



249, Rue Vendôme – 69003 Lyon

epn@salledesrancy.com – tél : 04-78-60-64-01

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.

LOGICIEL WINGS 3D – FAIRE DES OBJETS EN 3 D

INFOS TECHNIQUES : pour mettre en français



Aller sur le panneau 9 :

Cliquez sur Interface utilisateur et sur langage et choisir français

Cliquez sur Caméra : bouton de la souris : **2** et mode de caméra : **Blender**

Sélectionner un mode de travail

Un objet 3D dans Wings est composé de 4 niveaux de "conception" :

- OBJET (*object*) : c'est l'objet lui-même dans son ensemble,
- FACE (*face*) : l'objet est composé de faces,
- ARÊTE (*edge*) : ces faces sont composées d'arêtes (au moins 3),
- POINT (*vertex*) : ces arêtes sont la liaison de 2 points.

Pour modéliser un objet il faut travailler alternativement sur ces 4 niveaux, selon ce que l'on veut faire. Pour cela, Wings dispose de 4 modes de travail du même nom. Selon ce qu'on veut faire, il faut passer de l'un à l'autre. Pour cela, Wings propose 4 icônes dans la Barre d'outils, qui constituent le 2ème groupe, soit les icônes 5 à 8 :



Elles permettent d'activer, dans l'ordre :

- le mode point [v] (pour *vertex*)
- le mode arête [e] (pour *edge*)
- le mode face [f] (pour *face*)
- le mode objet [b] (pour *body*)

Il suffit de cliquer dessus pour activer le mode, l'icône est alors encadrée en blanc.

Un type de sélection par mode



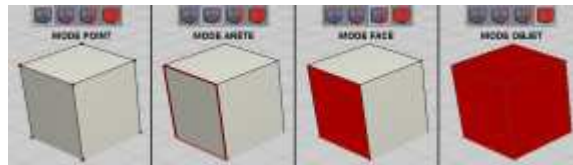
249, Rue Vendôme – 69003 Lyon

epn@salledesrancy.com – tél : 04-78-60-64-01

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.

Ces modes de travail vont déterminer le mode de sélection, car pour appliquer une fonction, il faut en général sélectionner un (ou plusieurs) élément qui seront concernés : en mode Point, la sélection se fera sur les points, en mode Arête sur les arêtes...

Ainsi, les objets de la scène seront affichés différemment selon les modes, ce qui permet de bien en percevoir la structure :



En savoir + :

http://mithril94.free.fr/wings/?Fonctionnalit%20E9s_g%20E9n%20E9rales:Pr%20E9sentation_de_l%27interface

EXPLICATION DE QUELQUES MOTS DE VOCABULAIRE

Clique gauche : valider l'action en cours (ce que vous venez de faire)

Barre d'espace : permet de désélectionner – sert lorsque l'on pas d'un type de sélection à un autre

Mise à l'échelle uniforme : sert à mettre l'objet à la taille que l'on veut

Inset : sert à créer une forme à l'intérieur d'une grande forme

Extruder : sert à faire sortir un objet d'une face (donne du volume)

Pour **tourner** un objet appuyer sur la **touche ALT**

CREER UN VAISSEAU SPATIAL

Clique droit et choisir : **OCTOTAEDRE**

Sélectionner la 4^{ème} pyramide ROUGE : pour sélectionner l'objet complètement

Clique droit : Mise à l'échelle uniforme (choix de la taille de l'objet) en bougeant la souris + Clique gauche

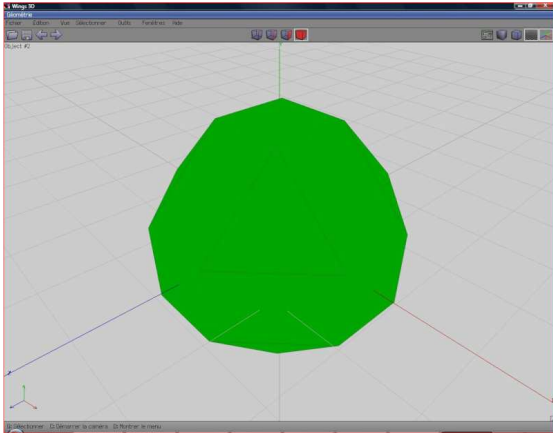
Clique droit : Mise à l'échelle uniforme par axe **X** pour faire le corps du vaisseau + Clique gauche



249, Rue Vendôme – 69003 Lyon

epn@salledesrancy.com – tél : 04-78-60-64-01

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.



Après Barre d'espace

CREATION DES AILES

Sélectionner la 3^{ème} pyramide FACE

Appuyer sur la touche ALT (pour tourner et choisir l'endroit d'une aile) ensuite ALT (on tourne) et on choisit l'autre côté de l'aile

Puis Cliquez droit et choisissez INSET (pour régler la hauteur des ailes) en bougeant la souris + cliquez Gauche

Après Cliquez droit et Mise à l'échelle par AXE puis X (**pour régler la largeur des ailes**) en bougeant la souris + cliquez Gauche

Après Cliquez droit et choisissez EXTRUDER --- Normale --- bouger la souris --- puis TAB : 0.5 + touche ENTER + Cliquez gauche (**1^{er} partie des ailes**)

Après cliquez droit choisissez EXTRUDER --- Normale --- bouger la souris + Cliquez gauche (**pour avoir la longueur des ailes**)

Après cliquez droit choisissez MISE A L'ECHELLE UNIFORME (pour avoir des ailes identiques et leur donner une belle forme) --- bouger la souris + Cliquez gauche

Après cliquez droit : choisissez DEPLACER en Y + Cliquez gauche

CREATION DES CANONS

Appuyer sur la Touche ALT et sélectionner les 2 petites faces du dessous + Cliquez gauche

Après Cliquez droit et choisissez INSET et choisissez la taille des canons en bougeant la souris + Cliquez gauche

Après Cliquez droit et choisissez EXTRUDER --- Normale --- bouger la souris --- puis TAB : 0.20 + touche ENTER + Cliquez gauche + Barre d'espace

LES FACES AVANT DES CANONS

Sélectionner une face + Alt + l'autre face + Cliquez gauche

Après cliquez droit choisissez EXTRUDER --- Normale --- bouger la souris + Cliquez gauche (**pour avoir la longueur des canons**)

Après cliquez droit choisissez LISSER + LISSER + Cliquez gauche + barre d'espace

L'AVANT ET L'ARRIERE DU VAISSEAU



249, Rue Vendôme – 69003 Lyon

epn@salledesrancy.com – tél : 04-78-60-64-01

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.

Appuyer sur la Touche ALT et sélectionner les 2 faces (avant et arrière) + Clique gauche
Clic droit et choisir DEPLACER X + Clique gauche

RAPETISSIR L'AVANT ET LE DEPLACER

Après Clique droit et choisir MISE A L'ECHELLE PAR AXE : X + Clique gauche

Après Clique droit et choisir DEPLACER --- Y (pour le descendre) + Clique gauche

CREER UNE MAISON

Clic droit --- cube

En haut choisir pyramide une face

Sélectionner n'importe qu'elle face du cube et après faire : outils – placer au sol

Pour créer le toit : il n'existe pas de triangle il faut se servir du cube

On utilise la deuxième pyramide

Sur notre cube on sélectionne deux arêtes

Et après clic droit --- couper et comme on a deux arêtes on choisi 2

Il y a deux points rouge au milieu des 2 arêtes

Pour relier les 2 arêtes il faut faire clic droit --- connecter (un trait au milieu apparaît – s'il n'apparaît pas re cliquer sur la 2^{ème} pyramide)

On désélectionne avec la barre d'espace

On reselectionne avec la souris (le trait du milieu)

et après clic droit déplacer (on choisi y car c'est la hauteur)

après on bouge la souris vers le bas :et ca monte (donc le toit se fait)

Ensuite il faut donner du volume à notre toit

Se servir du mot : extruder

On choisi la 3^{ème} pyramide (qui correspond au face)

Mon toit est sélectionner ensuite pour que les 2 arêtes du toit reste lier

Clic droit --- extruder par région--- normal et on bouge la souris

Avant cliquer sur le carré (a coté de l'interface une voir 2 fois ca permet de voir le dessin)

Pour que notre toit dépasse sur les cotés de la maison

Choisir la 3^{ème} pyramide (face) et sélectionne le dessous du bord du toit (des 2 cotés)

Et ensuite clic droit ---- extruder --- normal

Et on bouge la souris vers le bas : le toit s'allonge

Barre d'espace pour désélectionner

Ensuite il y a 2 arêtes inutiles sur notre toit

Choisir la 2^{ème} pyramide --- sélectionner les arêtes inutiles et clic droit --- supprimer



249, Rue Vendôme – 69003 Lyon

epn@salledesrancy.com – tél : 04-78-60-64-01

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.

Pour que notre toit dépasse sur le devant de la maison
Choisir la 3^{ème} pyramide (face) et sélectionne le devant du bord du toit (des 2 cotés)
Et ensuite clic droit ---- extruder --- normal
Et on bouge la souris vers le bas : le toit s'allonge sur le devant
Barre d'espace pour désélectionner

Ensuite sélectionner la 2^{ème} pyramide
Sélectionner les arêtes qui ne servent à rien clic droit --- supprimer

Pour créer une porte (idem pour fenêtre)

Je sélectionne la 2^{ème} pyramide (arête)

Je sélectionne mon arête verticale de ma maison et la 2^{ème} et après
Clic droit --- couper et je choisis 3 et clic droit connecter
Barre d'espace après

Je prends mes 2 arêtes horizontale (bas de la maison et milieu de la maison)
Clic droit --- couper et je choisis 5 et clic droit connecter
Ensuite je sélectionne les arêtes qui servent à rien et clic droit supprimer

Pour créer des vraies fenêtres

Sélectionner avec la 3^{ème} pyramide (face)
La porte et la fenêtre
Et clic droit --- Evider (cela fait des trous)

Insérer une image

Fenêtre --- profil de scène
Importer une image (elle se retrouve dans le profil de scène)
On choisit une face --- Clique droit ---- Mappage UV
Clic droit --- continuer --- dépliage ---- on glisse son image sur le tableau et après Echap