

T.P. 1 REMPLACEMENT D'UNE IMAGE DE TEXTURE ET CALCUL DU RENDU DES IMAGES GAUCHES ET DROITES

I—OUVERTURE et ENREGISTREMENT

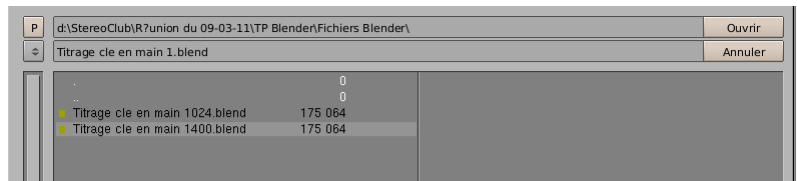
Cliquer sur l'icône de raccourci de Blender.exe.

Fichier Ouvrir Clic gauche sur le nom du fichier

Clic gauche sur Ouvrir.

Enregistrer immédiatement le fichier sous un autre

nom (**nom de fichier**)_1



II—REEMPLACEMENT DE L'IMAGE

F6 Texture

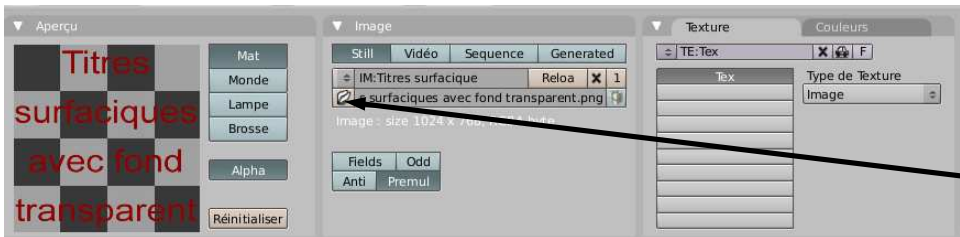
Dans l'onglet Image

Clic gauche sur l'icône de remplacement d'image

Clic gauche sur le nom de l'image

Cocher Chemin relatif

Clic gauche sur Select image



III—CALCUL DE RENDU

Clic gauche Rendu Clic gauche

Rendu image fixe.ou F12

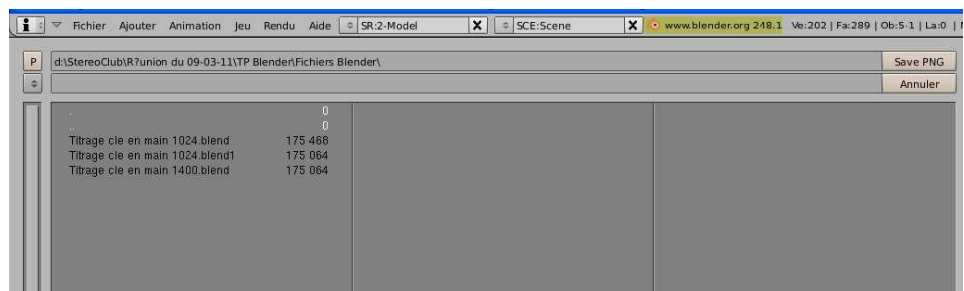
Clic gauche Fichier Clic gauche

Sauver le rendu.

Clic gauche dossier Images rendues

Taper (nom de l'image)_1 (pour image gauche).

Clic gauche Save PNG



IV—DEPLACEMENT DE LA CAMERA

Pour sélectionner la caméra Clic droit sur le cadre de la caméra ou clic gauche sur le nom dans l'arbre hiérarchique.

Pour le calcul de la seconde image (de droite) on choisit la valeur du surécarterment. En général on prend 4%.

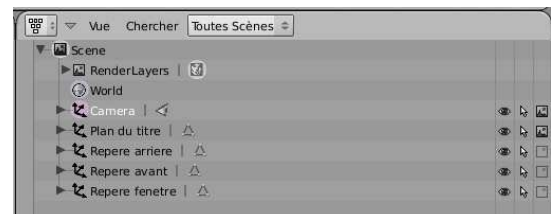
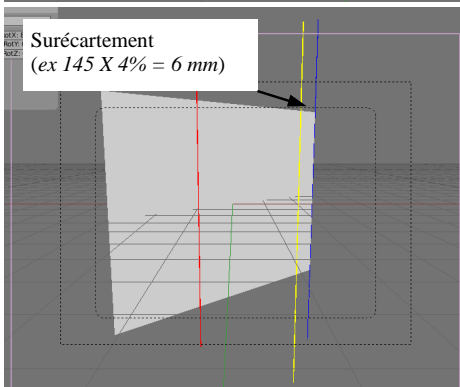
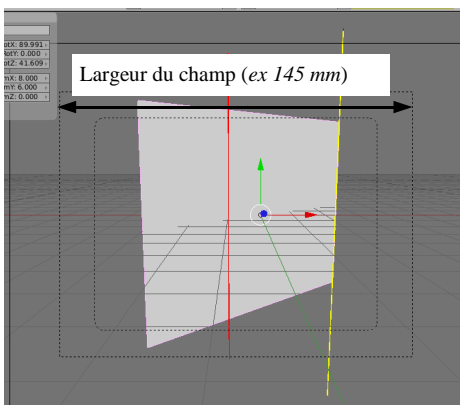
Mesurer sur l'écran la dimension du champ de la caméra (cadre pointillé).

En déduire la dimension en mm du surécarterment.

Pour déplacer la caméra, touche **G** puis **X X**

Bouger la souris jusqu'à obtenir entre les 2 repères la valeur du surécarterment calculé.

Pour valider Clic gauche ou pour annuler touche ESC



IV—RENDU DE LA SECONDE IMAGE

Clic gauche Rendu Clic gauche Rendu image fixe ou F12

Clic gauche Fichier Clic gauche Sauver le rendu. Clic gauche dossier Images rendues Taper (nom de l'image)_r (pour image droite).

Clic gauche Save PNG

T.P. 2 MONTAGE DIRECT DE TITRES AVEC FOND

I—ACTIVATION DU RENDU AVEC FOND

Clic gauche Rendu Clic gauche Paramètre de rendu. Ou F10

Clic gauche onglet Format Clic gauche bouton RVB



II—ACTIVATION DE LA VISUALISATION DU REPERE DE FENETRE (ROUGE)

Clic droit sur le repère rouge une fenêtre 3D ou clic gauche sur le nom dans l'arbre hiérarchique.

Clic gauche l'icône en forme d'œil dans la fenêtre de l'arbre hiérarchique.

III—POSITIONNEMENT DU REPERE

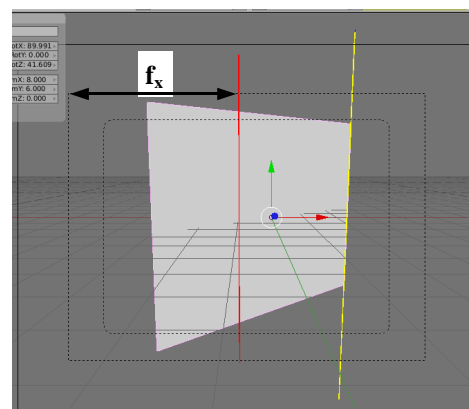
Taper 7 (pavé numérique). On passe en vue de dessus

Taper G.

Déplacer le repère à l'endroit où l'on souhaite placer la fenêtre.

Valider par clic gauche ou annuler par clic droit.

Ou utiliser le GISMO.



IV—MESURE DE LA POSITION DU REPERE PAR RAPPORT AU BORD DU CHAMP

Vue de caméra Touche 0 du pavé numérique.

Mesurer très précisément la distance du repère (bord supérieur) par rapport au bord gauche du champ. On l'appellera f_x

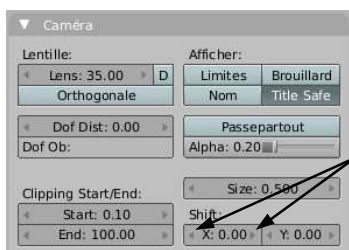
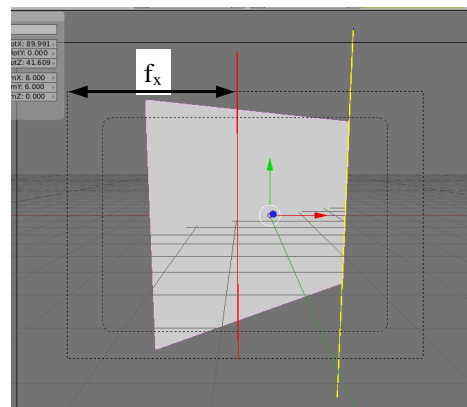
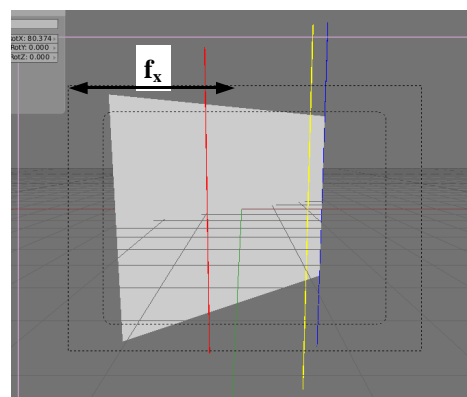
Notez cette valeur.

IV—RENDU DE LA PREMIERE IMAGE Voir TP1

V—DEPLACEMENT DE LA CAMERA Voir TP1

VI—PREMONTAGE DE LA SECONDE IMAGE (NON RENDUE)

Sélectionner la caméra (clic droit dans fenêtre 3D ou clic gauche dans arbre hiérarchique). Cliquer sur l'icône Edition dans la fenêtre des boutons ou F9



Repérer le bouton Shift X et les petites flèches à droite et à gauche.

En cliquant sur ces boutons décaler le bord gauche pour le ramener à la distance f_x du repère rouge de fenêtre.

VII—RENDU ET ENREGISTREMENT DE LA SECONDE IMAGE

Voir TP 1

VIII—INTERET DE CETTE METHODE

Le montage étant déjà fait on n'a pas à calculer une image plus grande et à recadrer ensuite.

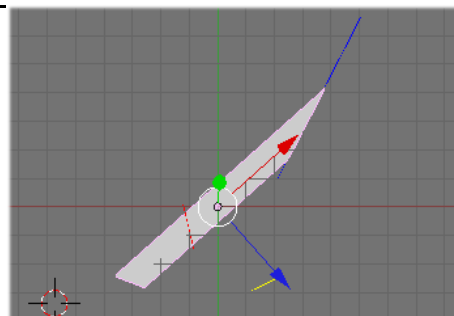
T.P. 3 MODIFICATION DE LA SCENE

I—MODIFICATION DE L’OBJET PLAN PORTANT LE TITRE

Sélectionner plan du titre (clic droit dans fenêtre 3D ou clic gauche dans arbre hiérarchique) .

Choisir dans une fenêtre 3D un plan de vue avec le pavé numérique 7 (dessus) 1 (de face) 3 (de droite) 0 (caméra) . Pour vue orthogonale Touche 5

Rotations Pour les rotations d’axes orthogonal au plan de la vue Touche R
 Bouger la souris. Valider par clic gauche ou Annuler par clic droit.



Ou utiliser le GISMO (manipulateur 3D) **Translations** **Rotations** **Redimensionnements**
 Ou entrer des valeur numériques dans le panneau flottant de coordonnées.

Déplacements Pour les déplacement dans le plan de la vue.

Choisir dans une fenêtre 3D un plan de vue avec le pavé numérique 7 (dessus) 1 (de face) 3 (de droite) 0 (caméra) .

Touche G (grab en anglais) Bouger la souris. Valider par clic gauche ou Annuler par clic droit.

On peut contraindre sur un axe GX, GY ou GZ ou sur les axes locaux de l’objet GXX, GYY ou GZZ

Ou utiliser le GISMO (en axes locaux)

Ou entrer des valeur numériques dans le panneau flottant de coordonnées.



Re dimensionnements

Touche S (scale en anglais) Bouger la souris. Valider par clic gauche ou Annuler par clic droit.

On peut contraindre sur un axe SX, SY ou SZ ou sur les axes locaux de l’objet SXX, SYY ou SZZ

Ou utiliser le GISMO (en axes locaux)

Ou entrer des valeur numériques dans le panneau flottant de coordonnées.

II—MODIFICATION DE LA POSITION ET DE L’ORIENTATION DE LA CAMERA

Clic droit sur la caméra dans une fenêtre 3D ou clic gauche sur le nom dans l’arbre hiérarchique

Puisque nous allons modifier la vue de caméra plaçons nous dans la vue 3D.

Pour modifier l’orientation Glisser-déplacer sur Bouton du milieu

Pour se déplacer latéralement

Shift + Glisser-déplacer sur Bouton du milieu

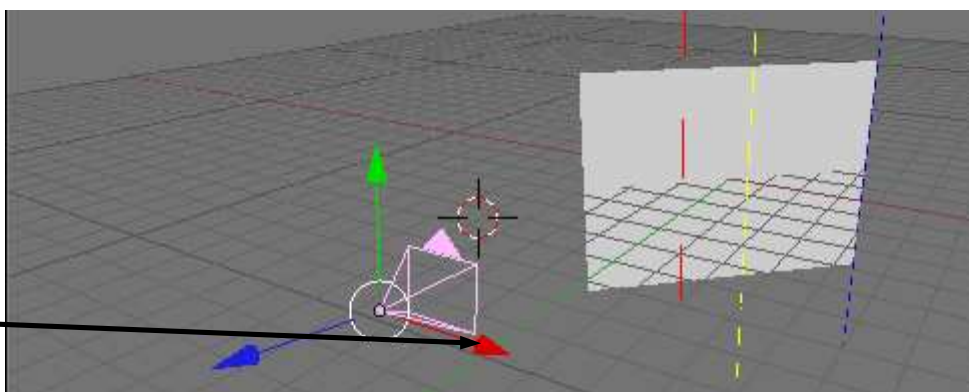
Pour zoomer **Ctrl + Glisser-déplacer sur Bouton du milieu**

Pour transformer la vue en vue de caméra **CTRL + ALT + 0** (pavé numérique)

Pour des réglages plus précis

GISMO dans vue 3D en mode Axe local

Ou entrer des valeurs numériques.



III—POSITIONNEMENT

DES REPERES AVANT ET ARRIERE

Clic droit sur le repère de premier plan dans une fenêtre 3D ou clic gauche sur le nom dans l’arbre hiérarchique

Taper 7 (pavé numérique) . On passe en vue de dessus

Taper G.

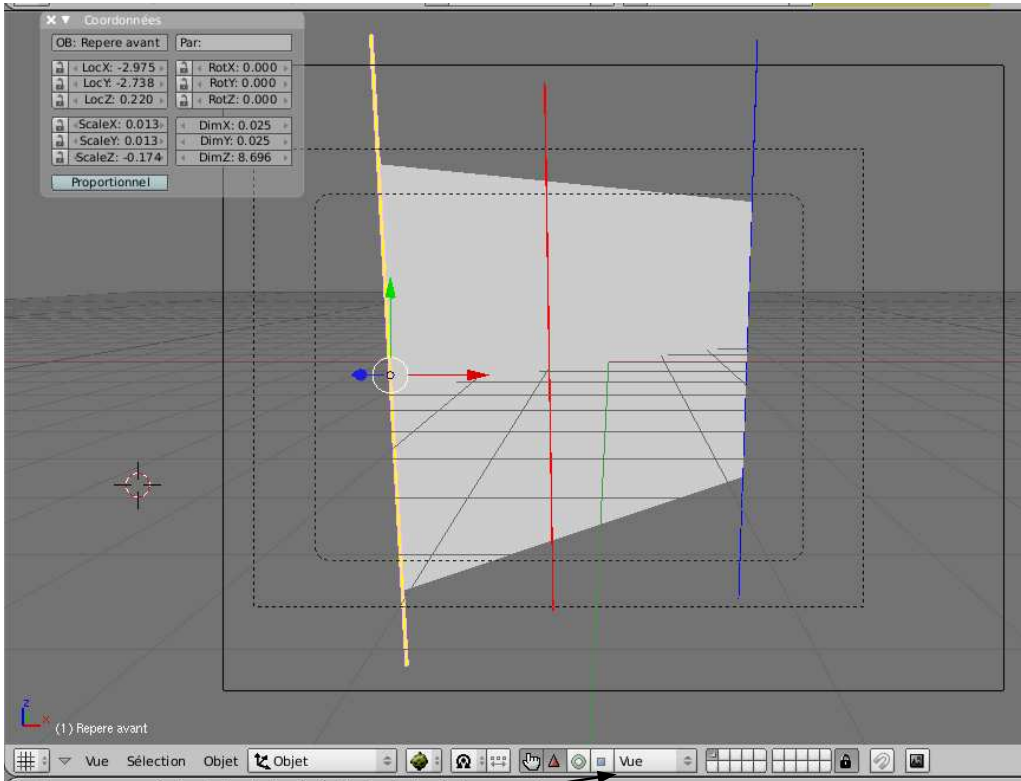
Déplacer le repère à l’endroit où l’on souhaite placer le premier plan.

Valider par clic gauche ou annuler par clic droit.

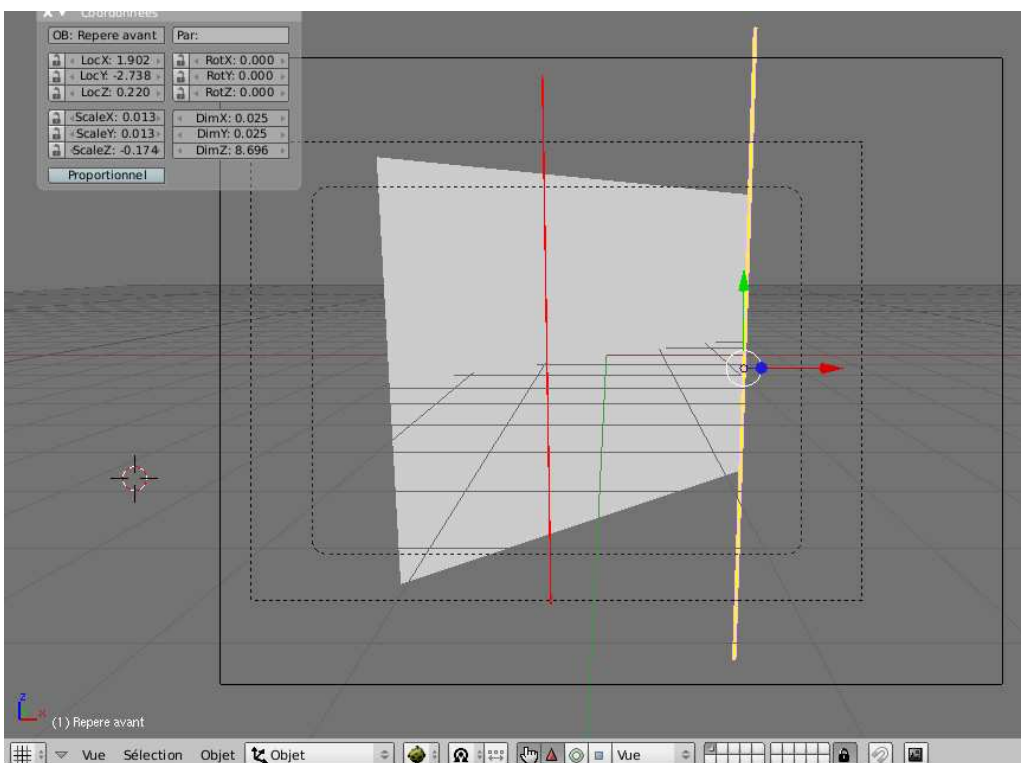
Ou utiliser le GISMO **Idem pour le repère arrière**

IV—SUPERPOSITION DES REPERES AVANT ET ARRIERE

*Clic droit sur le repère de premier plan dans une fenêtre 3D ou clic gauche sur le nom dans l'arbre hiérarchique
 Taper 0 (pavé numérique).*



*Taper **G X** (en axe de vue) .
 Déplacer le repère de premier plan en superposition sur le repère d'arrière-plan .
 Valider par clic gauche ou annuler par clic droit.*



V—SUITE

Voir T.P. 1 et T.P. 2

Bon courage !