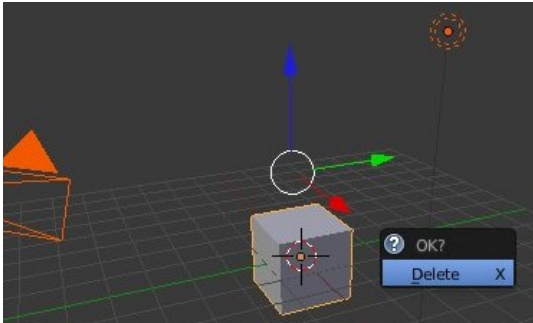


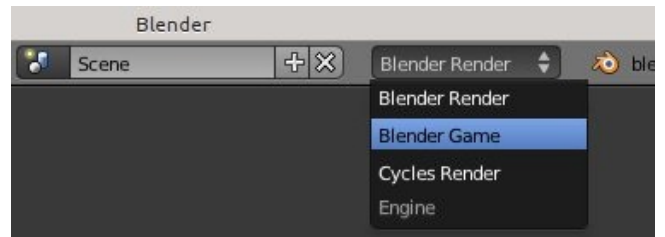
Collège 3D – Créer un personnage

(1 / 2) la forme du personnage (mesh)

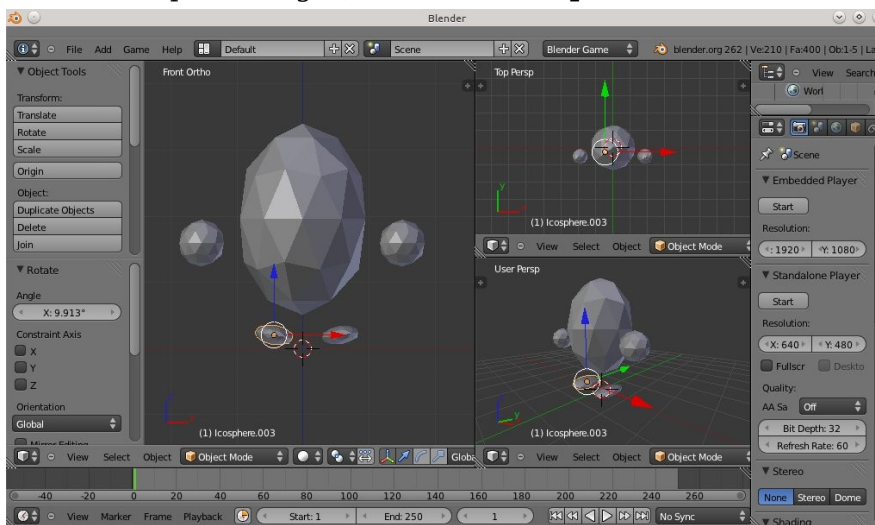
Lancer **Blender** et supprimer tout (le cube, la lampe et la caméra)



Passer en mode **Blender Game**.



Aménager l'interface et créer le personnage (ici fait de 5 **Icosphères**)

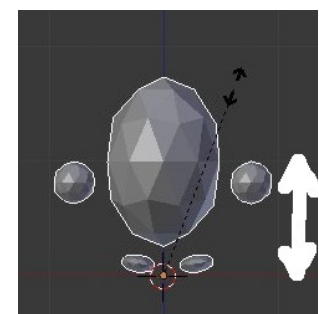
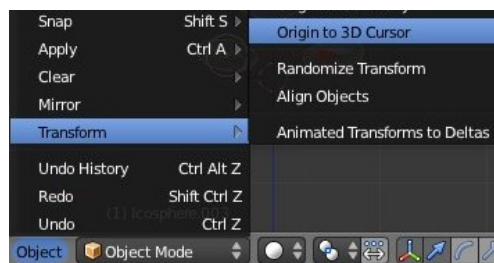
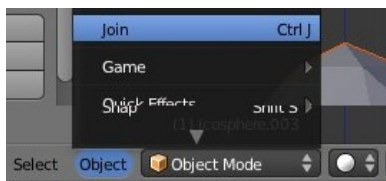


Faire un seul objet et régler ses dimensions

En mode objet (**Object Mode**), sélectionner tous les morceaux du personnage et en faire un seul objet (**Object** → **Join**)

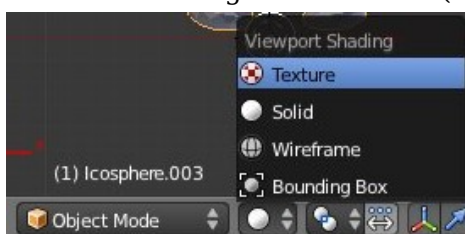
Lui poser les pieds sur le sol et mettre son origine au curseur (**Object** → **Transform** → **Origin to 3D cursor**).

Régler sa taille (un carreau correspond à un mètre)

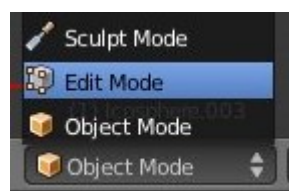


Dessiner sur l'objet

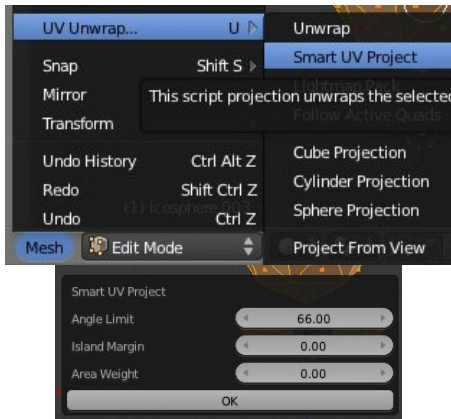
Passer en mode d'affichage des textures (**Texture**)



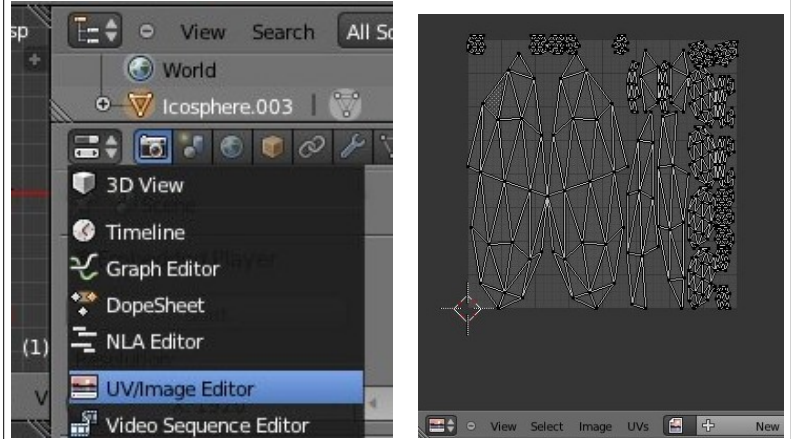
Passer aussi en mode édition (**Edit Mode**) et en sélection des **faces**.



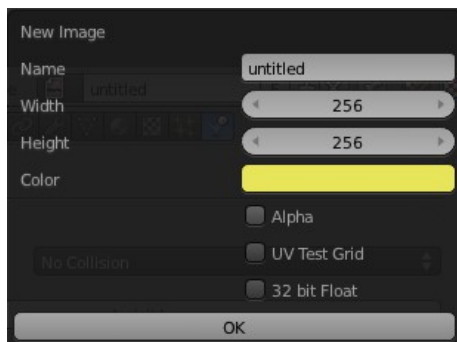
Sélectionner tout (**Select** → **Select/Deselect All** ou touche **A**) et déplier l'objet (**Mesh** → **UV Unwrap** → **Smart UV Project** puis valider)



Passer une fenêtre en mode d'édition d'image (**UV/Image Editor**) ; on y voit le dépliage de l'objet.

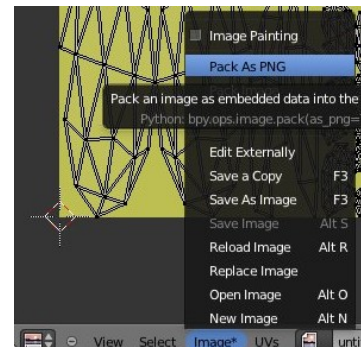


Créer une nouvelle image (bouton **New**) et sélectionner la couleur de base

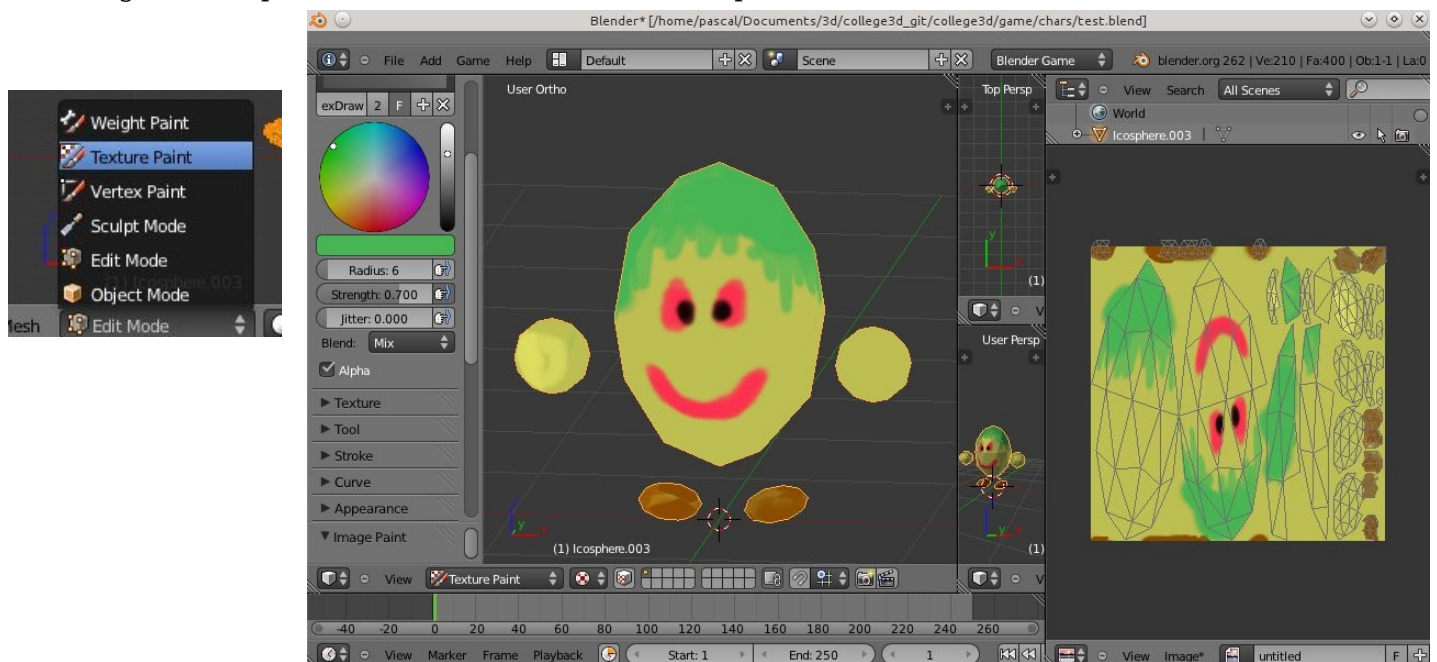


On peut aussi mettre 256 comme dimensions au lieu de 1024.

Sélectionner **Image** → **Image Painting** pour pouvoir dessiner directement sur l'image et aussi **Image** → **Pack as PNG** pour qu'elle soit enregistrée dans le fichier (empaquetée).



Passer en mode **Texture Paint**, sélectionner la couleur et le rayon et dessiner directement sur l'objet ou sur l'image (remarque : un clic droit à un endroit récupère sa couleur)



Important : régulièrement, cliquer sur **Image** → **Pack as PNG** , puis enregistrer le fichier (sinon les modifications seront perdues).