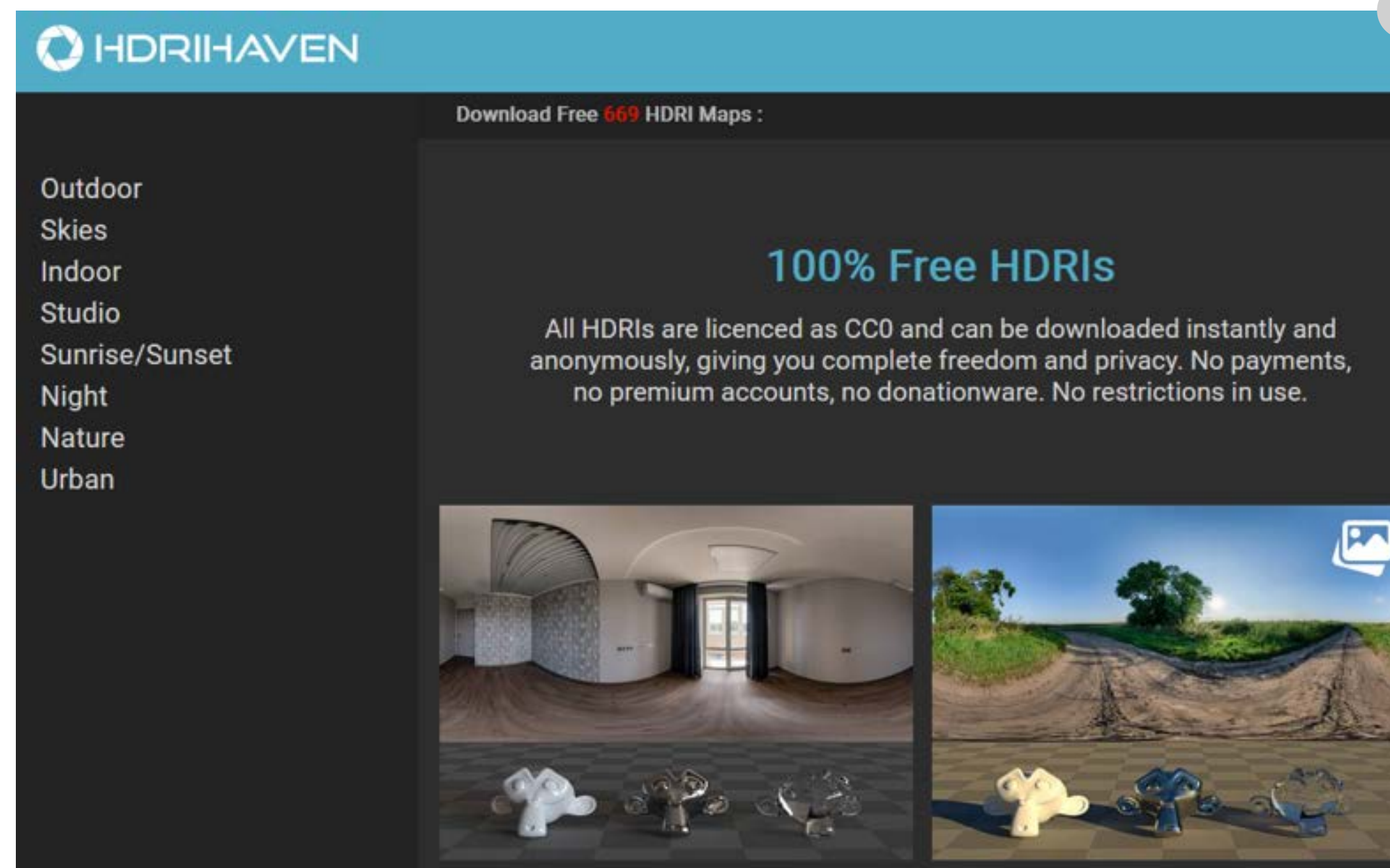


- Rendez-vous dans “Render Properties”
- Choisissez “Cycle” pour le moteur de rendu “render engine”.



IMAGES HDRI / ENVIRONNEMENT

- Pour que votre verre puisse avoir des reflets, il faut inscrire une image HDRI. Ce type d'image est un diorama (une image 360° en somme).
- Rendez-vous sur un site comme HDRI HAVEN
- Télécharger une image. Plus la qualité est élevée, plus votre carte graphique sera sollicitée.
- Importer l'image au sein de la rubrique "World Properties"
- Cliquez sur le cercle à côté de "color" et sélectionnez "Environment Texture".





RENDU & MATERIAUX

- Sélectionnez l’affichage du rendu.
- Rendez-vous dans l’onglet “Material Properties”
- Ajouter un nouveau Matériau 
- Choisissez Glass BSDF pour l’objet de votre Mug.
- Atténuez la “Roughness” pour une texture moins sablée / rugueuse (un verre plus lisse).

