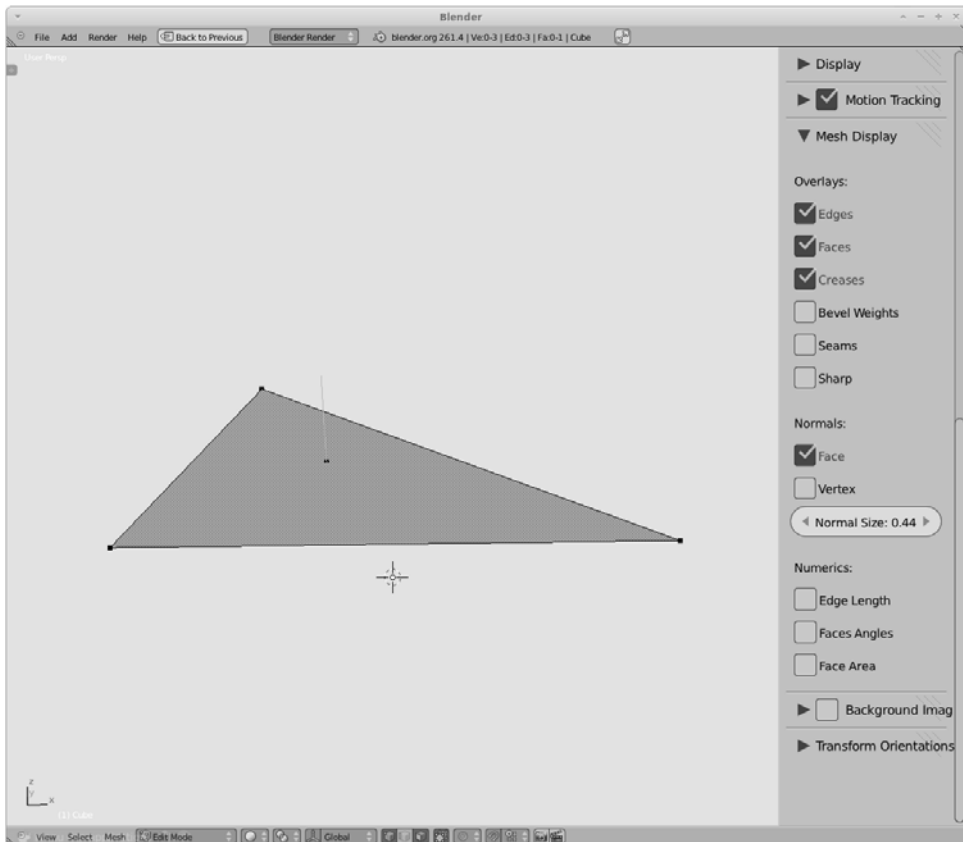


Chapitre 6

Créer un maillage (Mesh)

A. Les éléments d'un maillage

L'unique élément visible au rendu est une face triangulaire.

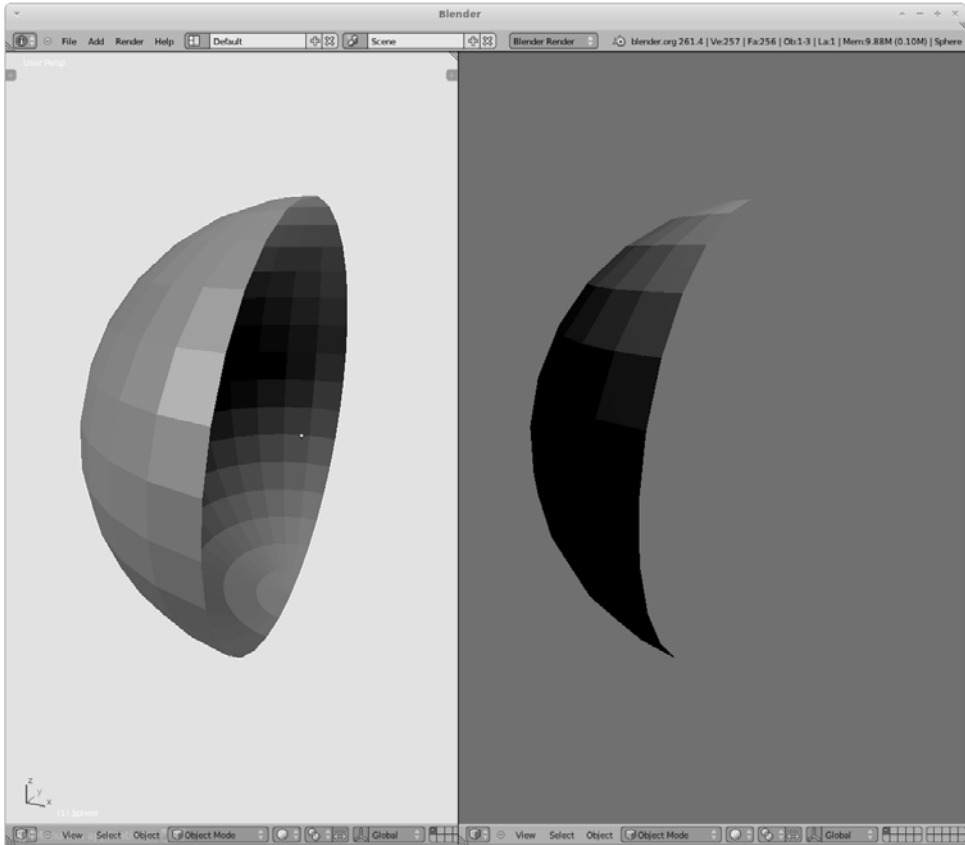


Une face à 3 sommets dont la normale est affichée.



Blender 2.6

Cette face définit un plan sur lequel se réfléchit la lumière. Selon sa taille et l'incidence de la lumière, la face est plus ou moins éclairée.



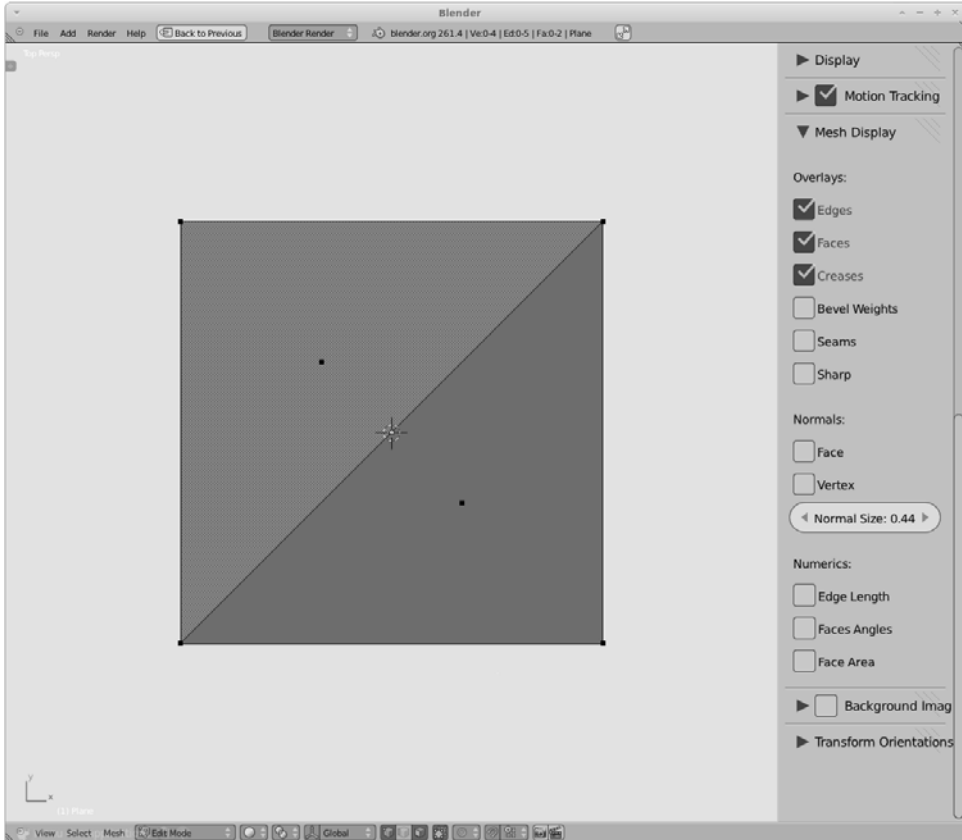
Un même hémisphère ouvert, affiché en temps réel à gauche, dans la vue 3D à droite.

Remarque

Dans le monde réel, un objet plan comme une feuille a toujours deux faces. On l'observe d'un côté ou de l'autre. Dans le monde virtuel, la face a la même définition de face. Elle n'est visible que d'un côté. Par défaut, un plan en 3D temps réel n'est visible que d'un côté. La normale de la face, sa perpendiculaire, n'est présente que du côté visible. C'est un repère important à vérifier avant toute tentative d'export.



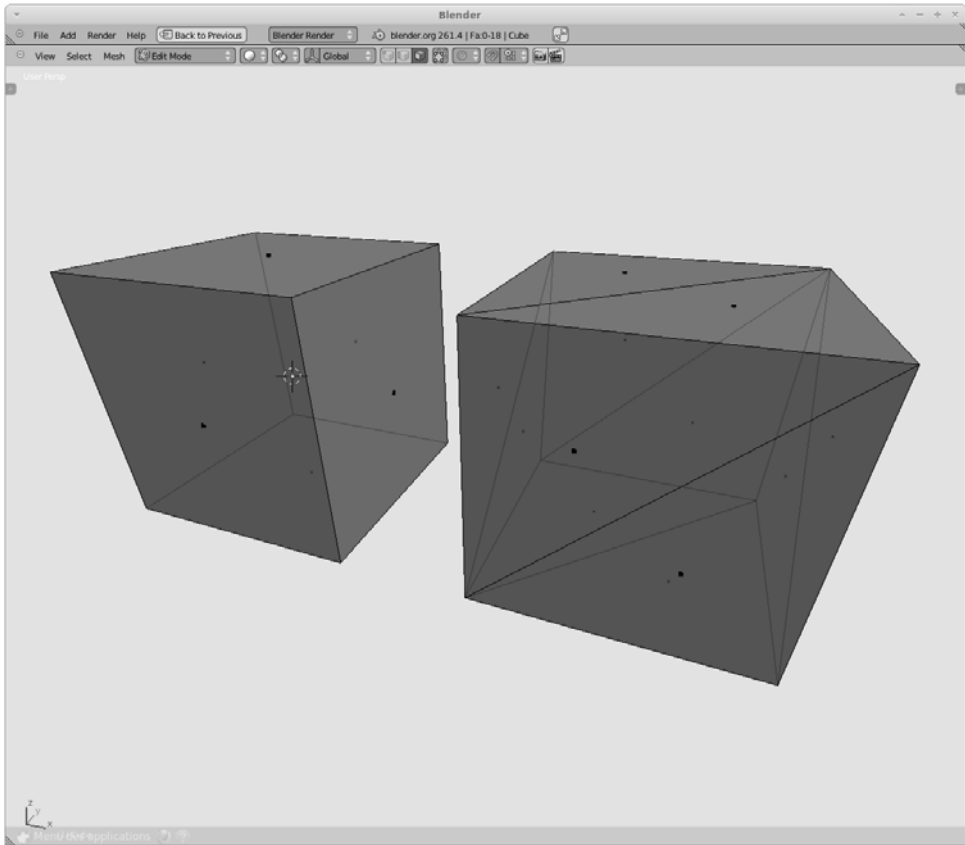
La **face** est délimitée par des arêtes (appelées **edges**). Ces arêtes sont définies par les sommets (**vertices** ou **vertex** au singulier) qu'elles relient. Bien que la machine se base sur les triangles (abrégiés **tris**) pour faire le rendu, il est plus aisé de travailler avec des quadrangles (**quads**).



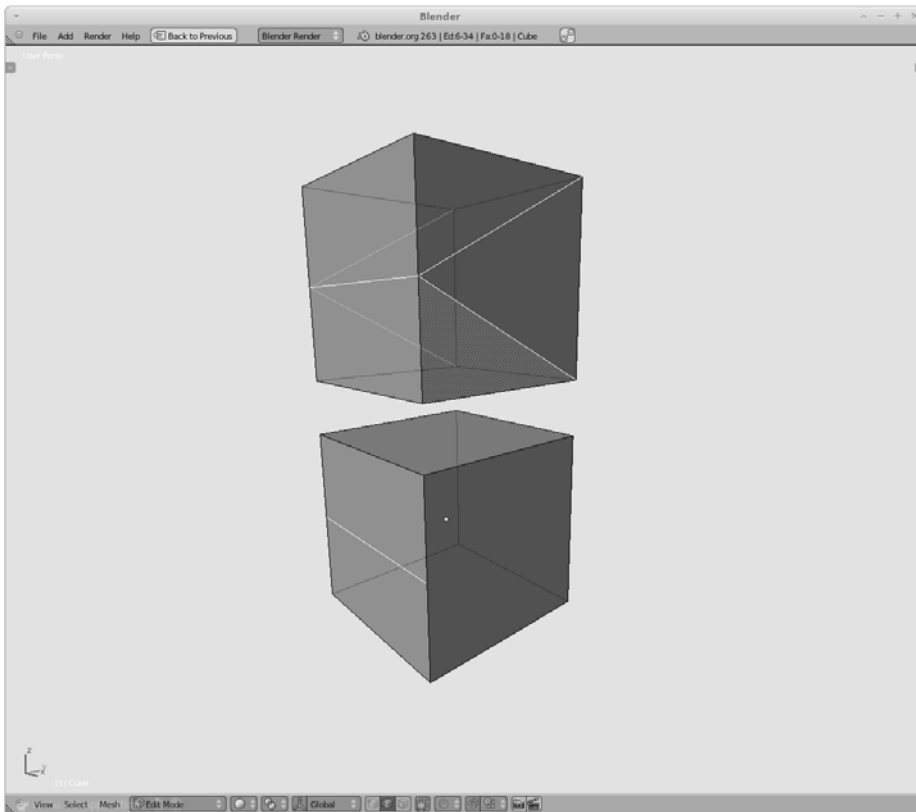
Une face quadrangulaire correspond à une paire de faces triangulaires partageant une arête commune.



Blender 2.6




Un maillage fait uniquement de faces quadrangulaires est plus lisible.

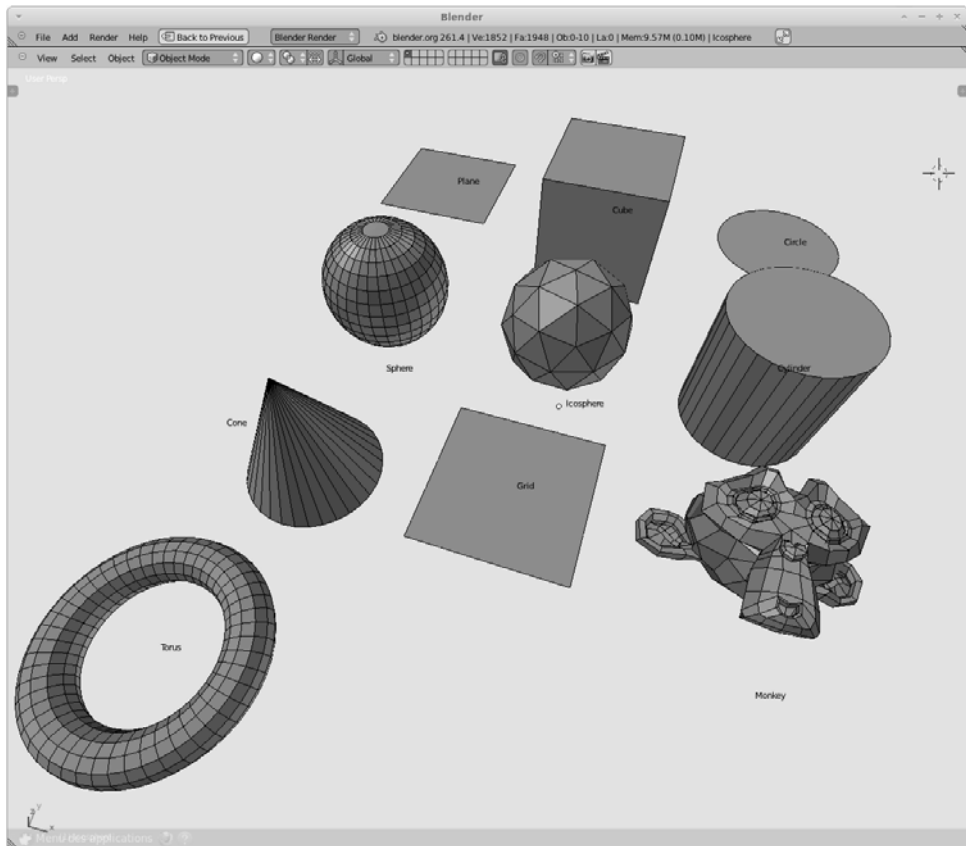


Le maillage obtenu après subdivision d'une face en deux est plus facilement lisible depuis la version 2.63.

Les maillages ne sont plus cantonnés aux faces triangulaires ou quadrangulaires : leurs faces peuvent être des polygones à plus de quatre côtés appelés **Ngons**.


B. Créer une primitive (Mesh)

- ➡ Cliquez dans la vue 3D pour placer le curseur 3D à l'endroit où vous souhaitez créer la primitive.
- ➡ Cliquez sur le menu **Add - Mesh** et cliquez sur le nom de la primitive à insérer.
Le raccourci  **A** affiche la liste des objets **Mesh** dans un menu contextuel.



Représentation des primitives **Mesh** disponibles.

Remarque

La primitive **Monkey**  est l'équivalent de la tête de 3dsmax. Cette tête de singe sert aux tests et démonstrations. Elle est prénommée **Suzanne** dans les tutoriels.

- Modifiez les paramètres de la primitive dans le panneau réservé au dernier opérateur dans la colonne des outils (touche **T**).

Les réglages du dernier opérateur peuvent s'afficher sous forme d'un onglet contextuel en appuyant sur la touche **F6**.

Les paramètres de positionnement (**Location**) et d'orientation (**Rotation** et **Align View**) sont explicités dans le chapitre Interagir en mode Objet - Créer un objet.