

MODÉLISATION

Modélisation || pavillon pour piscine

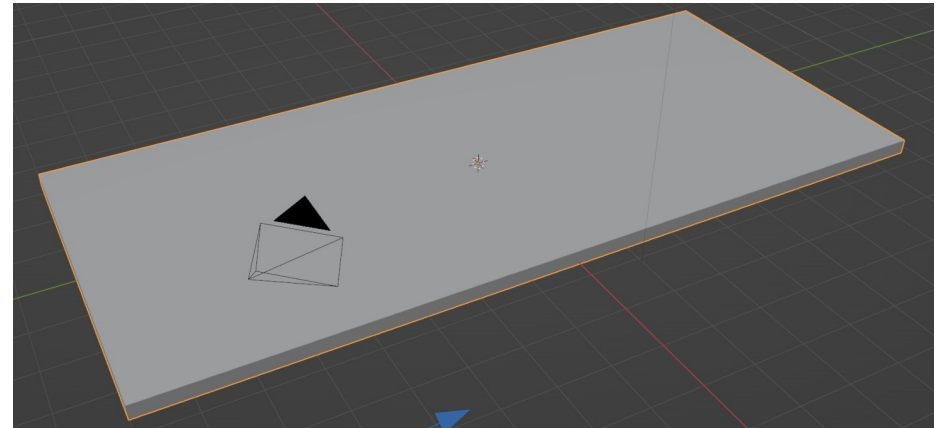
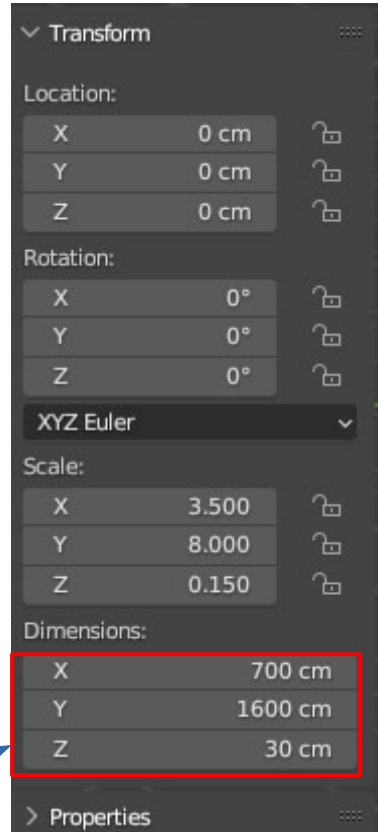
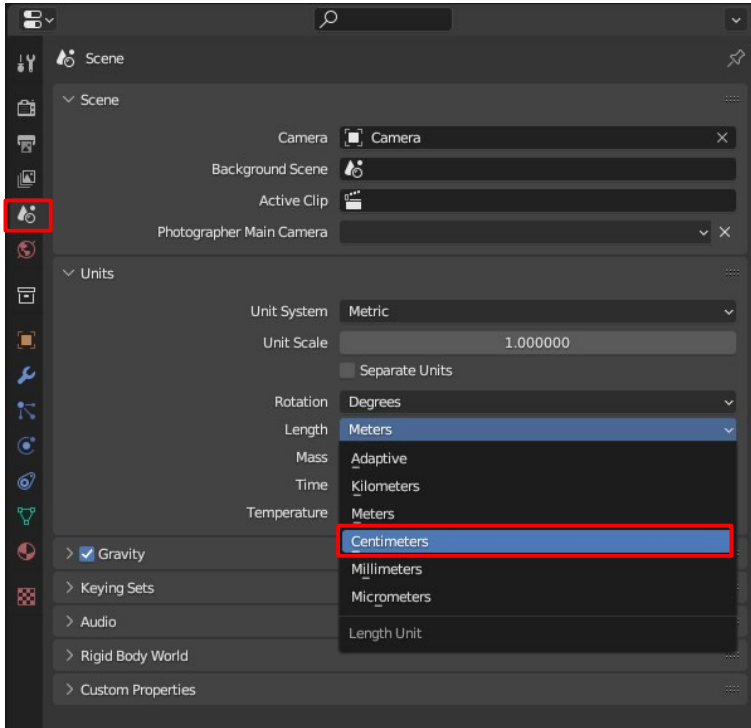
Les fichiers Blender à leurs créations démarrent tous avec le même contenu :

Une fois Blender démarré enregistrez votre fichier

The image displays the Blender 2.83 interface in Object Mode. The 3D viewport shows a scene with three objects: a camera (labeled 'Une Camera'), a cube (labeled 'Un cube'), and a light source (labeled 'Un source lumineuse'). The light source is a small sphere with a sun icon, highlighted with a red box. The camera is a simple camera icon, also highlighted with a red box. The cube is a standard gray cube, highlighted with a red box. Blue arrows point from the text labels to their respective objects in the 3D view. The left sidebar shows the 'Scene Collection' panel with a tree view containing 'Collection', 'Camera', 'Cube', and 'Light'. The top menu bar includes 'File', 'Edit', 'Render', 'Window', and 'Help'. The 'File' menu is open, showing options like 'New', 'Open...', 'Save', and 'Save As...'. The 'Save As...' option is highlighted. A file explorer window is open in the bottom right, showing the file 'MM - PAVILLON PICINE.blend' in the 'C:\KDRIVE ENSAM\ES\DATA PROF\...' directory. The status bar at the bottom indicates 'Collection | Cube | Verts:8 | Faces:6 | Tris:12 | Objects:0/3 | Memory: 22.3 MiB | VRAM: 0.4 GiB Free | 3.6.0'.

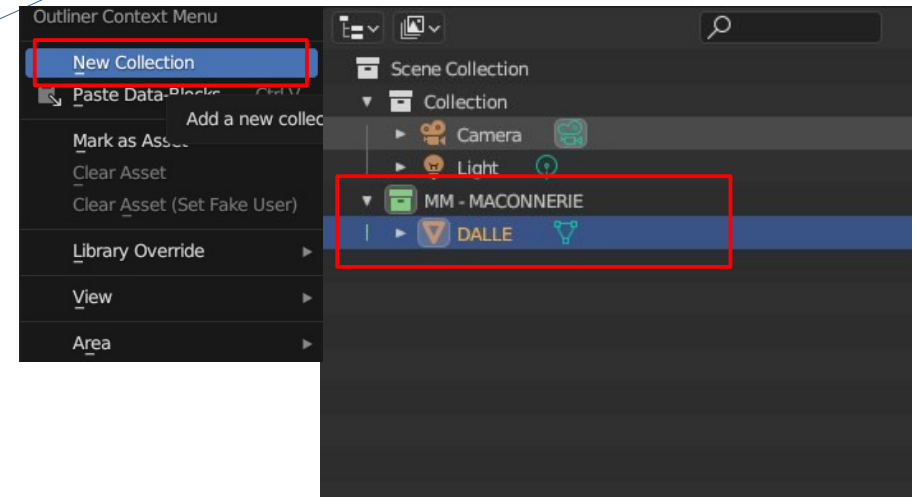
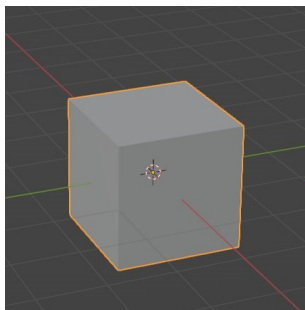
Modélisation || pavillon pour piscine

Opter pour le centimètre



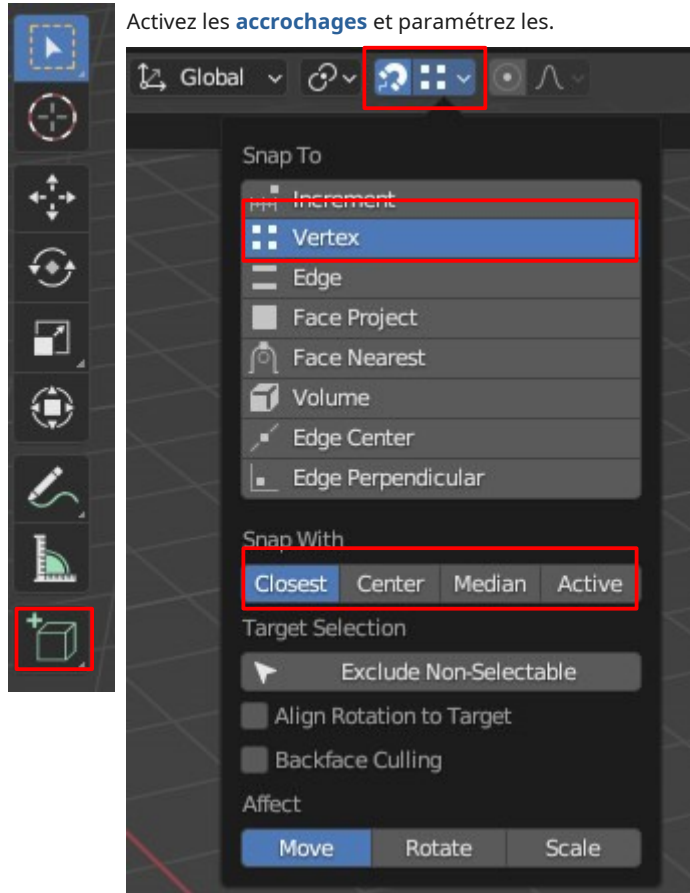
Dans l'outliner créez une collection « **INITIALES - maçonnerie** » via un clic droit
Rangez le « cube » et renommez le « **DALLE** »

Sélectionner le cube existant dans le viewport

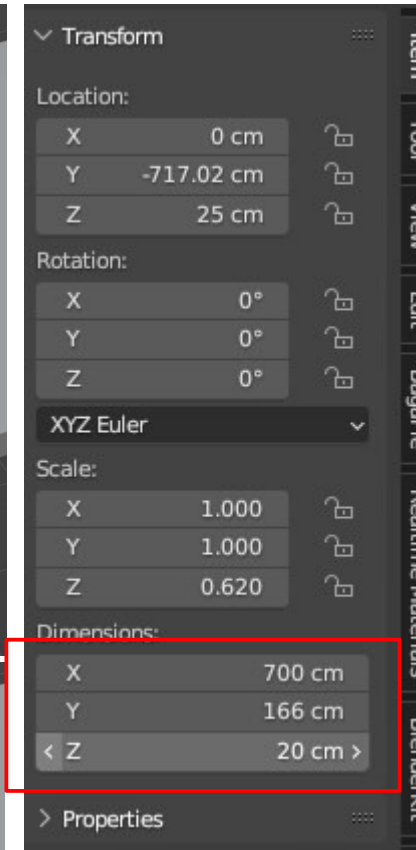
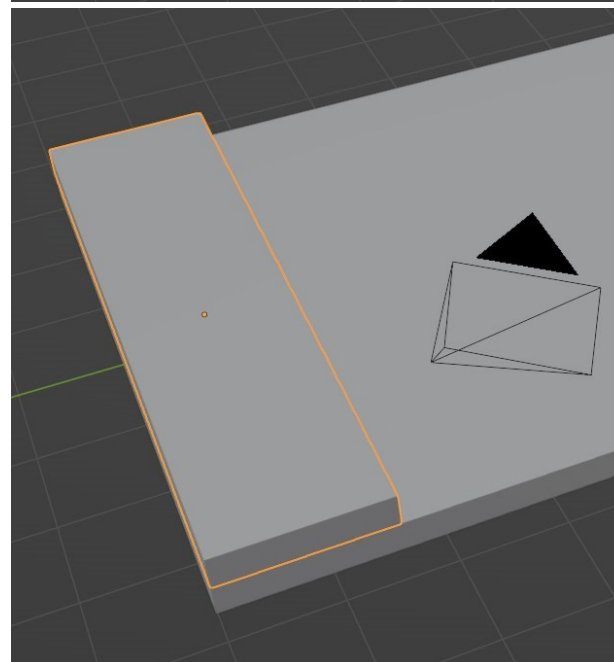
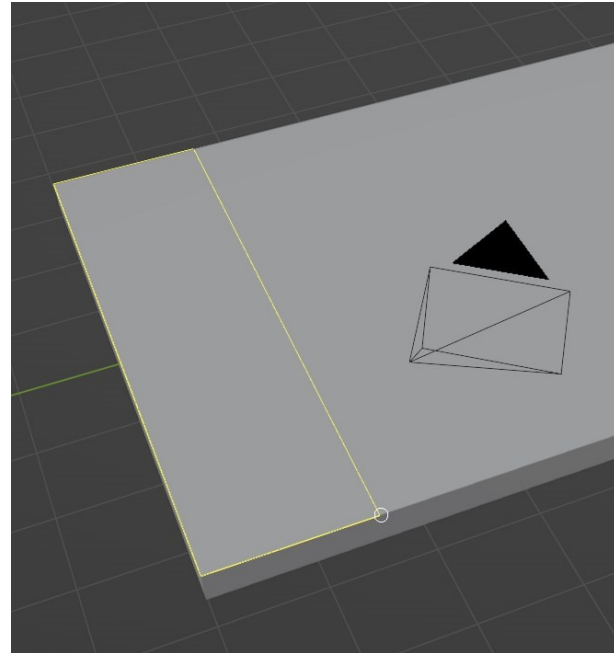


Modélisation || pavillon pour piscine

Utiliser l'outil « ajout de primitives »

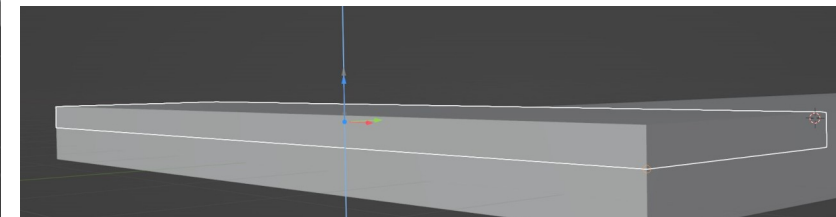
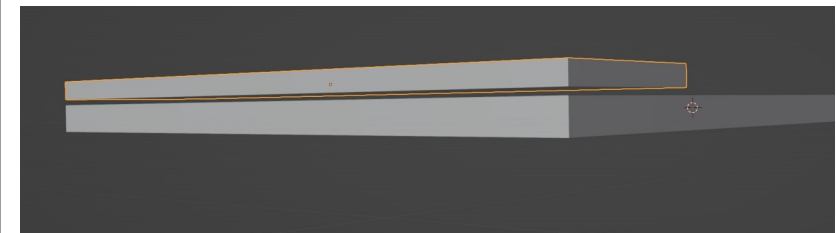


Accrochez vous au bords de la dalle et tracez la diagonale de la primitive puis « extrudez » pour créer le volume



Réglez les dimensions du volume
Dans la barre des « numériques »
(N)

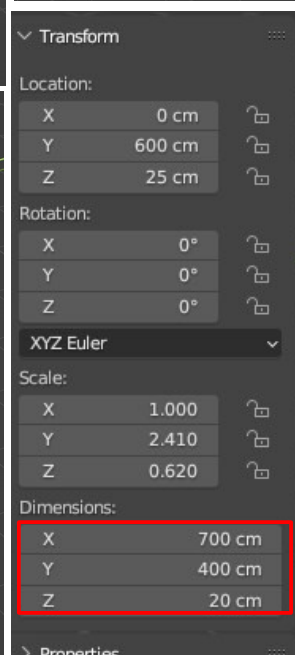
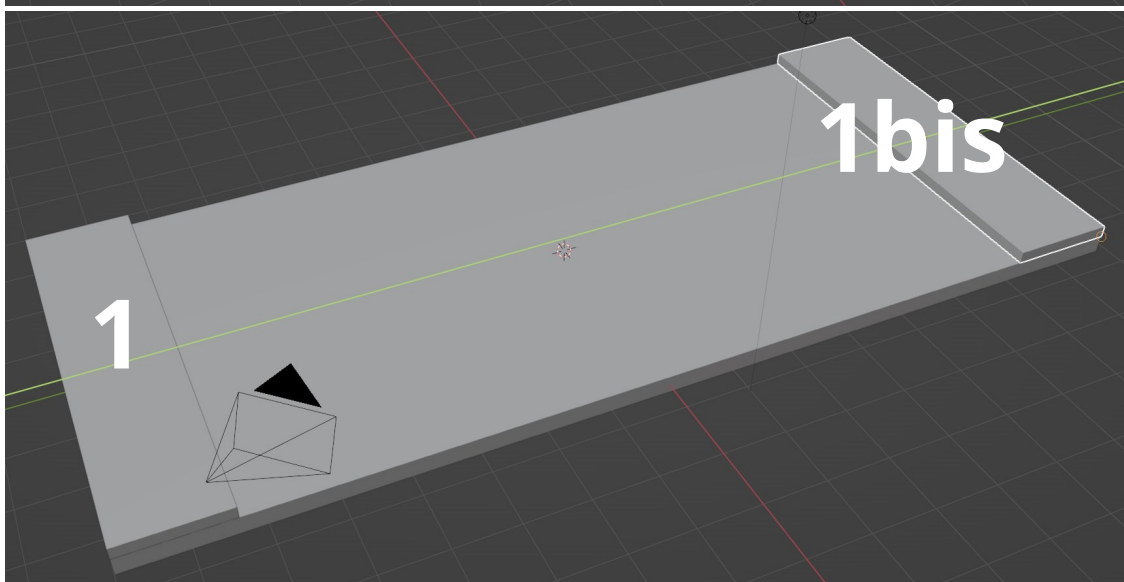
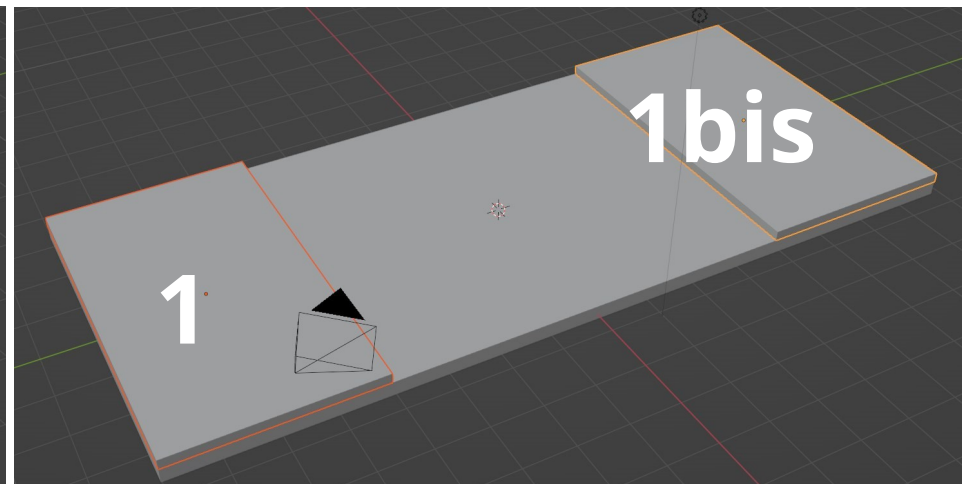
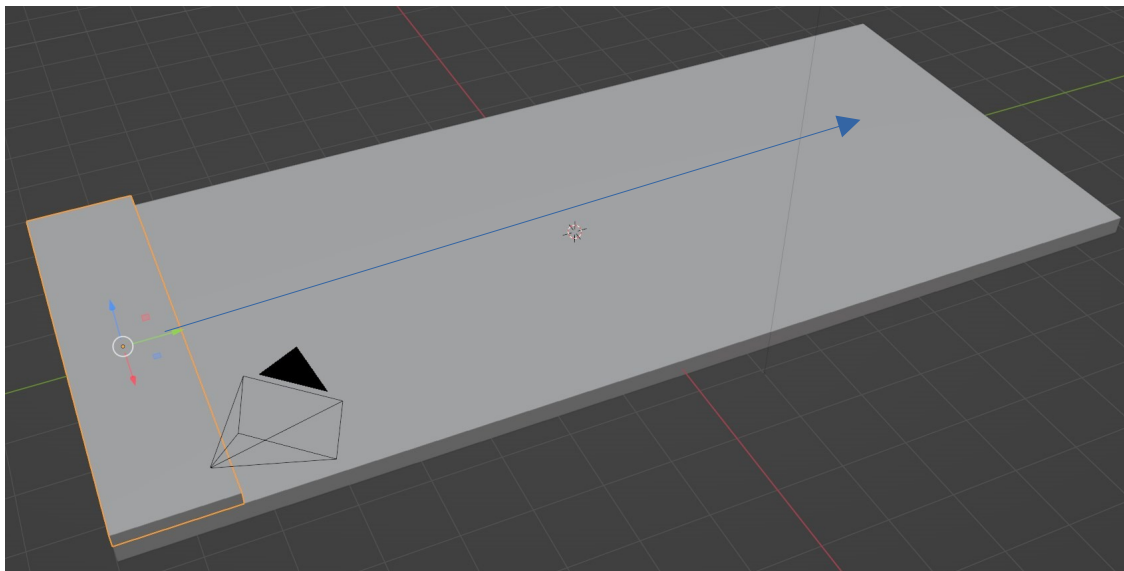
Le volume ne « touche » plus la dalle
Utilisez l'outil **déplacer** pour l'abaisser



Modélisation || pavillon pour piscine

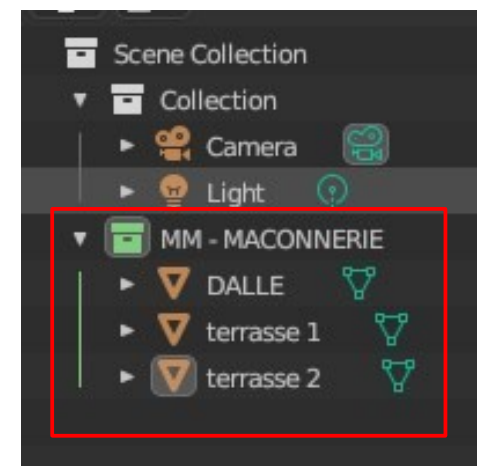
Sélectionner et **dupliquer** le volume de gauche via la commande « ALT+D » puis **déplacer le avec l'outil déplacer**

Après avoir débuté la translation presser la **touche « Y »** pour contraindre le mouvement sur **l'axe Y**



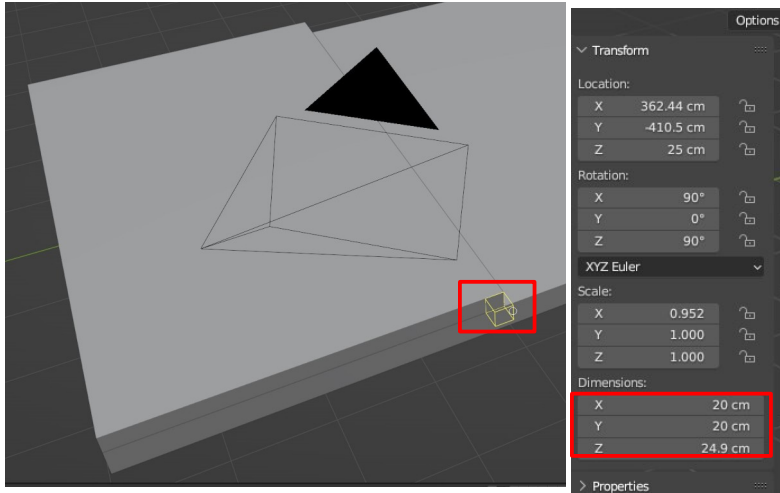
Modifier les dimensions d'un des volumes et constatez que le **second est impacté par la modification**

Rangez et renommez dans **l'outliner**

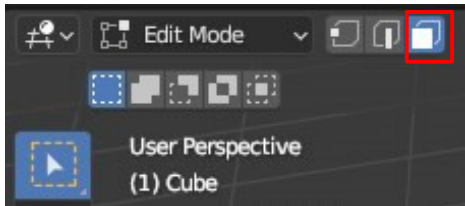
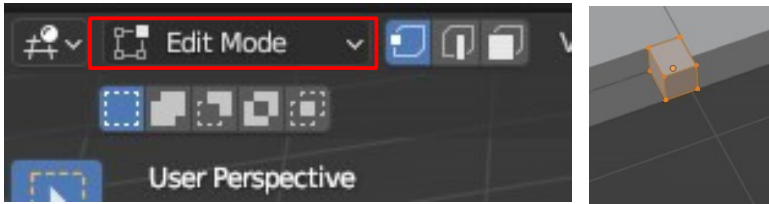


Modélisation || pavillon pour piscine

Positionnez un volume sur le bord de dalle et dimensionnez le

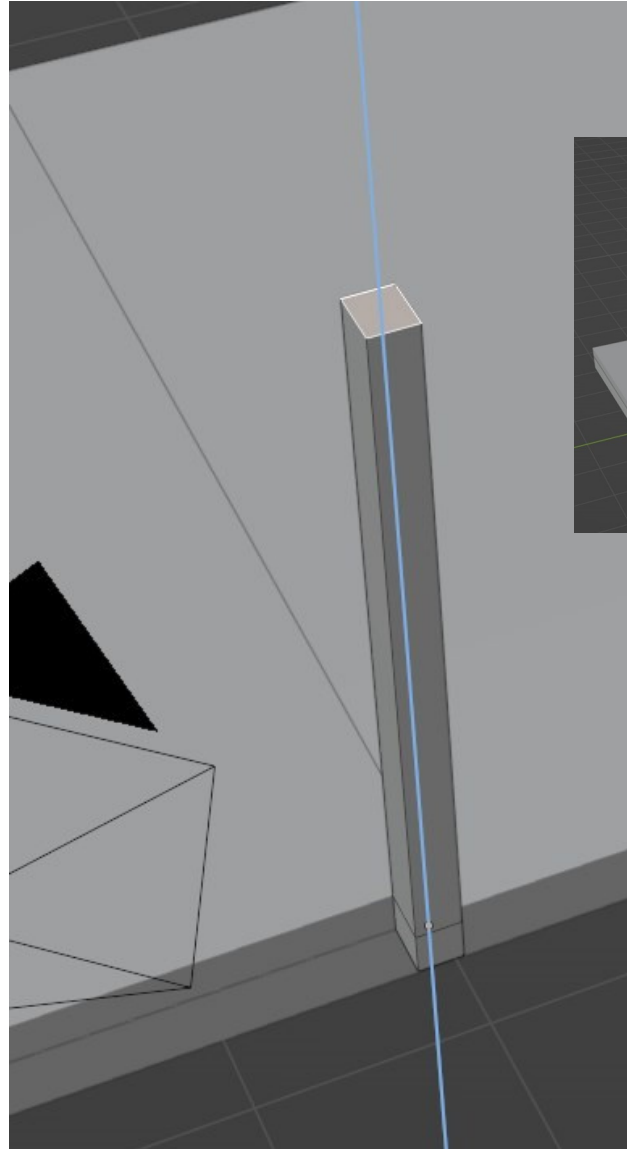


En sélectionnant le volume passez en « **EDIT MODE** »

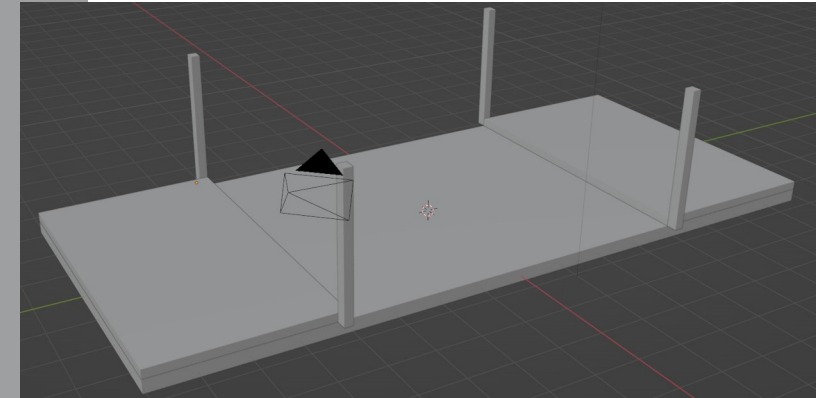
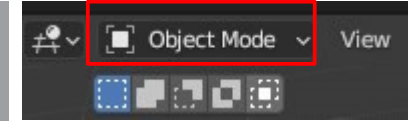


Activez le **sélecteur de face** et sélectionnez la face du dessus

Extruder la face *Via* le raccourci « **E** », et entrez « à la volé »
une cote de 300 cm, validez *via* entrée



Repassez en « **object mode** »



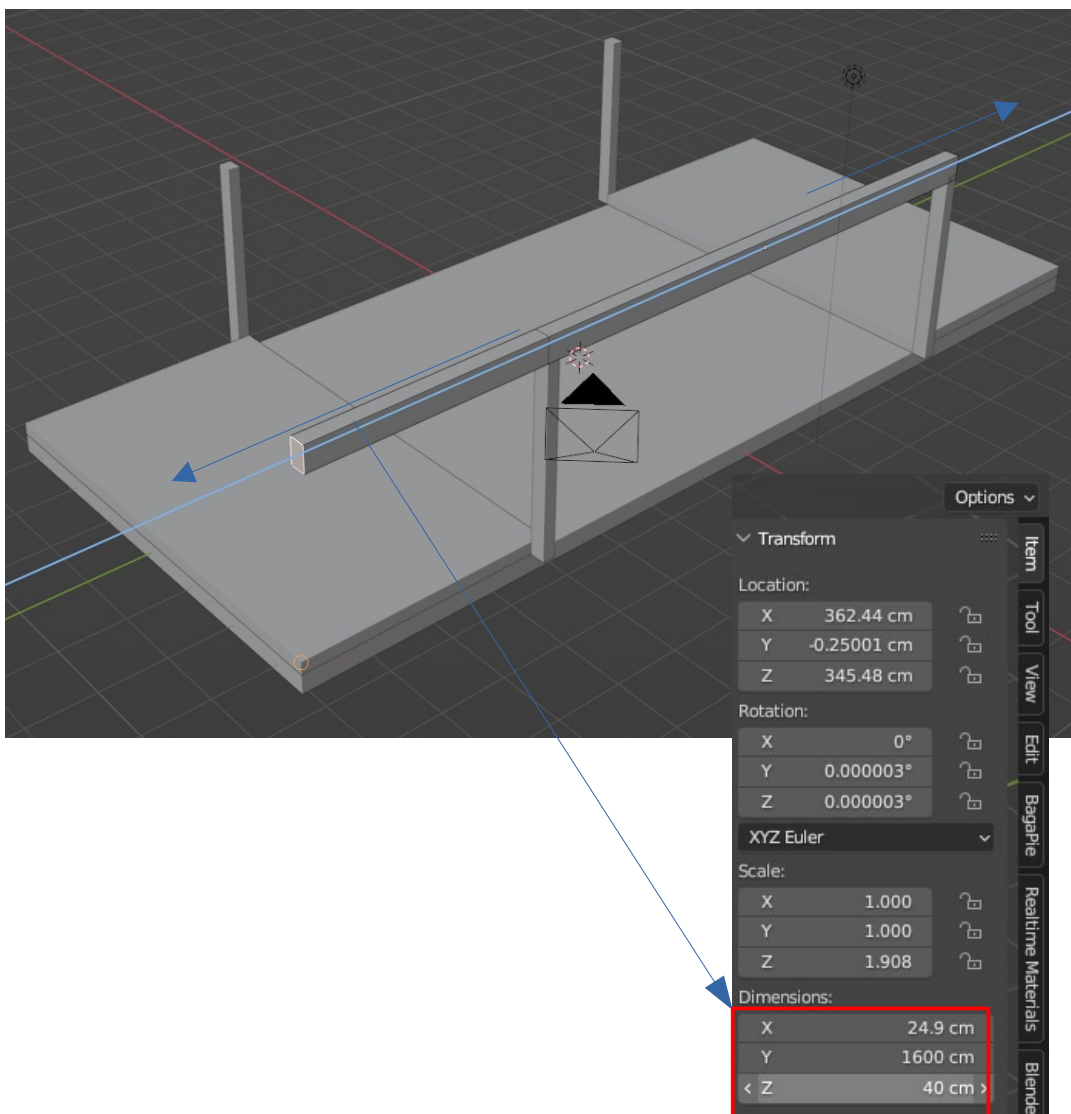
Dupliquez le volume et positionnez les éléments.

Rangez et nommer .

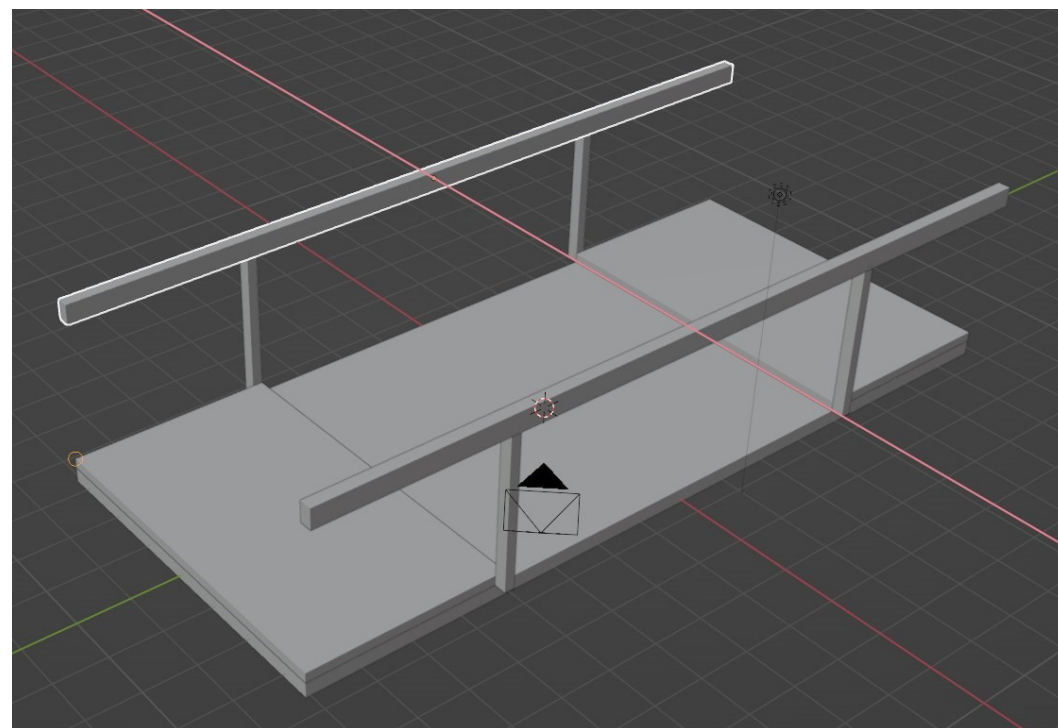


Modélisation || pavillon pour piscine

Positionnez un volume sur le haut des poteaux et en « **EDIT MODE** » extrudez le jusqu'au bord de dalle

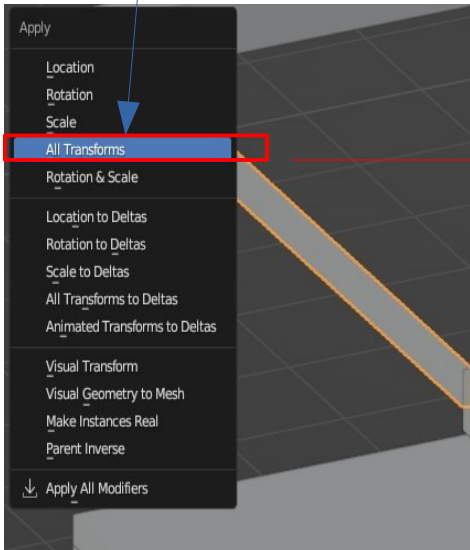
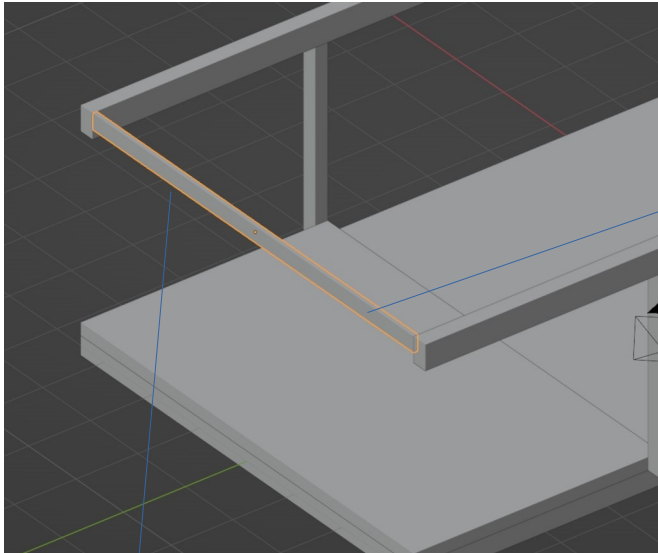


Une fois le premier volume en place dupliquez le via « **ALT +D** » et pressez la touche « **X** » pour avoir une contrainte d'axe, cherchez l'accrochage du bord de dalle

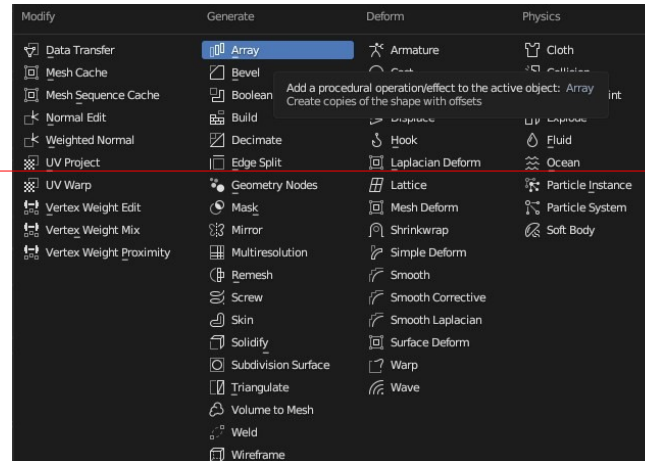
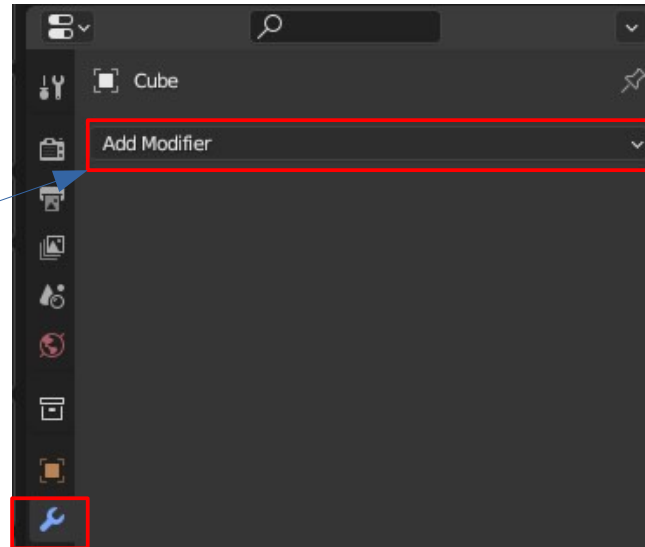


Modélisation || pavillon pour piscine

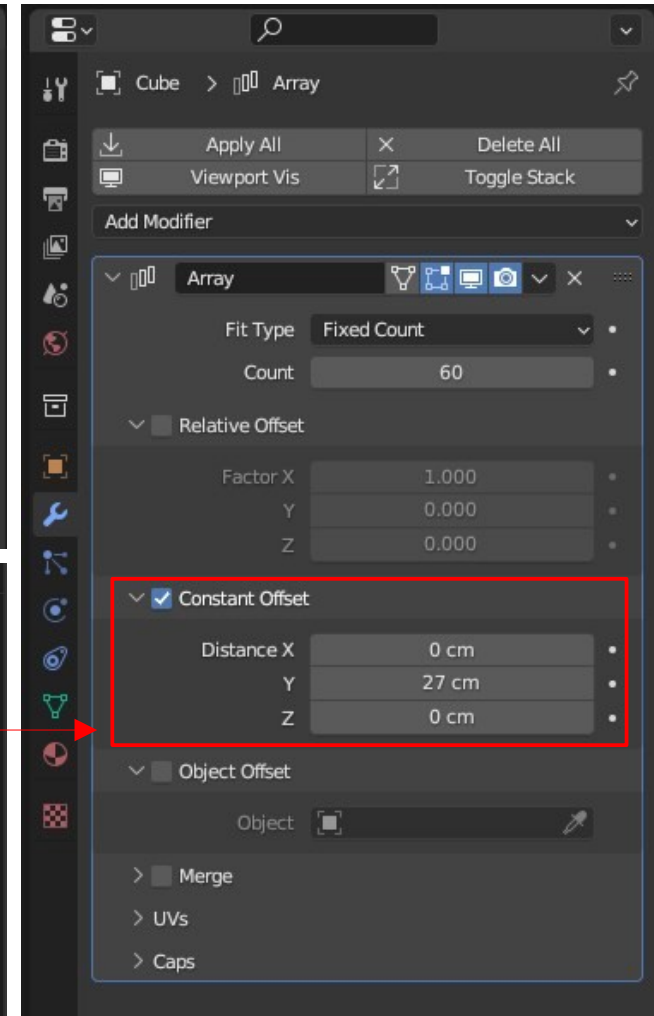
Sélectionnez le volume et via le raccourci « **CRTL+A** »
appliquer les transformations que le volume a « subies »



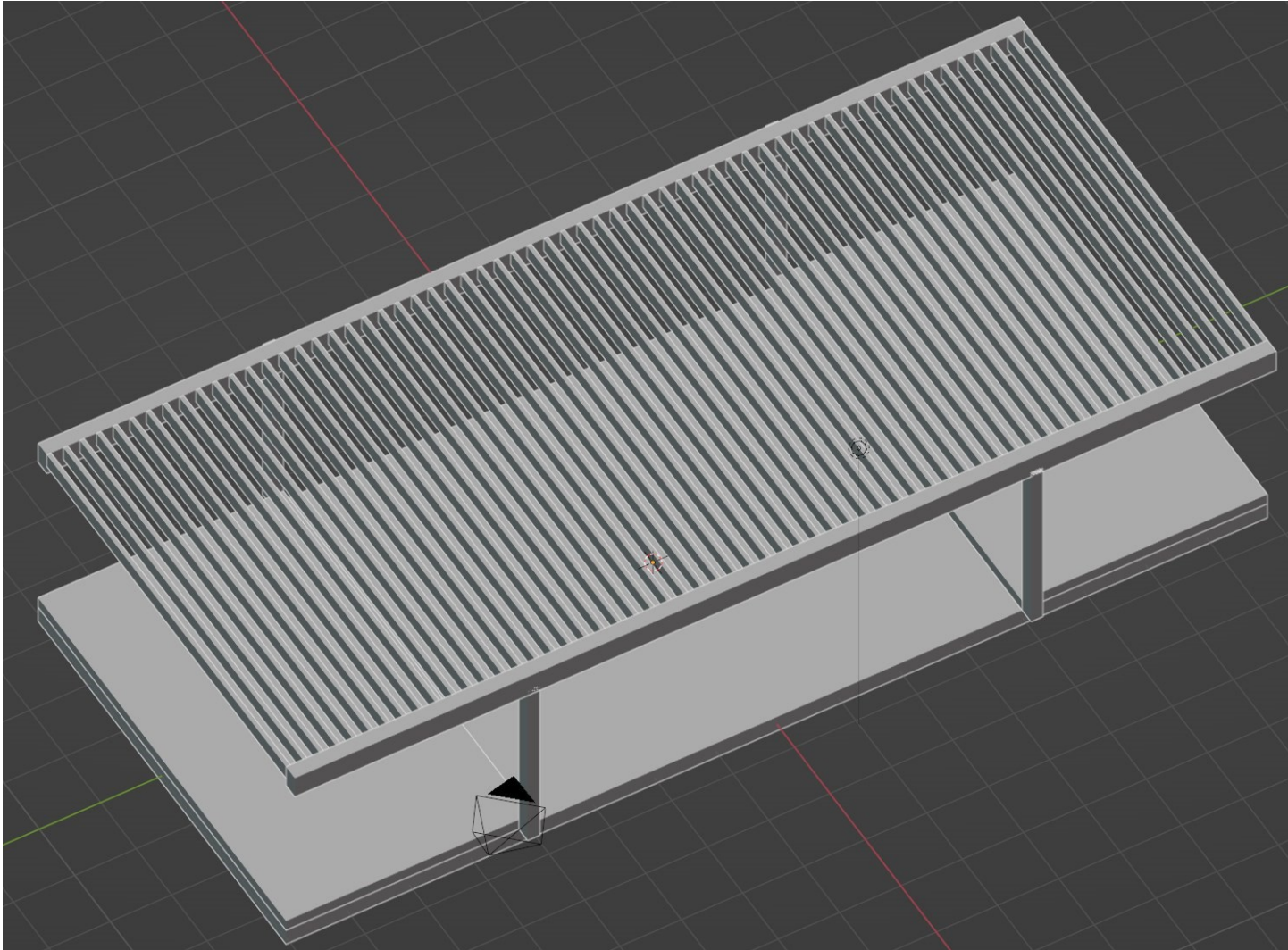
Sélectionnez le volume et dans les propriétés ajouter
un **modificateur**, dans la liste choisissez « **ARRAY** »



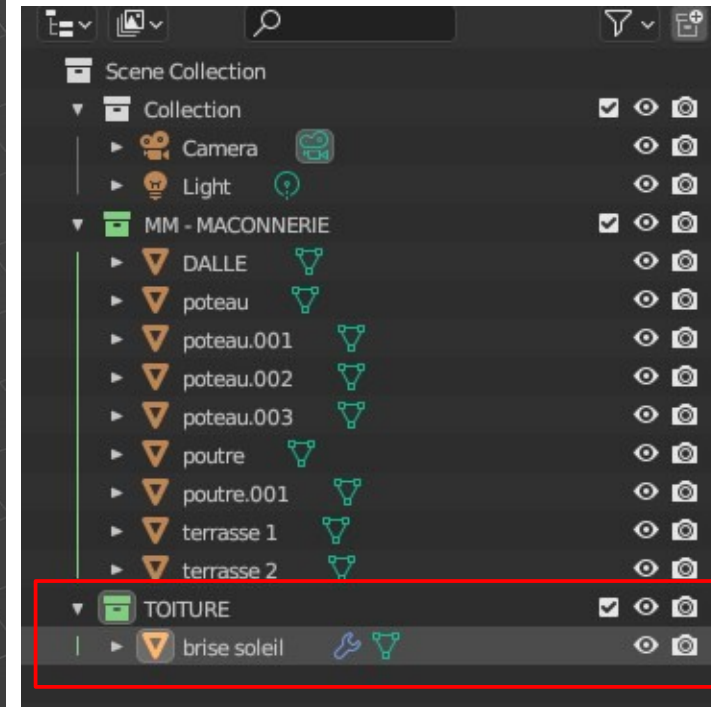
Réglez le modificateur Array



Modélisation || pavillon pour piscine

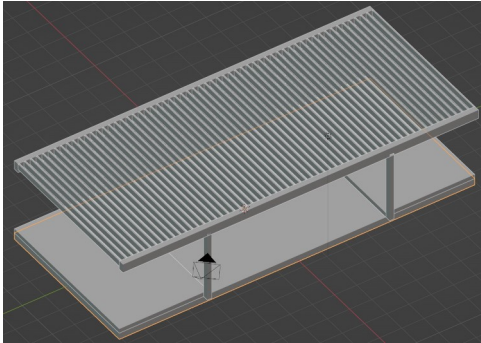


Créez une collection TOITURE et rangez le volume brise soleil dedans.



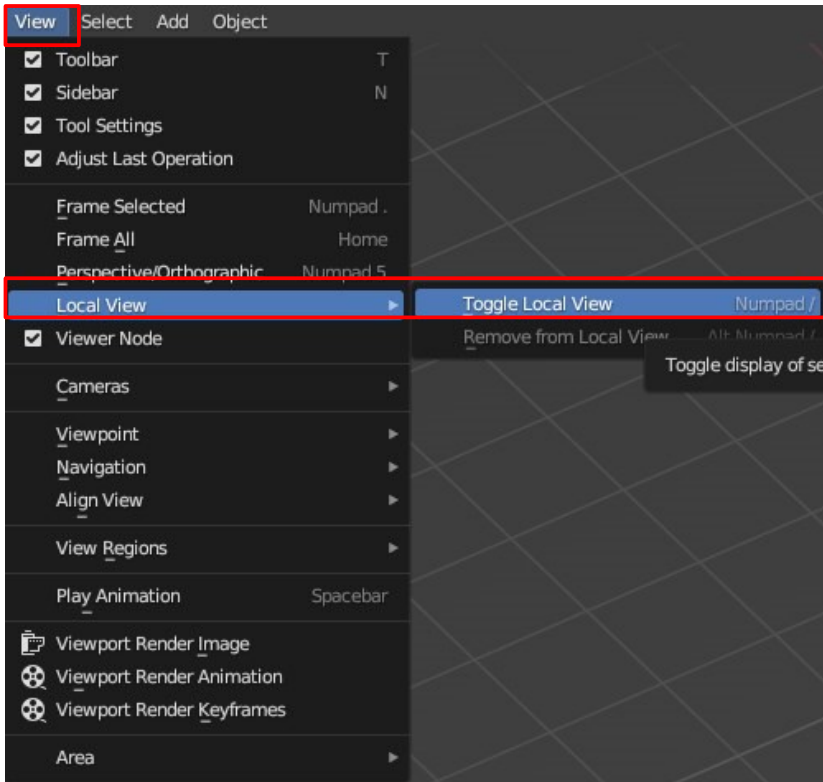
Modélisation || pavillon pour piscine

Sélectionner la dalle sur la maquette ou dans l'**outliner**



isolez la dalle

Via le raccourci « / » ou dans le **menu view**



Passez en « **Edit mode** »

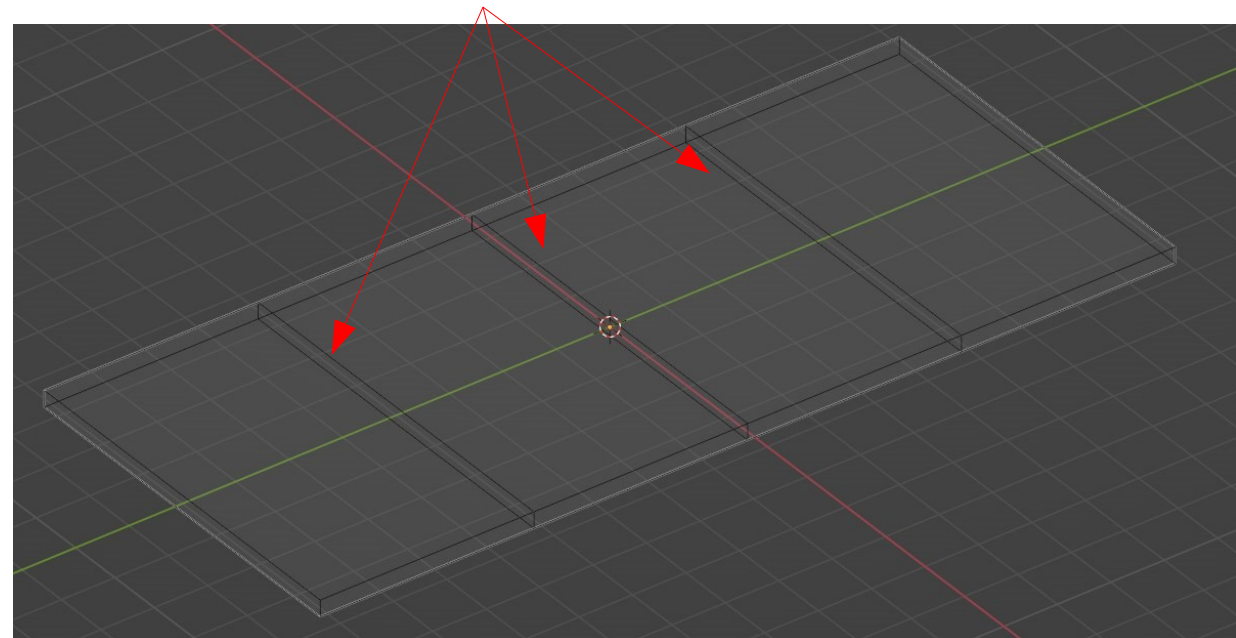
Et utilisez l'outil « **loopcut** »



Ajouter des « coupes »

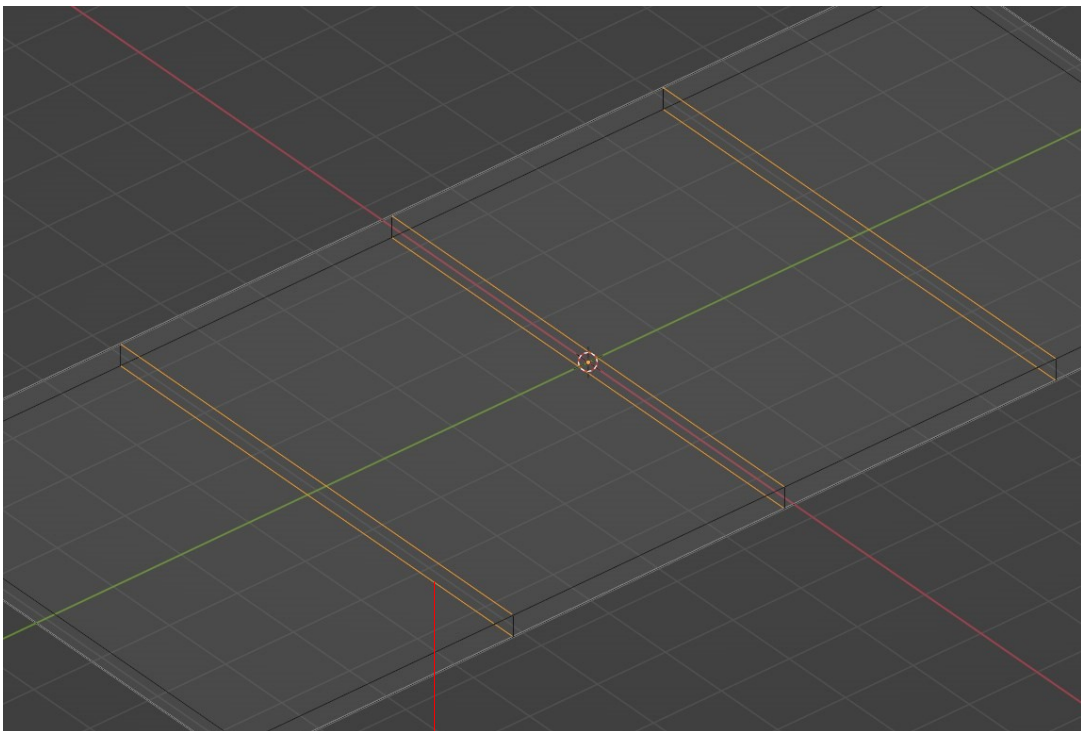
Une au centre

Deux autres au centre de la nouvelle droite

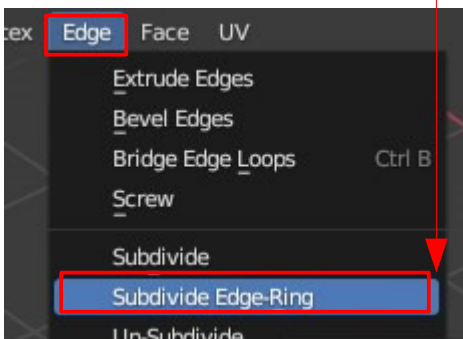


Modélisation || pavillon pour piscine

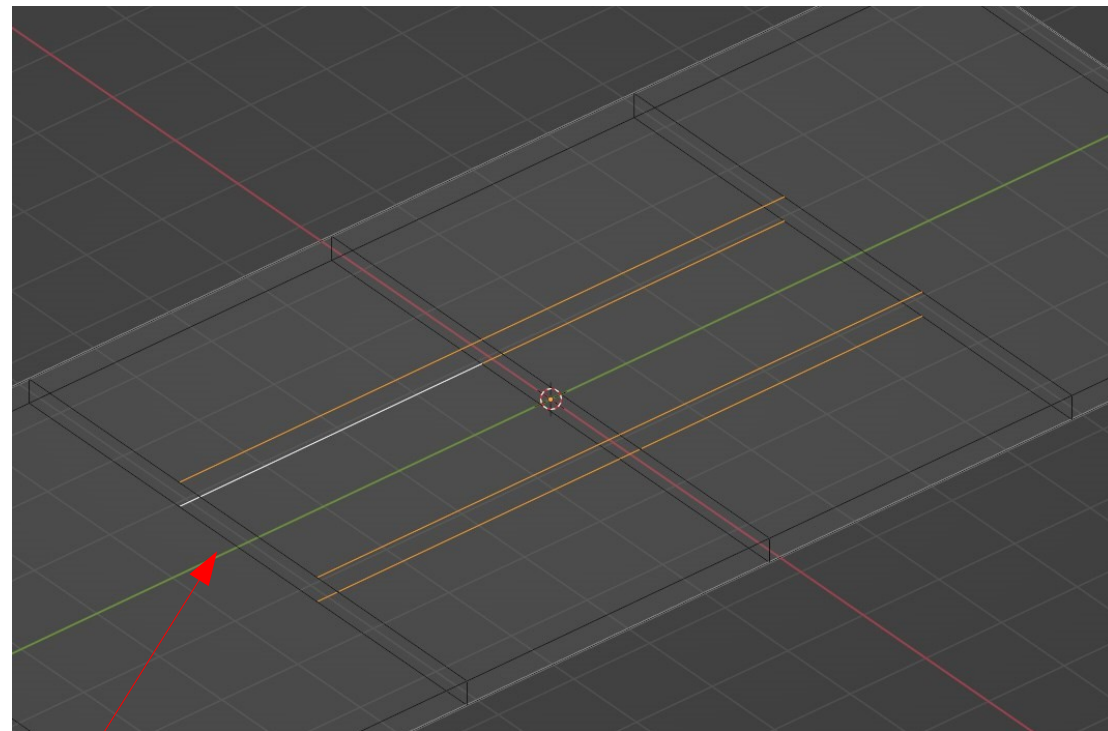
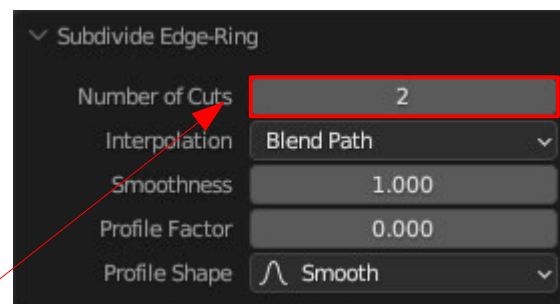
Sélectionner les edges créées précédemment . LA **SÉLECTION CUMULATIVE** est obtenue via la touche **MAJ**



Dans le menu edge demander la fonction
« **subdivide Edge Ring** »



Dans le panneau d'option en bas à gauche
de l'écran demandez 2 coupes



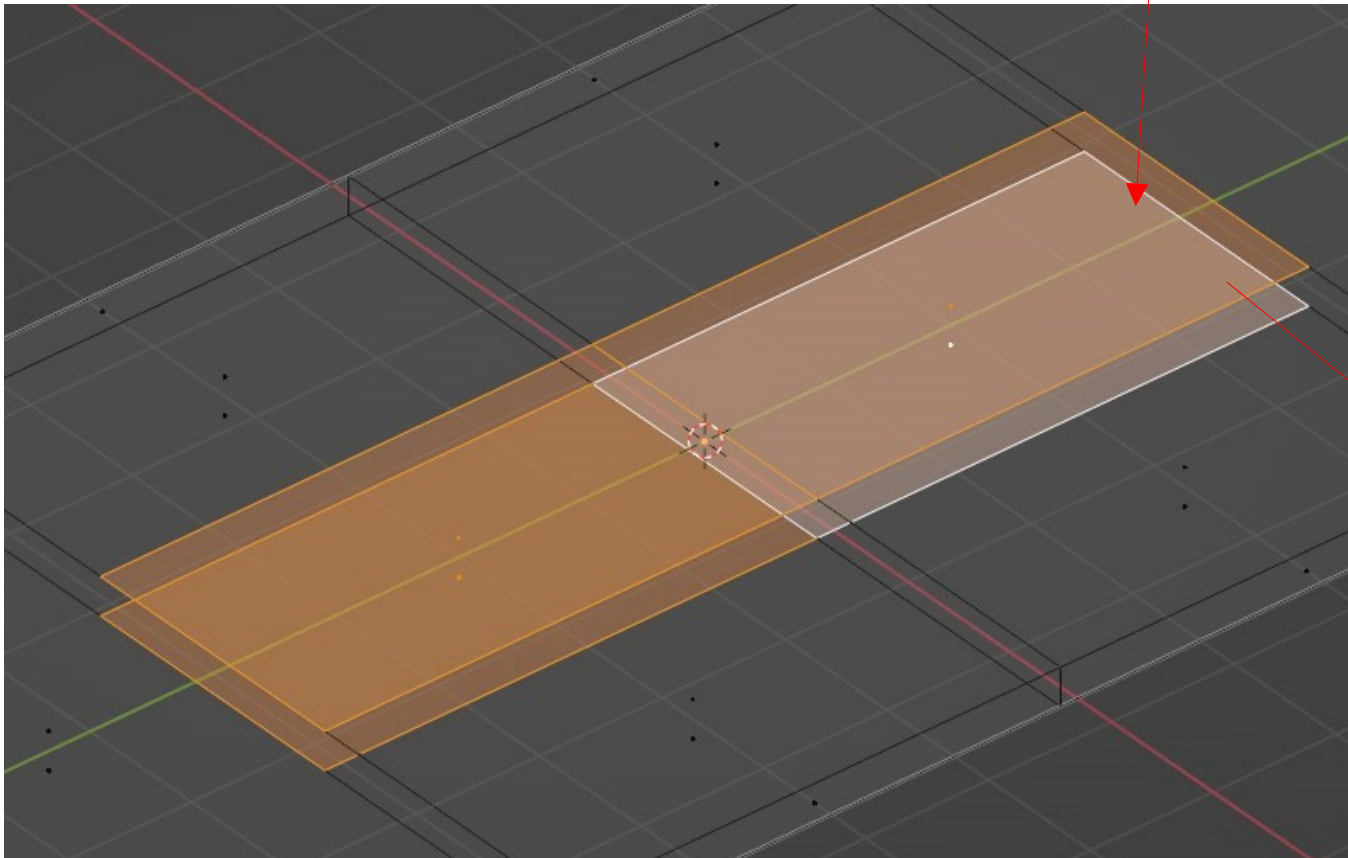
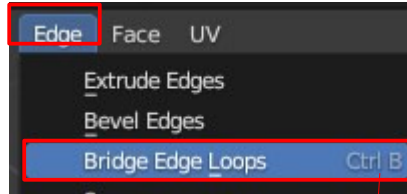
Observez les deux nouvelles séries de edges créées

Modélisation || pavillon pour piscine

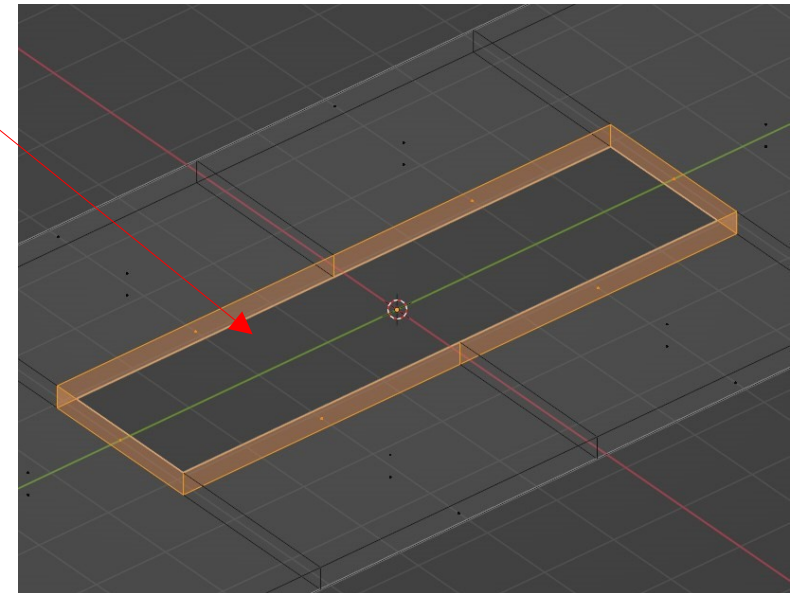
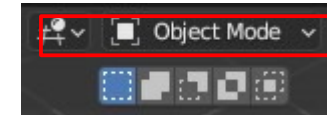
Toujours en « **EDIT MODE** » demandez à sélectionner les **4 faces**



Dans le menu « edges » demandez a faire «un Bridge »

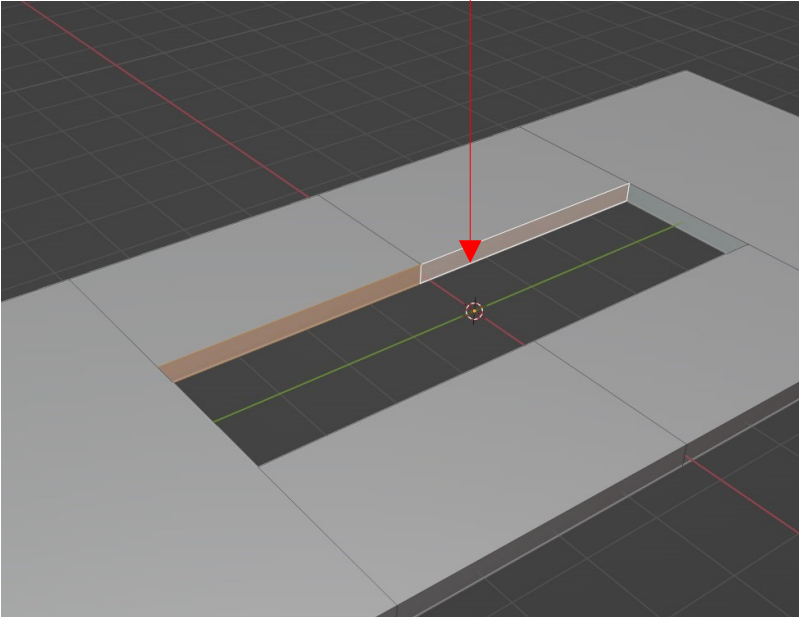


Observez le percement et sortez du « **EDIT MODE** »



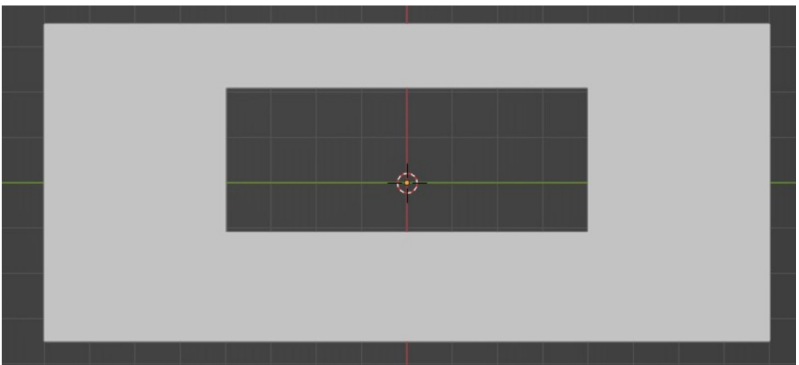
Modélisation || pavillon pour piscine

Sélectionnez les 2 faces d'un des grands côtés

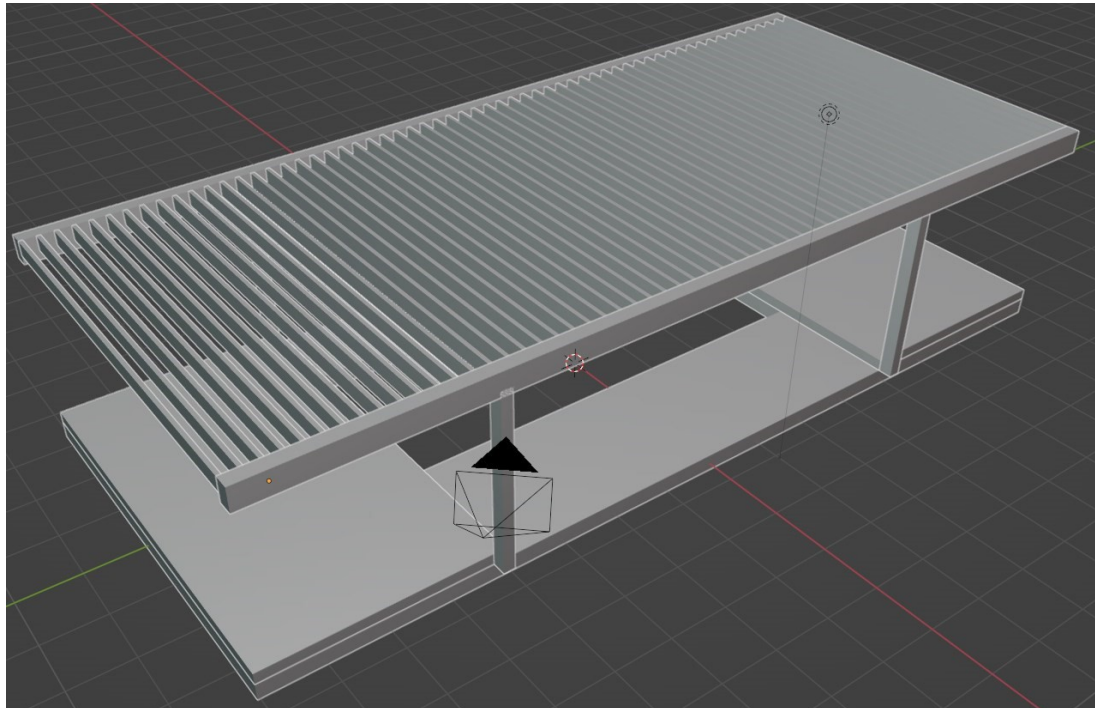
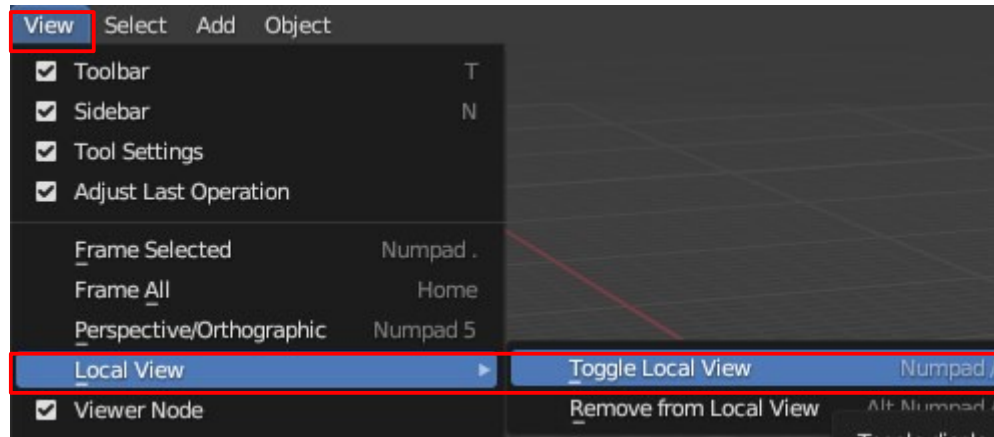


Obtenez le décalage suivant

Via l'outil **déplacer**, « reculer » les deux edges d'un mètre.

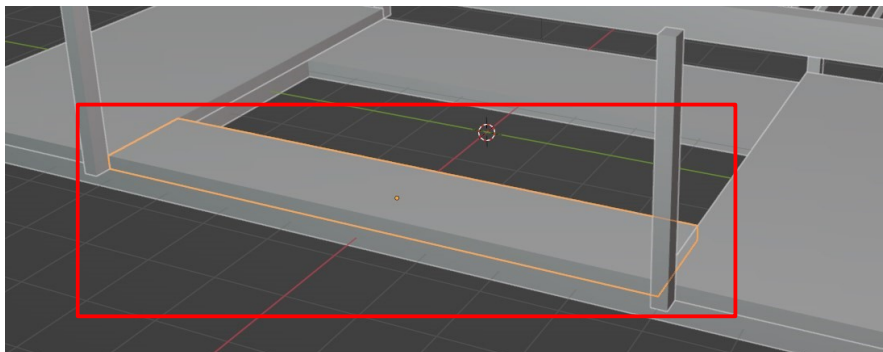


Affichez le modèle via la même fonction que pour l'isolement « / »

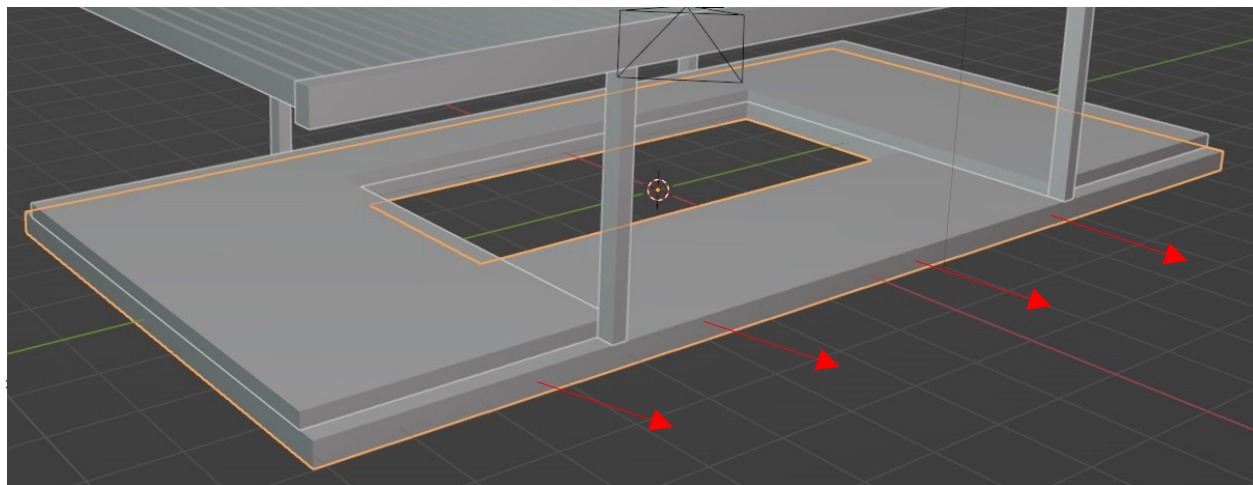
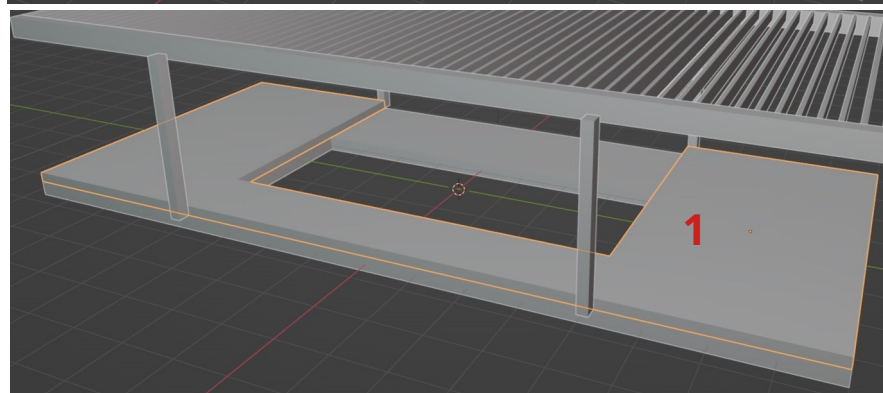
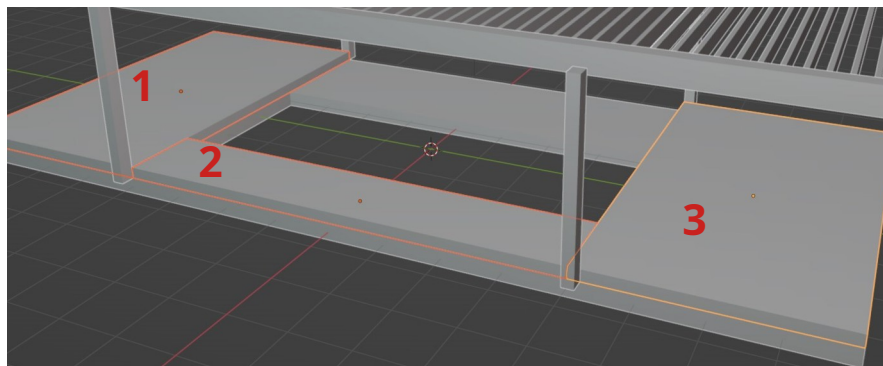


Modélisation || pavillon pour piscine

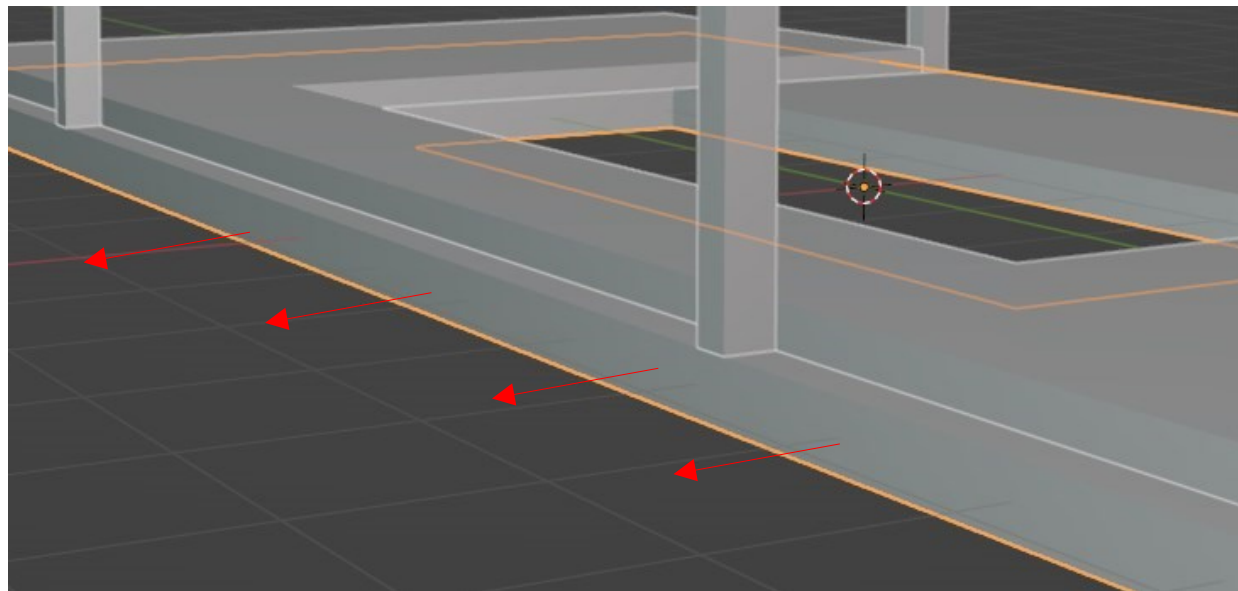
Ajouter un volume comme ci-dessous



Sélectionner **les 3 volumes encadrants** la piscine et unissez les via la commande « CTRL+J »

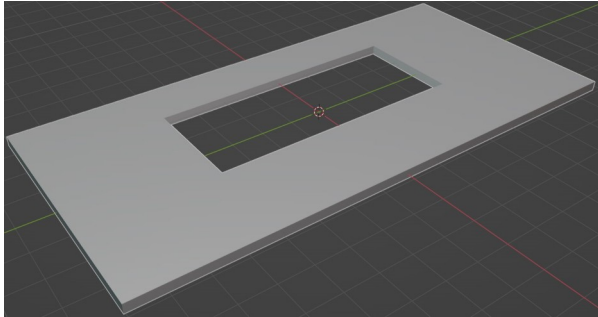


En « **EDIT MODE** » élargissez le socle pour que les poteaux reposent dessus

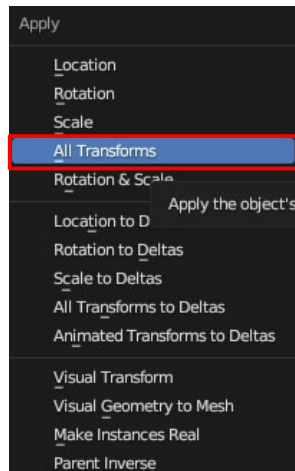
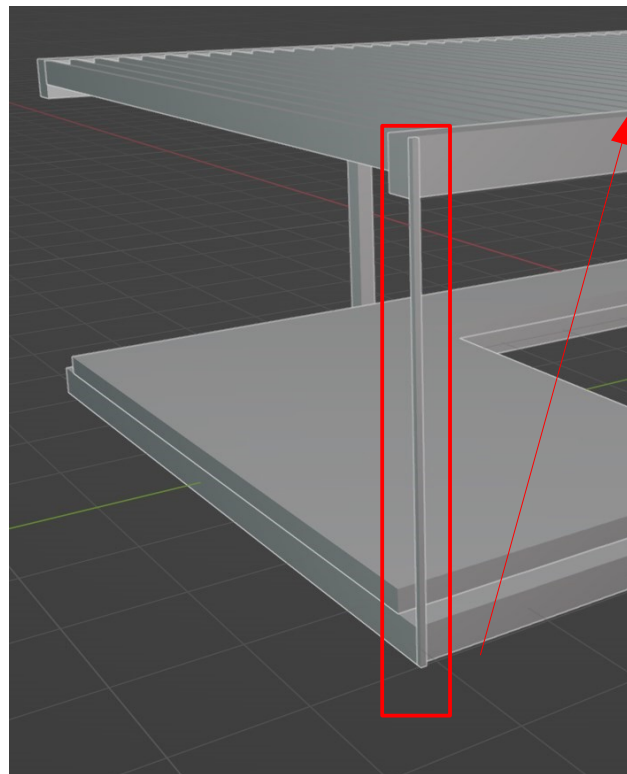


Modélisation || pavillon pour piscine

Isolez la dalle avec le raccourci (« / »)

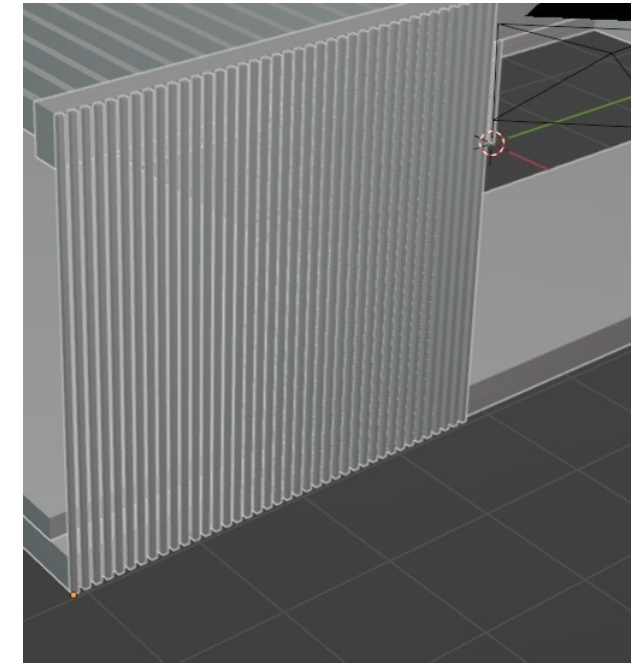
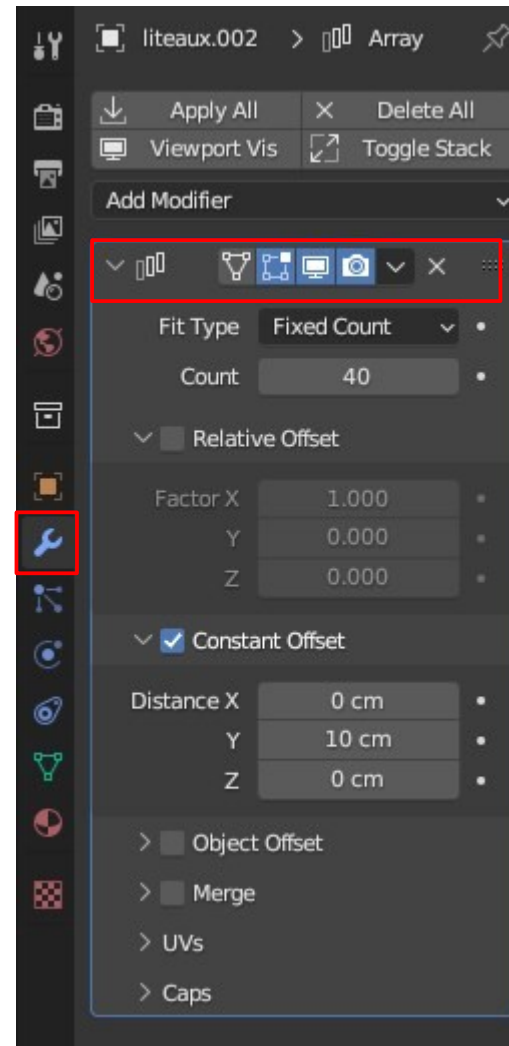


Ajouter un volume « liteau » sur le bord de dalle

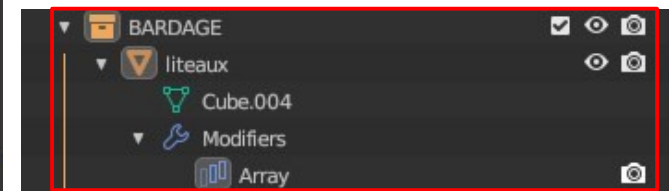


Pensez à appliquer les transformations « CTRL+A » Potentiellement faite au volume

Appliquez comme précédemment un modificateur « ARRAY » sur le litem

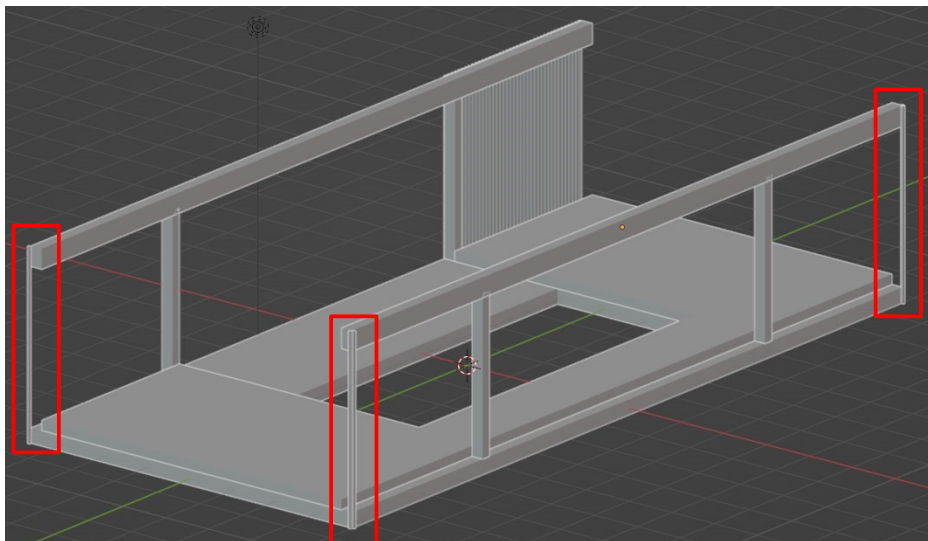


Créez une **collection bardage** et observez que le litem est « composé » d'une géométrie et du **modificateur Array**

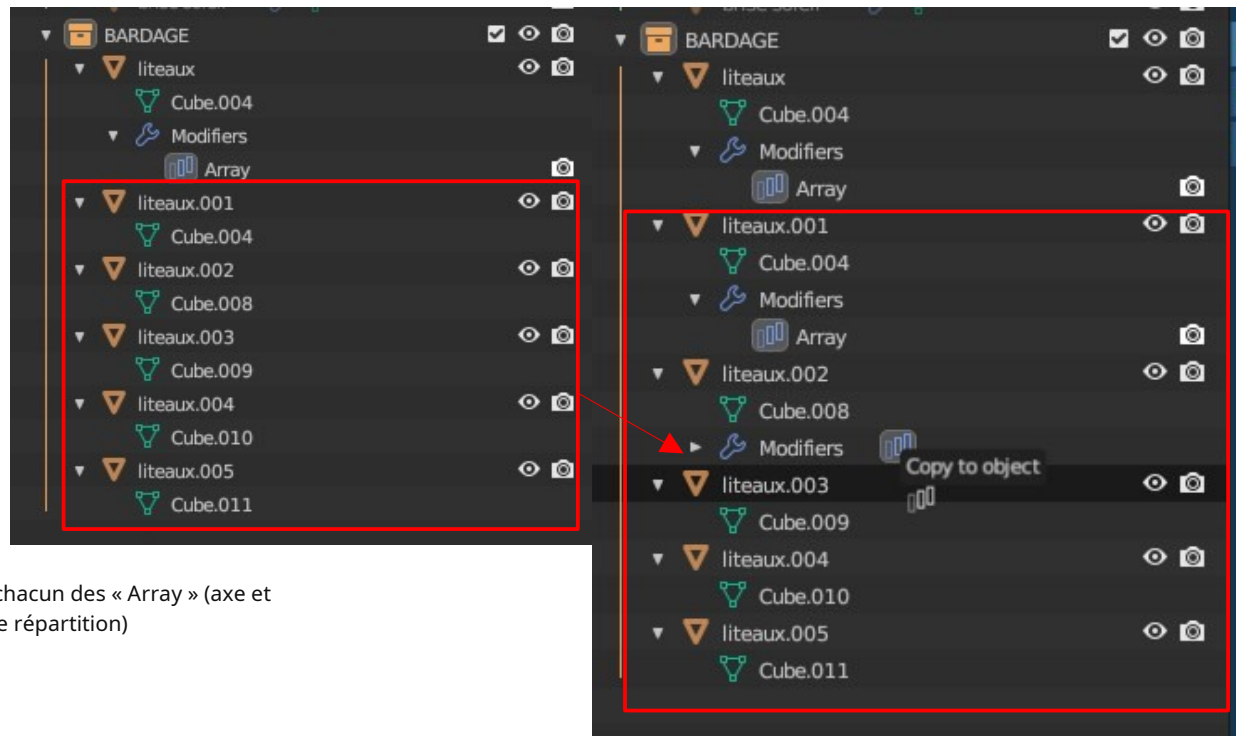


Modélisation || pavillon pour piscine

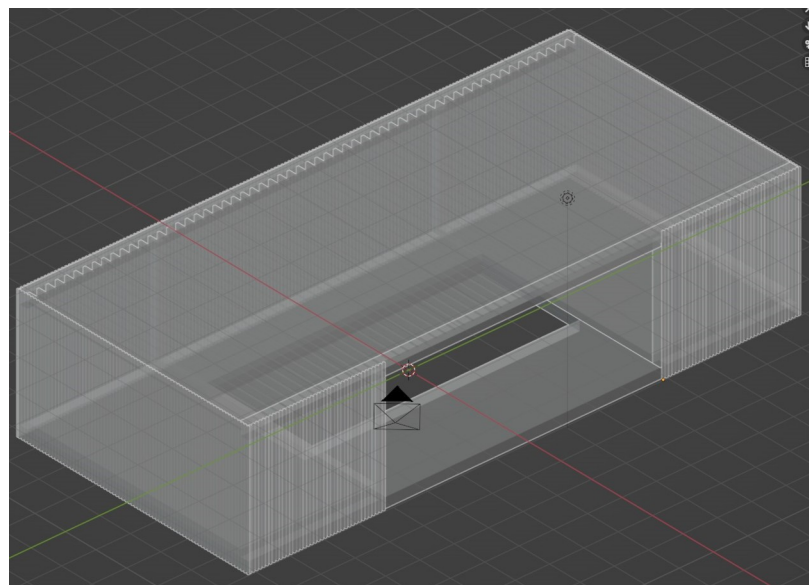
Mettez en place un autre liteau à chaque angle du pavillon



Observez l'outilner



Via un « cliquer glisser » copier le modificateur sur chacun des liteau



Corrigez chacun des « Array » (axe et nombre de répartition)

Première mise en lumière

Envoyez **plusieurs captures d'écran** de votre travail à l'adresse mail suivante, avec pour OBJET :

" NOMPrenom - FPC - MODE - TD1

omi.ensam@ikmail.com

Liste des captures :

- **Vue de 3D présentant l'avancement**
- **la palette des propriétés avec les modificateurs Array visibles**
- **les collections créées visibles avec chacun des éléments renommer**