

# MODÉLISATION TRIDIMENSIONNELLE

- Opérations booléennes
- Modificateurs
- « EDIT MODE »

## Modélisation Vectorielle

Modélisation de logements de vacances  
De Georges Candilis à Leucate

1480 Av. Pierre Racine, 11370 Leucate

Coordonnées du projet :

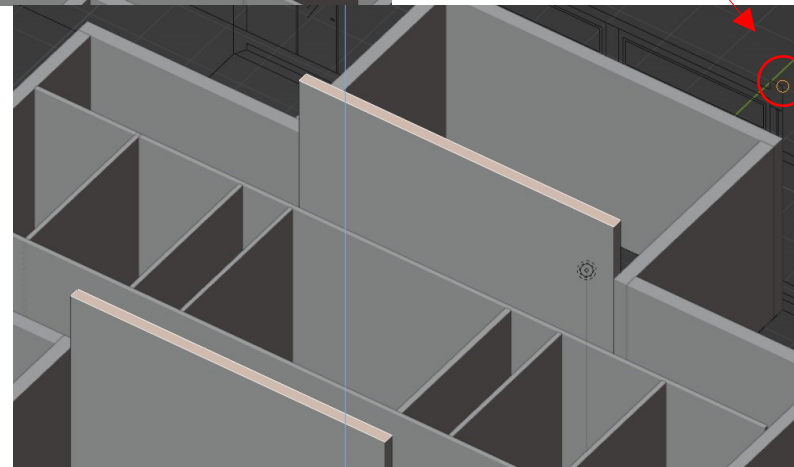
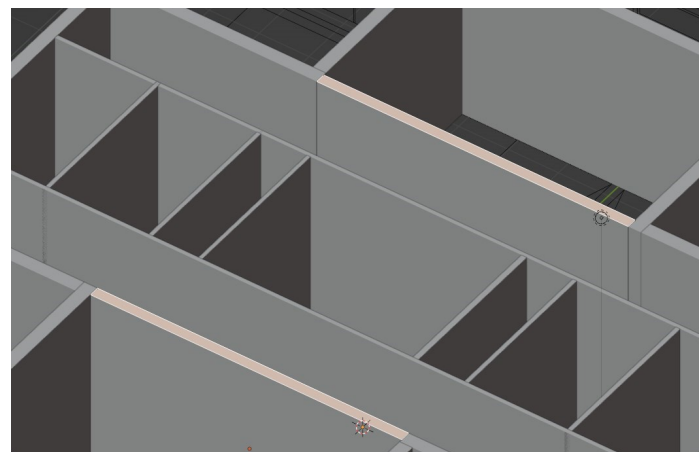
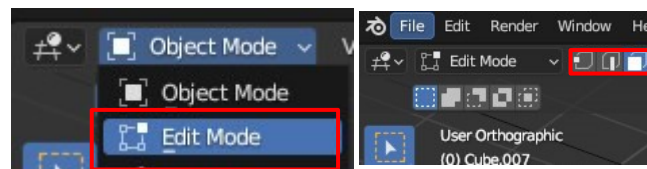
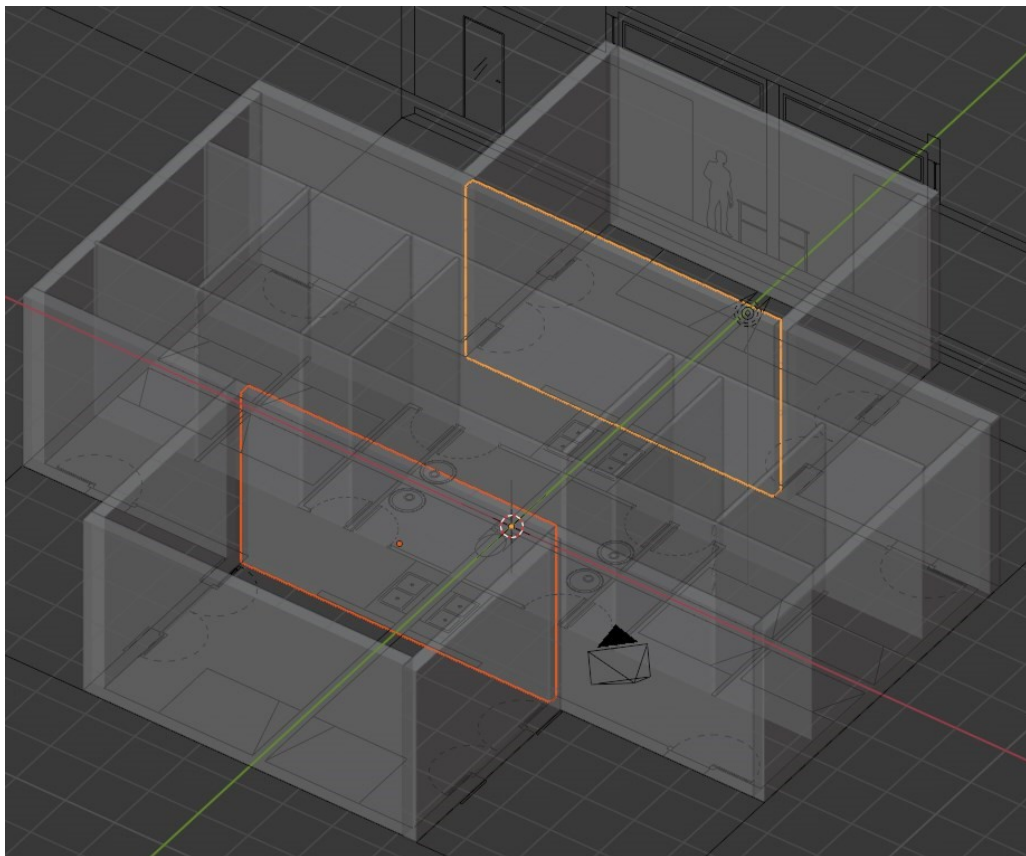
42.86476925128349, 3.0450492408017977



## Modéliser

### Modélisation

Sélectionnez les **2 murs** comme sur le modèle **ci-dessous (touche « maj » )** et passez en « **edit mode** » via le menu déroulant en haut à droite du viewport ou via la **touche « TAB »** de votre clavier



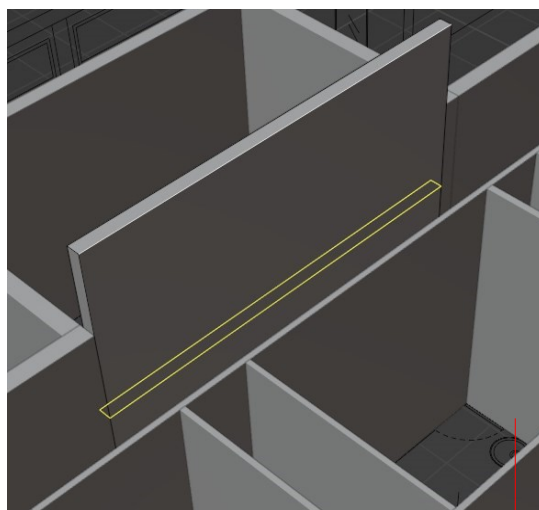
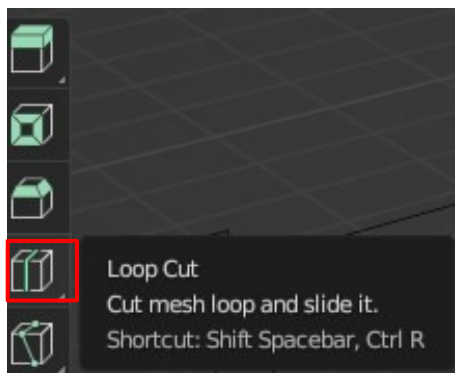
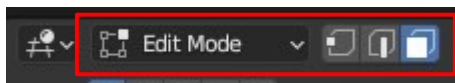
Sélectionnez les **deux faces supérieures des murs**

Via la touche « **G** » (pour grab)  
Et « **Z** » pour la **contrainte d'axe**  
Remontez les et allez chercher un  
accrochage à **l'acrotère sur la coupe**

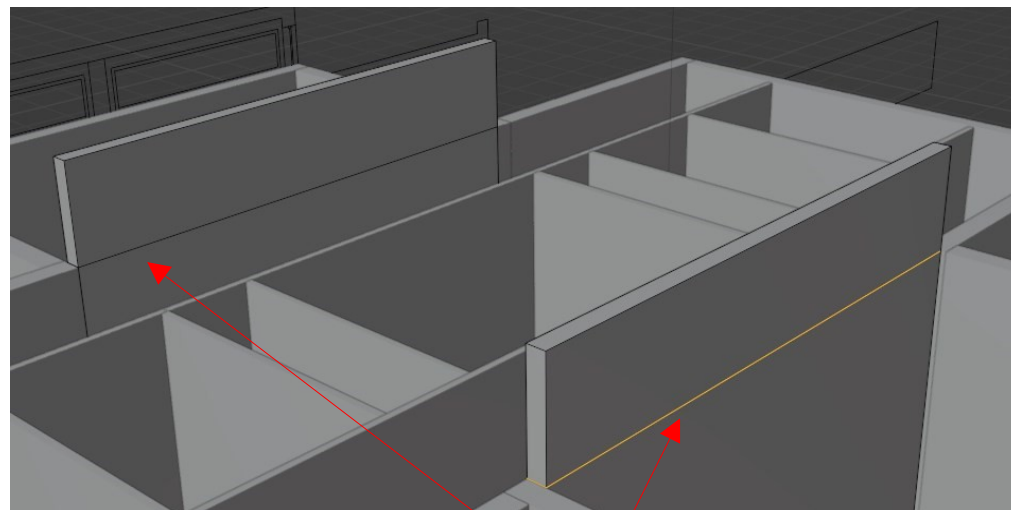
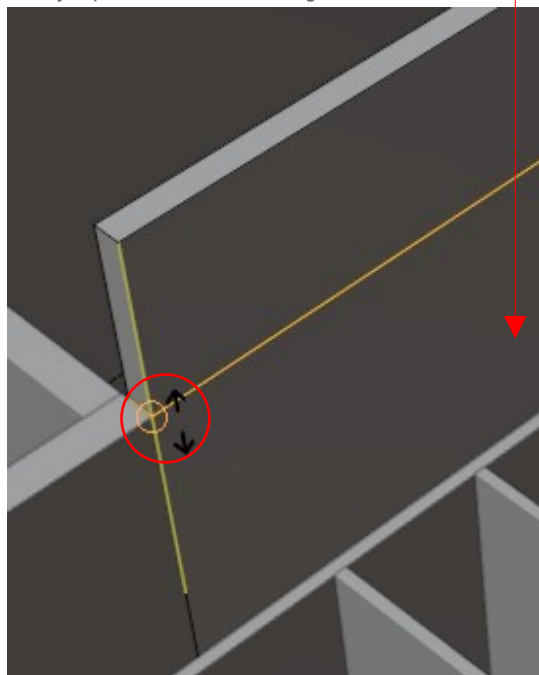
## Modéliser

Toujours en « edit mode »

Utilisez l'outil « loop cut »



Survolez un mur et observer que blender vous « propose » une coupe. Cliquez / glissez vers le haut jusqu'à trouvez l'accrochage au mur



Faites de même pour les deux murs.

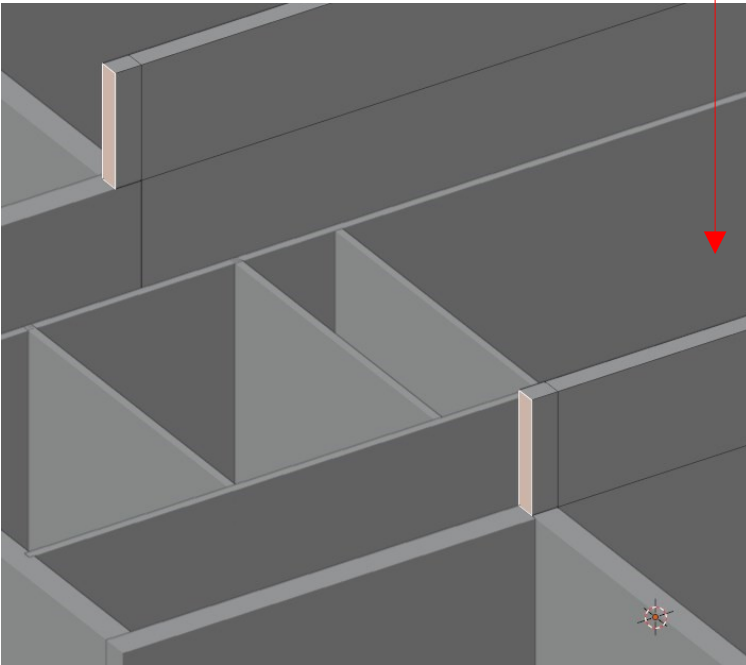
**Pensez à sauvegarder**

## Modéliser

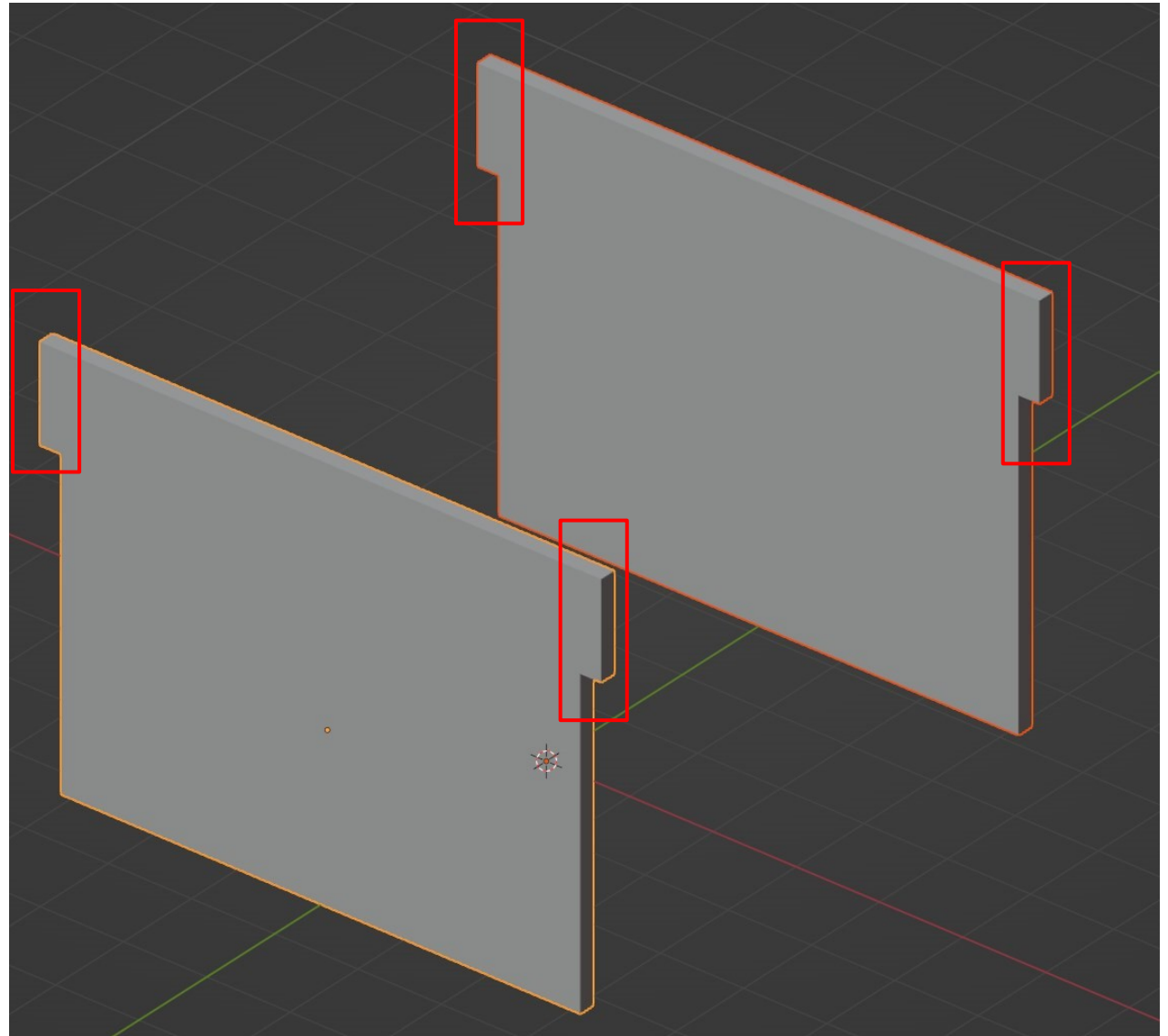
**Sélectionnez** la face latérale de chaque mur



Via le raccourci « E » ou l'icône  
extrudez les de 25 centimètres

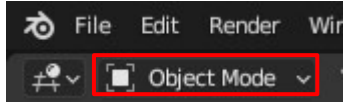


**Réalisez** la même opération pour les deux côtés de chaque mur

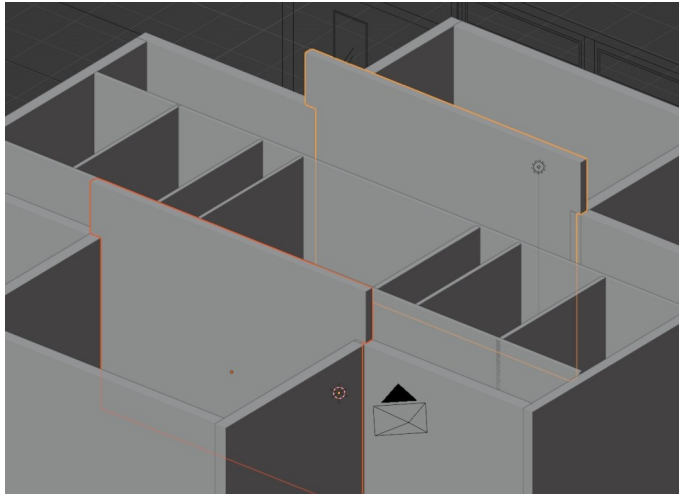


## Modéliser

Passez en **Object mode**



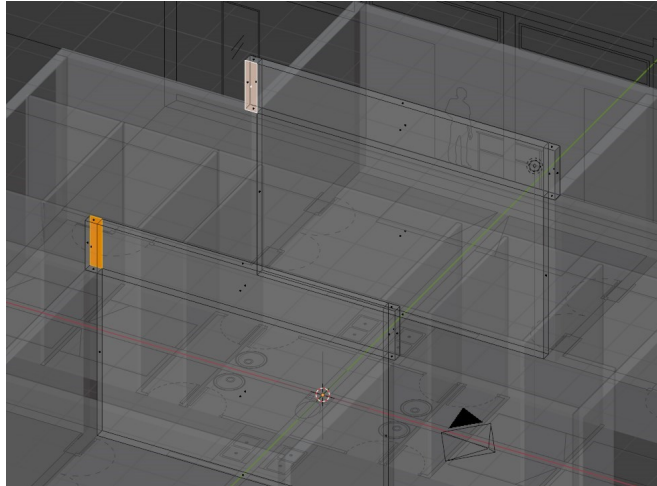
Sélectionnez les deux murs et faites **CTRL+J** pour les joindre  
Désormais les deux murs ne sont qu'un seul « objet »



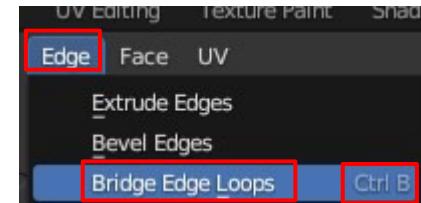
Passez en **edit mode**



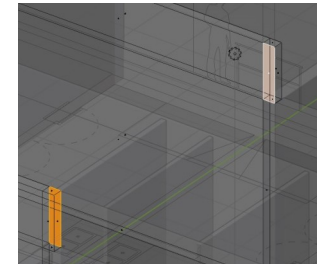
**Sélectionnez** les deux faces intérieures



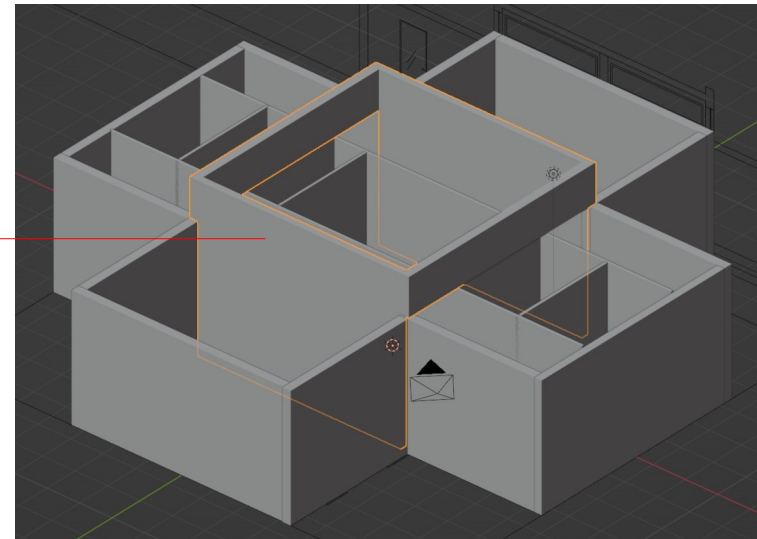
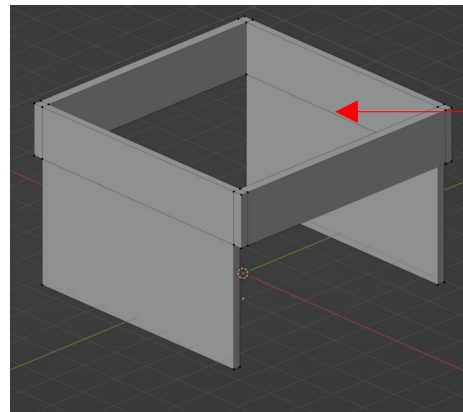
Dans le menu « **edge** » chercher la commande « **bridges edge loops** »



Vous pouvez **ajouter un raccourci** à cette commande  
Via un clic droit sur le menu et  
« **add shortcut** »



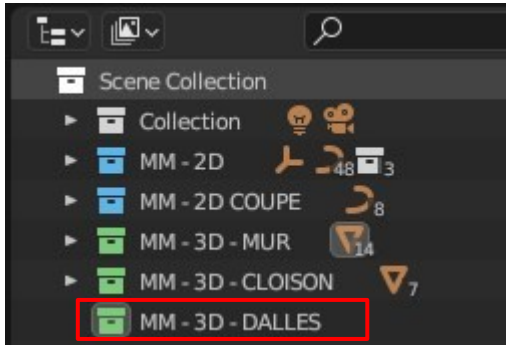
Réalisez l'opération **pour les deux cotés du mur** **Pensez à sauvegarder**



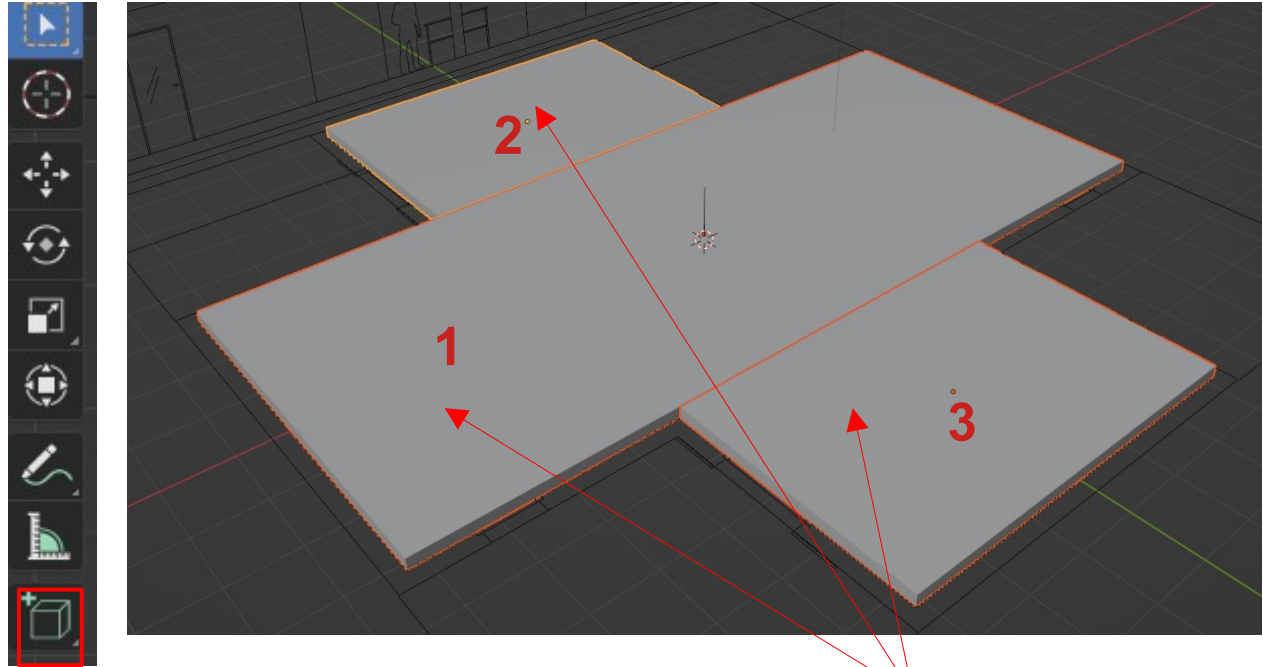
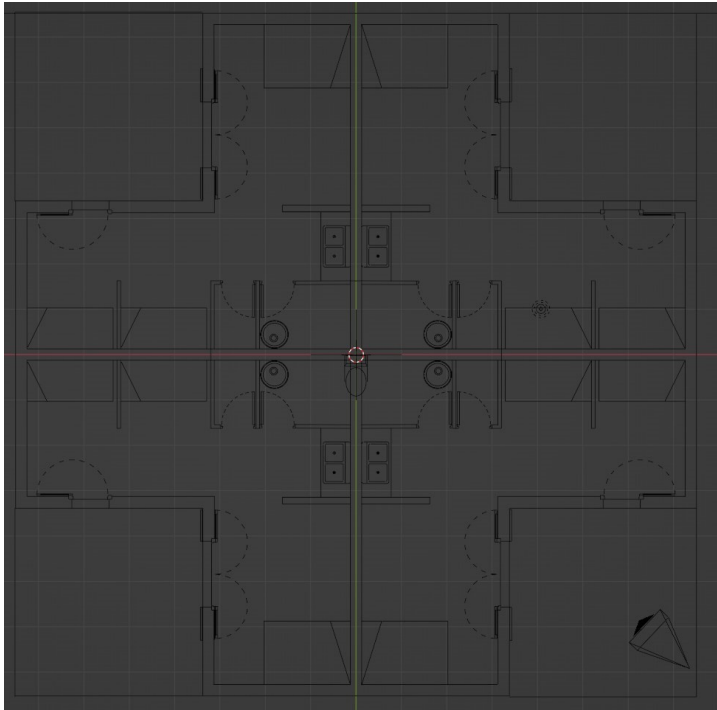
## Modéliser

Modélisez les dalles de l'unité d'habitation

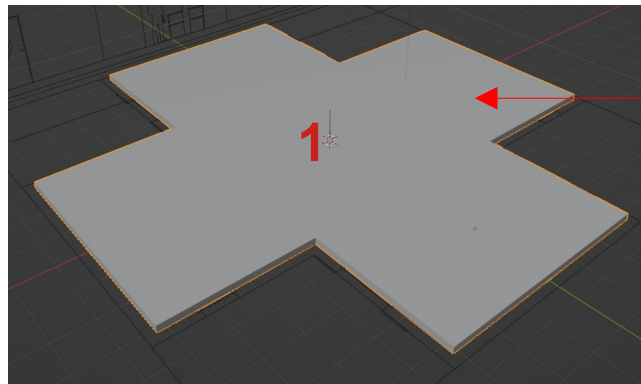
Créez une collection  
« INITIALES – 3D - DALLES »



Éteignez les collections mur et cloison

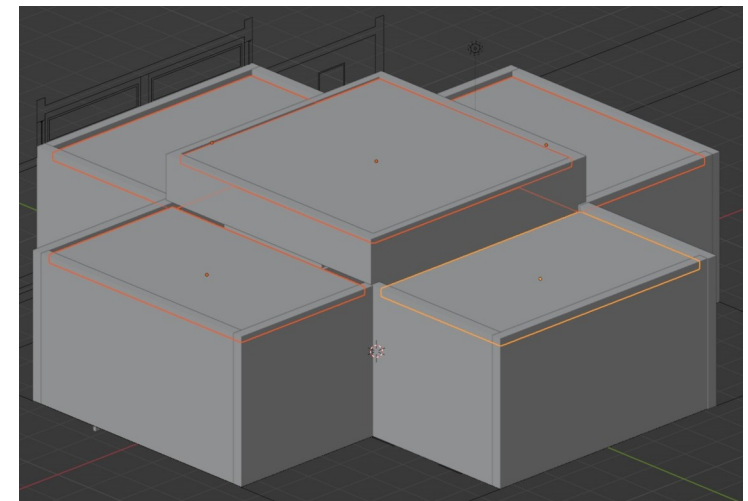


Modélisez les 3 dalles du rez-de-chaussée puis  
via **CTRL+J** assemblez les.



Procédez de même pour **les dalles de toitures (sans joindre)**  
Pensez à rabaisser l'ensemble afin de matérialiser **les acrotères**

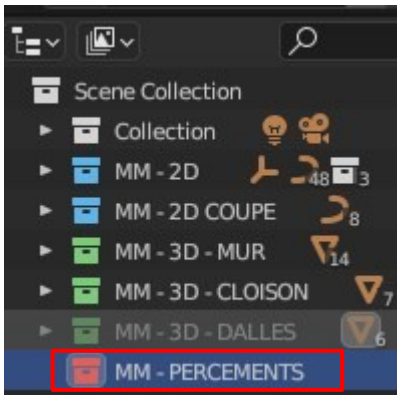
**Pensez à sauvegarder**



## Modéliser – percements des ouvertures

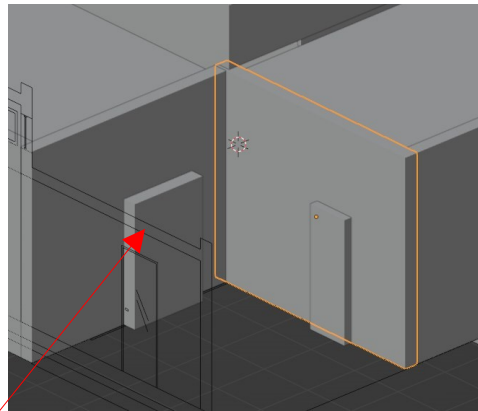
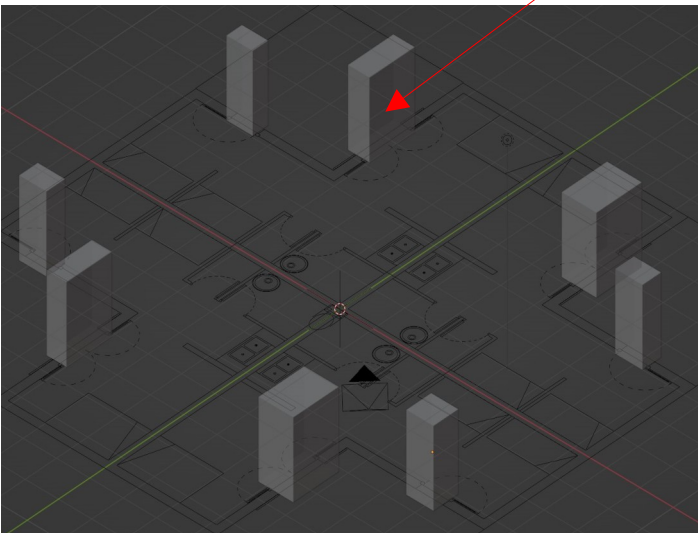
Utilisation des **opérations booléennes** pour le percement des **ouvertures** dans les murs

**Créez une collection**  
« **INITIALES – PERCEMENTS** »

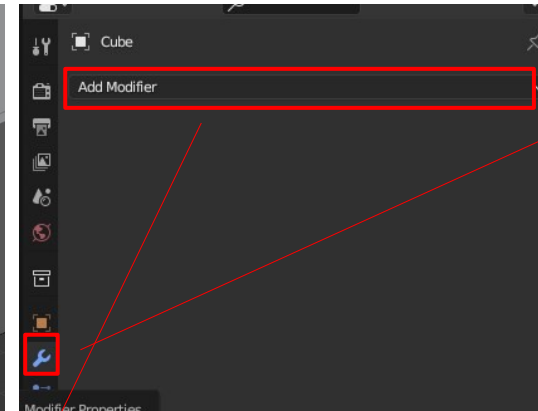


**Modélisez** des « boîtes » correspondantes aux **ouvertures dans les murs**

**1 volume = un percement**

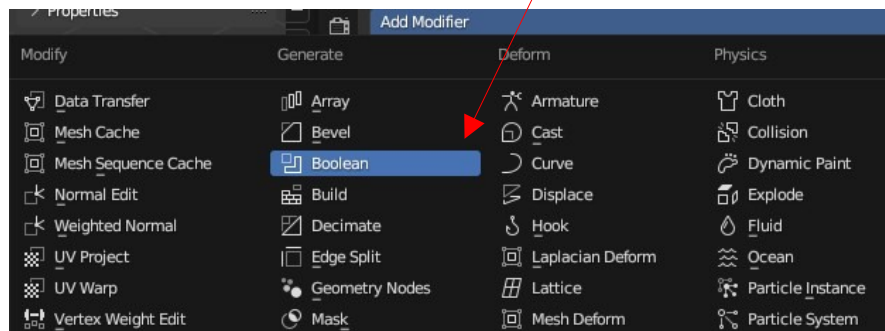


Sélectionner **UN** des murs à « percer »

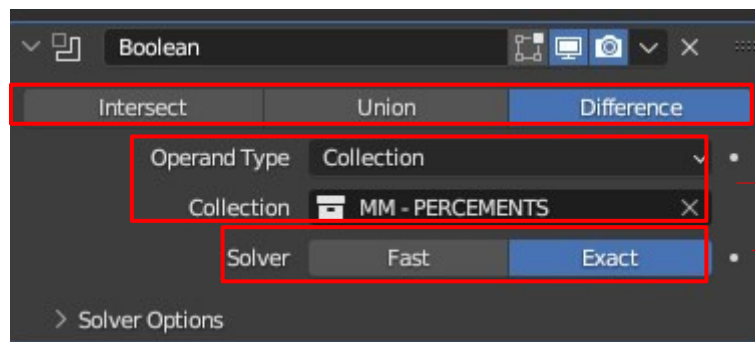


Dans la palette **des propriétés** repérer l'**onglet « modifier »**

**Ajouter** un « modifier »  
« **BOOLEAN** »



Réglez comme ci-dessous

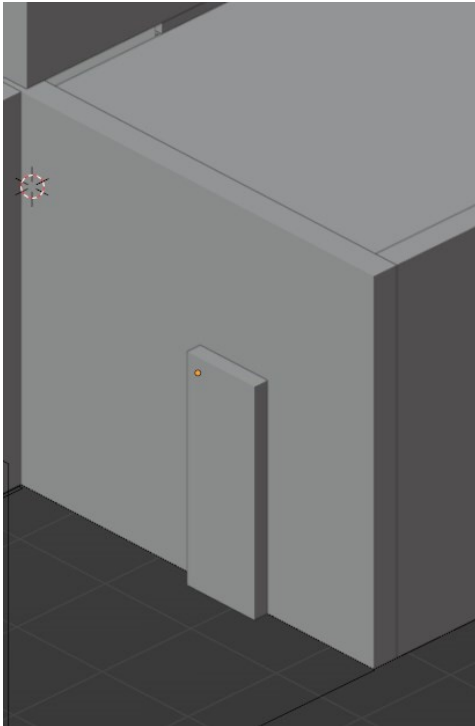


- **Opération (comment ?)**
- **Opérande (qui ?)**
- **Solution (de quelle manière ?)**

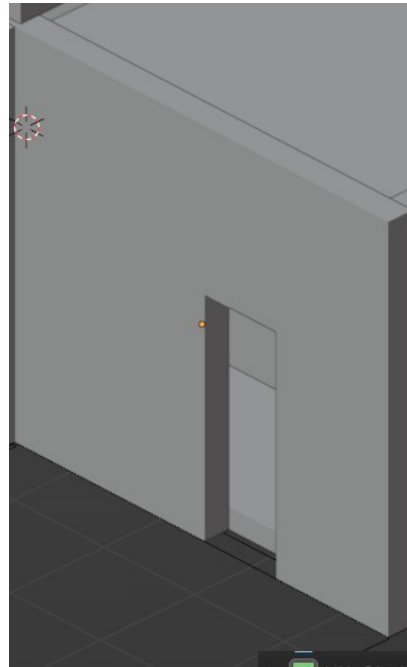
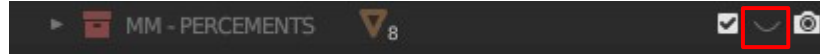


## Modéliser – percements des ouvertures

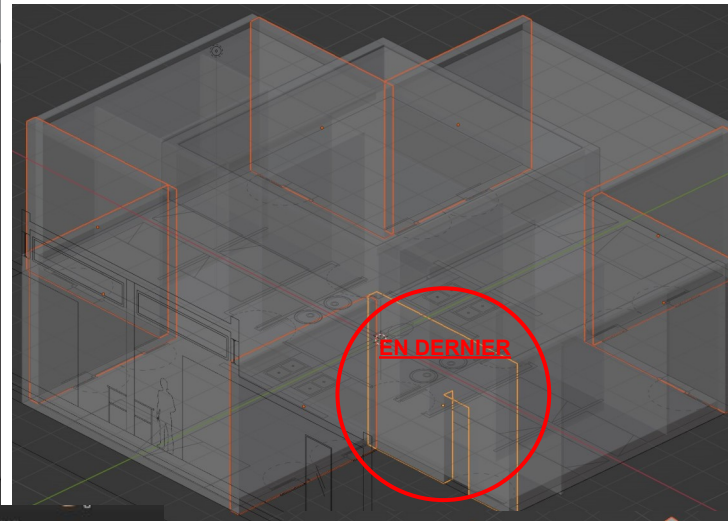
L'opération a eu lieu mais n'apparaît pas



Masquez la collection « percements » et constatez

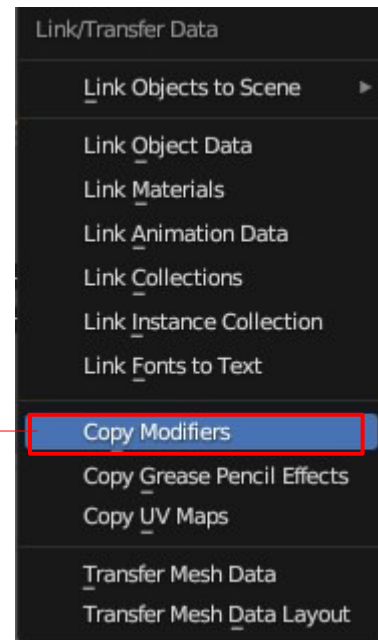


Une fois cette opération réalisée  
Vous aller copier le modificateur « boolean »  
Sur l'ensemble des murs concernés

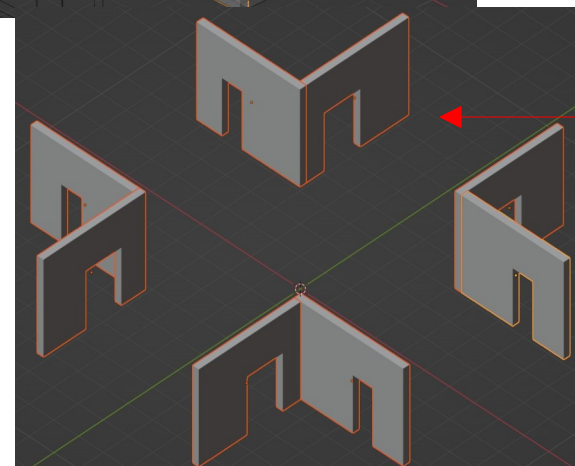


Sélectionnez les murs destinés à  
être percés avec **EN DERNIER LE MUR**  
**AYANT DEJA UN MODIFICATEUR .**

Faites **CTRL+L** et demandez à **copier les**  
**modificateurs**



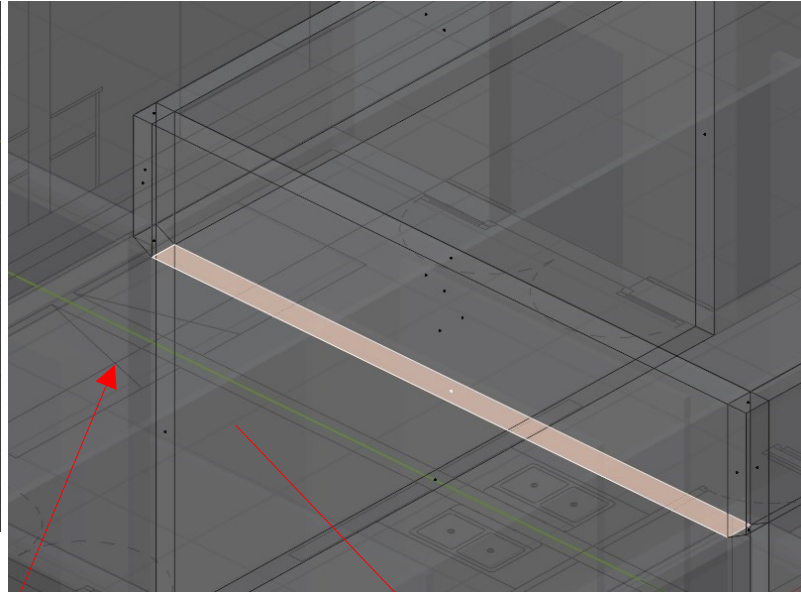
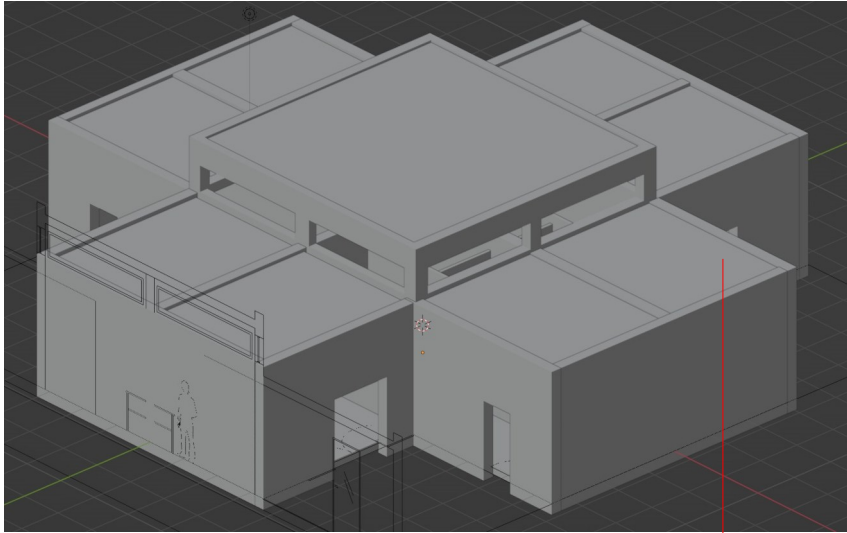
Dans l'outliner vous retrouverez le détail de  
la copie des modificateurs



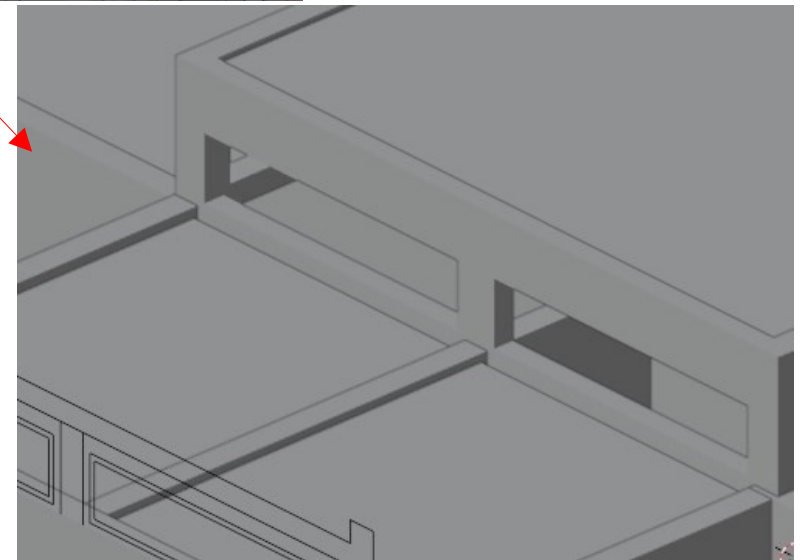
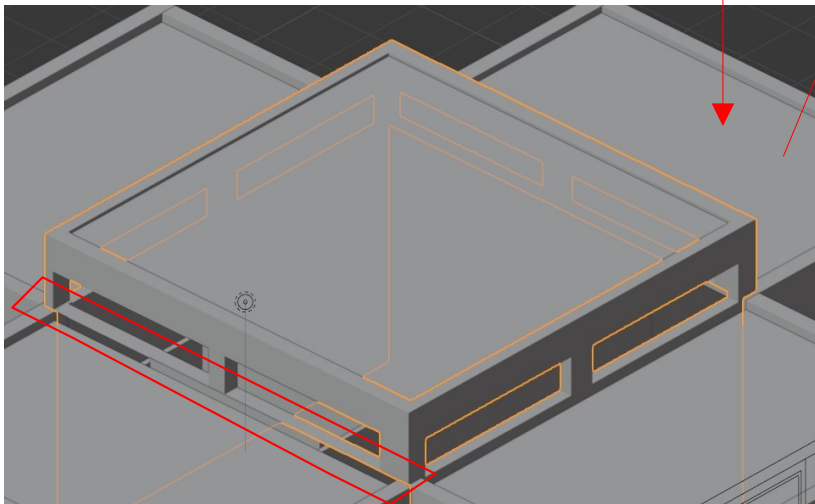
## Modéliser – percements des ouvertures

Réalisez la **même opération** pour les percements **de fenêtres hautes**

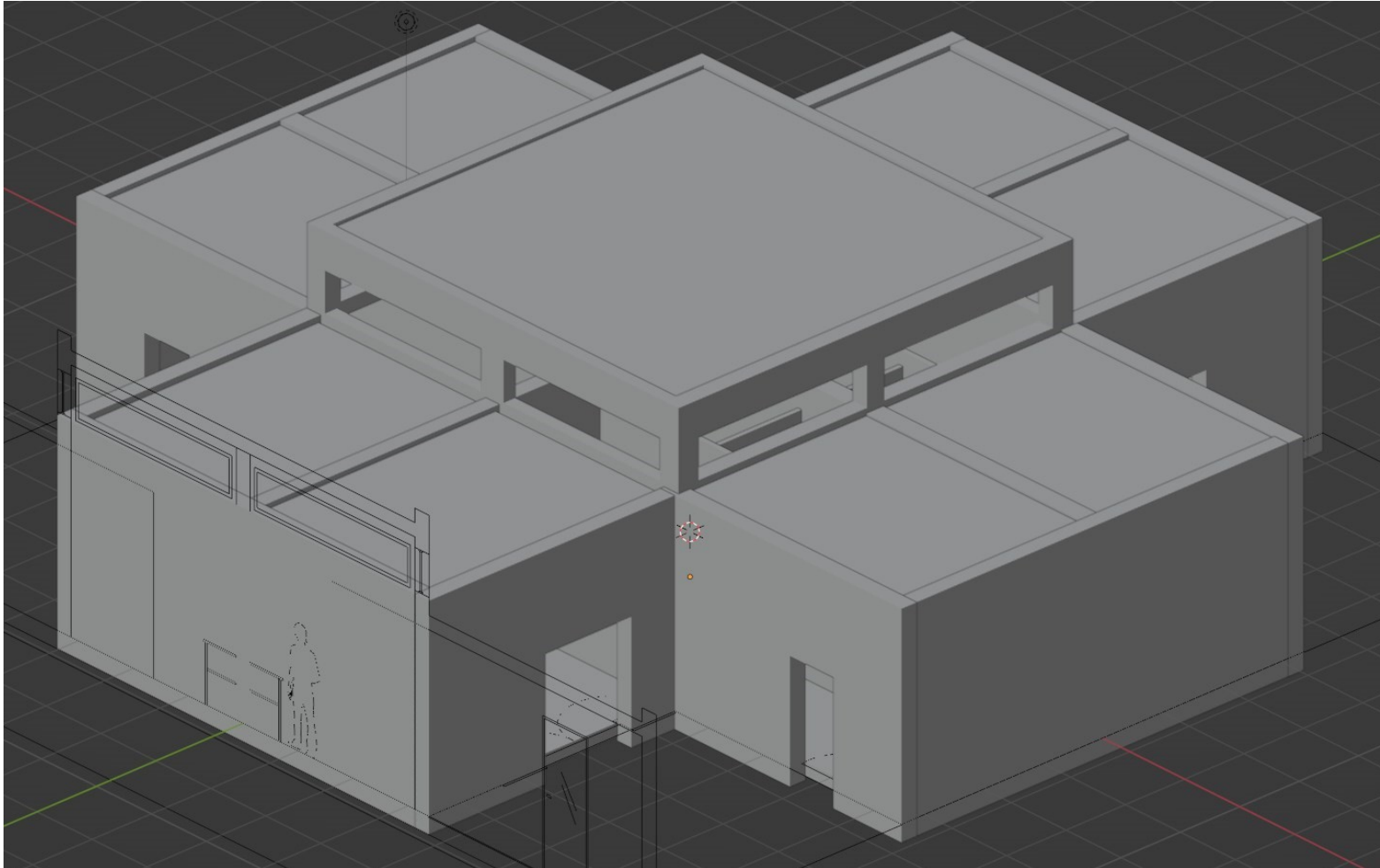
Sélectionner la **face basse** du mur et abaisser la via les commandes « **G** » puis « **Z** » jusqu'à la dalle de toiture. terrasse



Une fois percé, sélectionner le mur et passez en « **EDIT MODE** »



## Modéliser – percements des ouvertures



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

" NOMPrenom - S3 - MODE - TD2"

[omi.ensam@ikmail.com](mailto:omi.ensam@ikmail.com)

**Liste des captures :**

- l'outliner avec les collections
- les propriétés avec le modificateurs Boolean
- l'outliner avec la collections mur dépliée
- des vues AXONOMETRIQUE de votre avancée