

**Astuce:**  
**Blender peut sélectionner les faces ou les vertices de manière automatique et « intelligente ».**  
**il suffit de combiner:**  
**Alt + CDS**  
**(Clic Droit Souris)**

Alors, à partir d'ici, nous dirons que vous avez déjà retenu les notions suivantes:

- changer de vues (1,3,7)
- ajouter à la sélection (Shift + CSD)
- Extruder, Rotationner, Resizer..
- Passons donc aux outils de modélisation un peu plus avancés: 🌐
- la fonction miroir
- la fonction de découpe etc...

### Tout d'abord, séparons un peu les pattes

En mode de sélection par face sélectionnez le tour de la patte [Alt+CDS]. Puis ajoutez à cette sélection le bas du pied [shift CDS]. En vue de face, déplacez la sélection pour écartier les papattes du dino(fig1). Faites subir une légère rotation aux faces qui sont à l'intersection avec le ventre et les pattes (fig2)

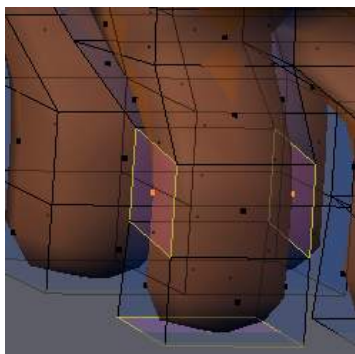


Fig 1

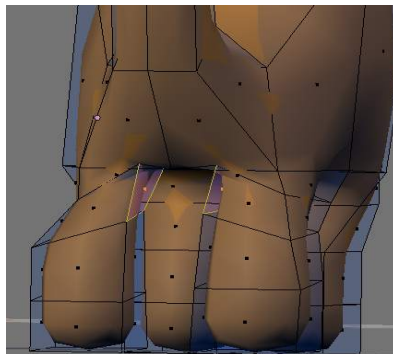


Fig 2

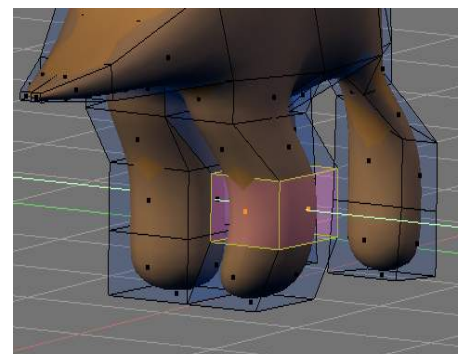


Fig 3

Même chose pour les pattes arrières (fig3). Ne vous inquiétez pas si cela n'est pas trop symétrique. Maintenant, optez pour un mode de sélection par [Edge] (voir première partie page 2). et faites descendre un peu le ventre, vous pouvez en profiter pour lever un peu l'EDGE du dos, du cou, de la tête, alouette, pour arrondir un peu les angles. Voir fig4.

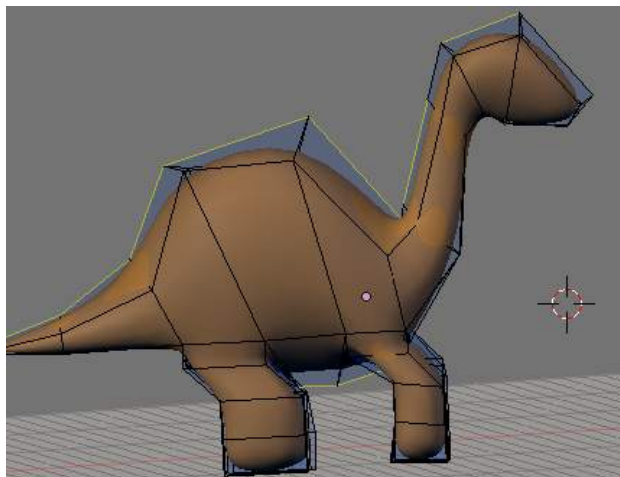


Fig 4

Bien, avant de poursuivre nous allons supprimer une moitié de notre dino et rendre miroir celle qui reste.. Vous devinez la suite?... Tous les changements que nous ferons sur une moitié s'appliqueront directement à l'autre moitié de notre dino. C'est y pas super ça? 🌐

Alors allons y! (passez en mode sélection par Vertices)

- sélectionnez toutes les vertices d'un côté (laissez l'arête du milieu)
- supprimez [touche suppr], puis validez sur vertices.(fig5)

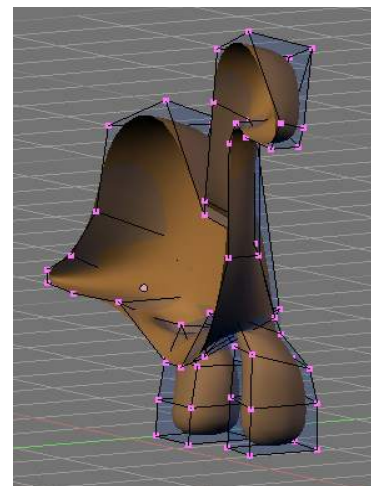


Fig 5

## La fonction miroir:

panneau editing, dans l'onglet [Modifier](fig7) ajouter le modificateur [Mirror]. Si votre copie se « reflète » mal, essayez dans une autre direction avec [X,Y ,Z]. pressez [Do clipping] pour souder automatiquement les 2 faces.

Si vos deux cotés ne se touchent pas (fig6), rapprochez les en maintenant une contrainte par exemple [G y] pour mon dino (fig8)

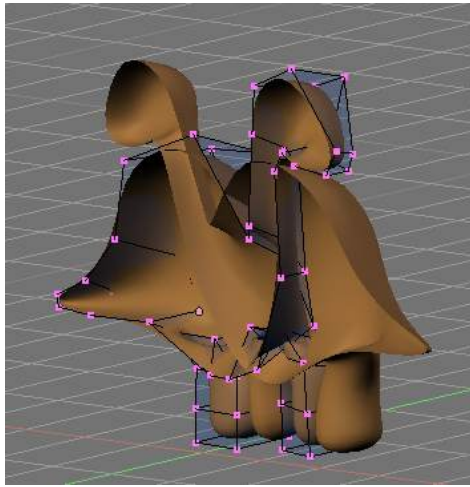


Fig 6

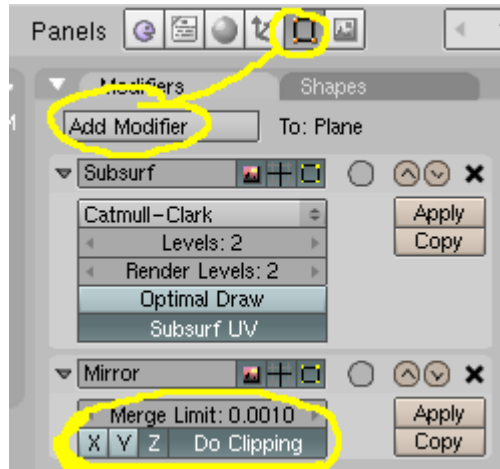


Fig 7

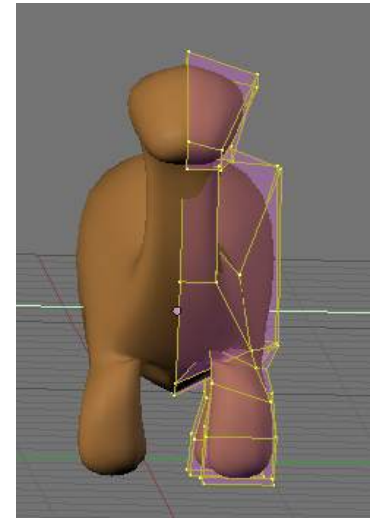


Fig 8

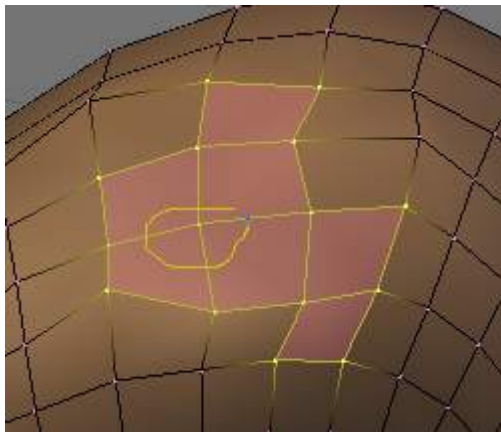
## Convertir le Subsurf en maillage :

Si vous voulez ajouter de nombreux détails et déformer le mesh avec plus de précision, il est utile d'appliquer définitivement le subsurf au maillage, pour cela :

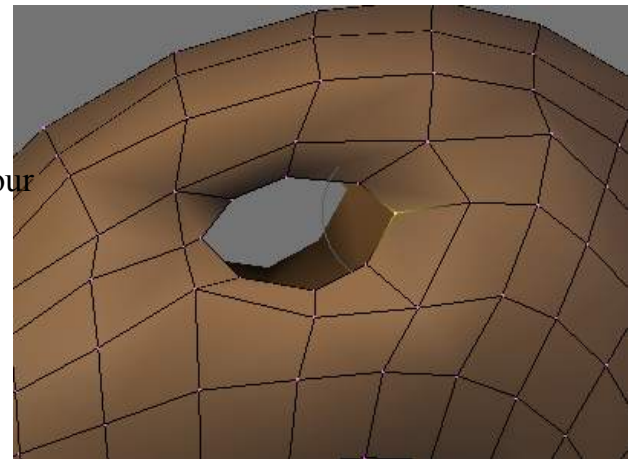
- sortez du mode Edite[tab], et cliquer sur [Apply] (pour le subsurf!)
- revenez en mode Edit[tab] et vous voilà avec un maillage plus serré.

## Une découpe dans le maillage (l'outil Knife):

Utilisez l'option touche[O](proportionnal Editing Tool), puis déplacez les points pour donner des formes à votre modèle. Ici je m'attaque au visage...Donc j'ai déplacé(proportionnellement) quelques point. Puis j'ai coupé la partie des yeux avec [K]/[(Knife exact] (il faut sélectionner la partie à couper! Puis j'ai supprimé le Vertice du milieu,



Donnez une forme à l'oeil..  
puis sélectionnez le tour de l'oeil avec l'option automatique:  
[Alt CDS]  
et Extrudez vers l'intérieur [E]



Voilà, le reste du dino sera fait de manière simple, pour la bouche, j'ai supprimé une partie puis j'ai sélectionné le tour puis Extrude vers l'intérieur... Les pieds, devinez? ....Des Extrudes vers l'extérieur :-D..

Amusez- vous bien!

