

# 3D Builder | Grouper, fusionner, découper (0) 0

Posted on 6 août 2023 by St9ph

votre avis compte

[Total: 0 Average: 0]

Ce tuto, **niveau débutant**, va vous montrer comment manipuler les objets existants pour les arranger à votre idée (les repeindre, les redimensionner, les .(... cloner

Nous prendrons pour exemple **le Jumpy de la boutique pédagogique** que vous pouvez [télécharger ici](#). Ne vous inquiétez pas du prix affiché, il est gratuit en fait. Validez votre panier en choisissant « **paiement automatique simulé**« . et il sera .à vous

.Vous allez recevoir un mail avec **un lien de téléchargement**

.« Voila « la bête

Notre objectif va être de **lui ajouter des portes latérales** (chose que j'ai oublié ! de faire quand j'ai adapté ce modèle en 3MF). Corrigeons cet oubli

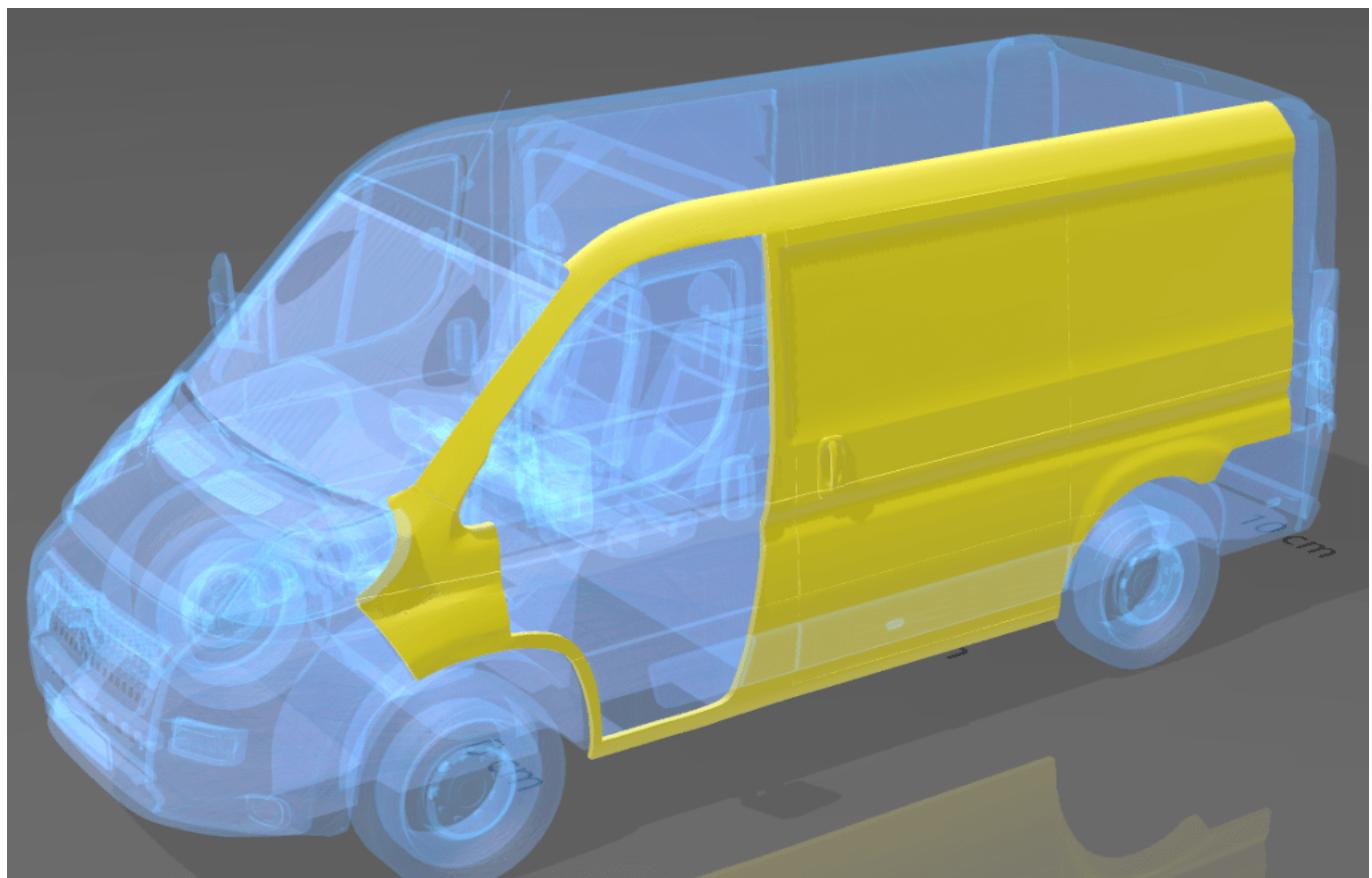
Pour ce faire, il nous faudra **extraire les morceaux de carrosserie** qui nous .« intéressent pour une « découpe

! Allez, on respire un grand coup et on y va



## Sélectionner et grouper des objets

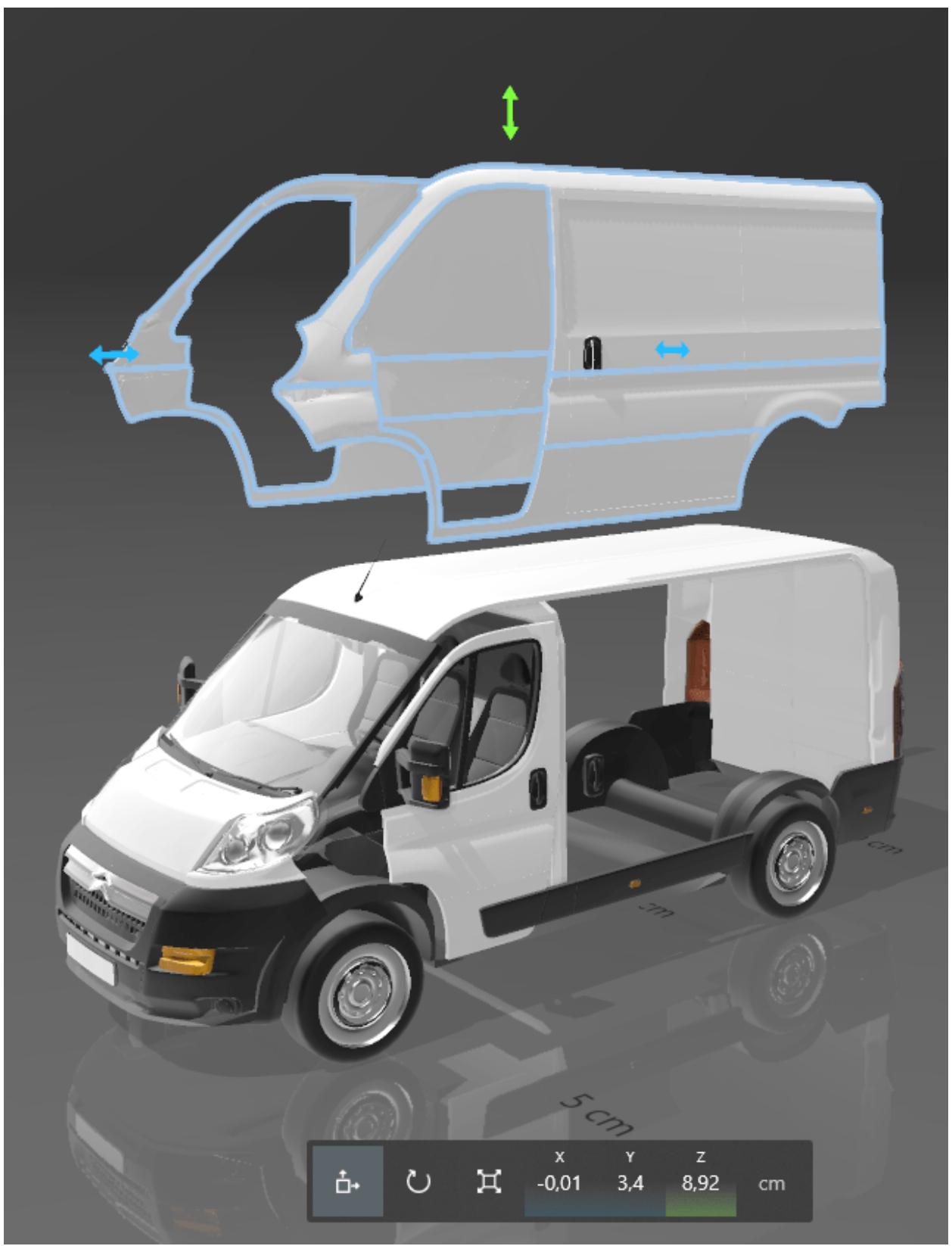
J'ai repeint en jaune les éléments à sélectionner pour vous aider



(Sélectionnez les objets **en cliquant dessus** (il y'en à 3 •

Si vous vous trompez, cliquez sur « **tout désélectionner** » dans la barre de droite  
. (ou combinez **CTRL + D**) puis recommencez

Si vous êtes un as de 3D Builder, **faites pivoter l'objet** (glisser en dehors de l'objet) pour **sélectionner l'autre côté aussi**, sinon, je vous donnerai une .combine pour **duplicer un côté sur l'autre**. un peu plus tard



.Il faut maintenant isoler cette partie de la carrosserie pour pouvoir la retravailler

Grace au **panneau de contrôle** du bas, cliquer sur **l'icone de mouvement** •

((le plus à gauche

Glisser la flèche de **déplacement vertical** (en vert sur l'aperçu) afin •  
.d'amener les éléments vers le haut

En fait, vous pouvez déplacer les éléments où vous voulez (à gauche ou à droite si vous préférez). Il faut juste **qu'ils ne touchent plus les autres objets** pour ne .pas risquer de les abîmer lors de notre découpe

L'idéal serait de **les grouper** pour ne pas à avoir à recommencer la sélection sans .(arrêt si on clique malencontreusement ailleurs (ce qui l'annulerait

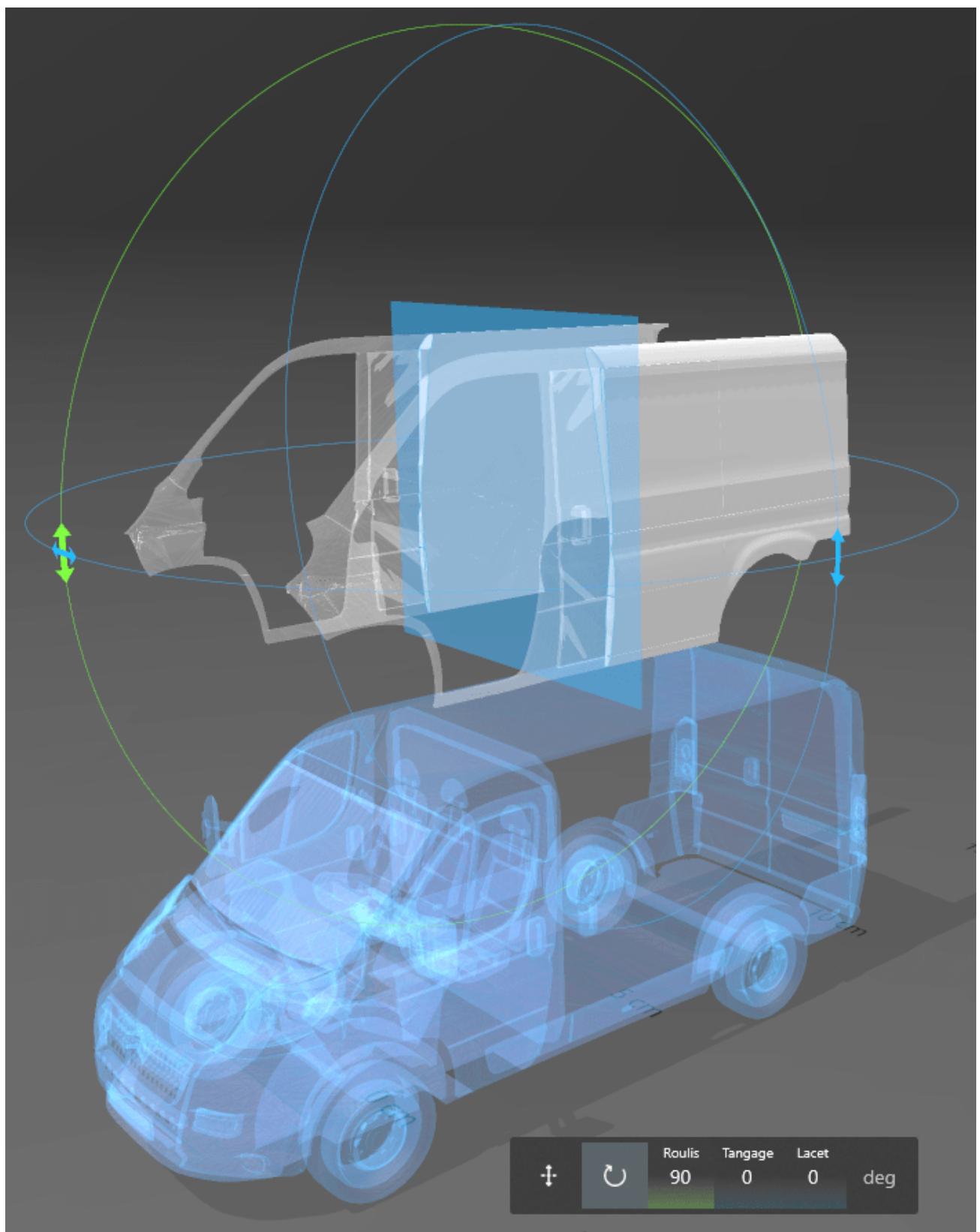
Cliquer sur **l'icone grouper** de la barre latérale droite ou combiner **CTRL + G** •

Nous pourrions utiliser l'outil **Modifier > Fractionner** du menu (comme dans l'aperçu ci-contre) afin de **découper** l'objet mais cela nous demanderait plusieurs manipulations et comme nous partons déjà de six objets, **chaque découpe va les multiplier par deux**. Quand on calcule qu'il en faudra quatre par portière, on va se .retrouver avec un sacré jeu de lego

! Non , nous allons **utiliser la soustraction**

3D Builder permet de **soustraire un objet à un autre** et c'est cette méthode que .nous allons utiliser

L'idéal sera de construire **un cadre creux** et de le dimensionner à la bonne taille .en lui faisant traverser la carrosserie. Vous comprenez mieux pourquoi on l'a isolée



## .Soustraire un objet à un autre

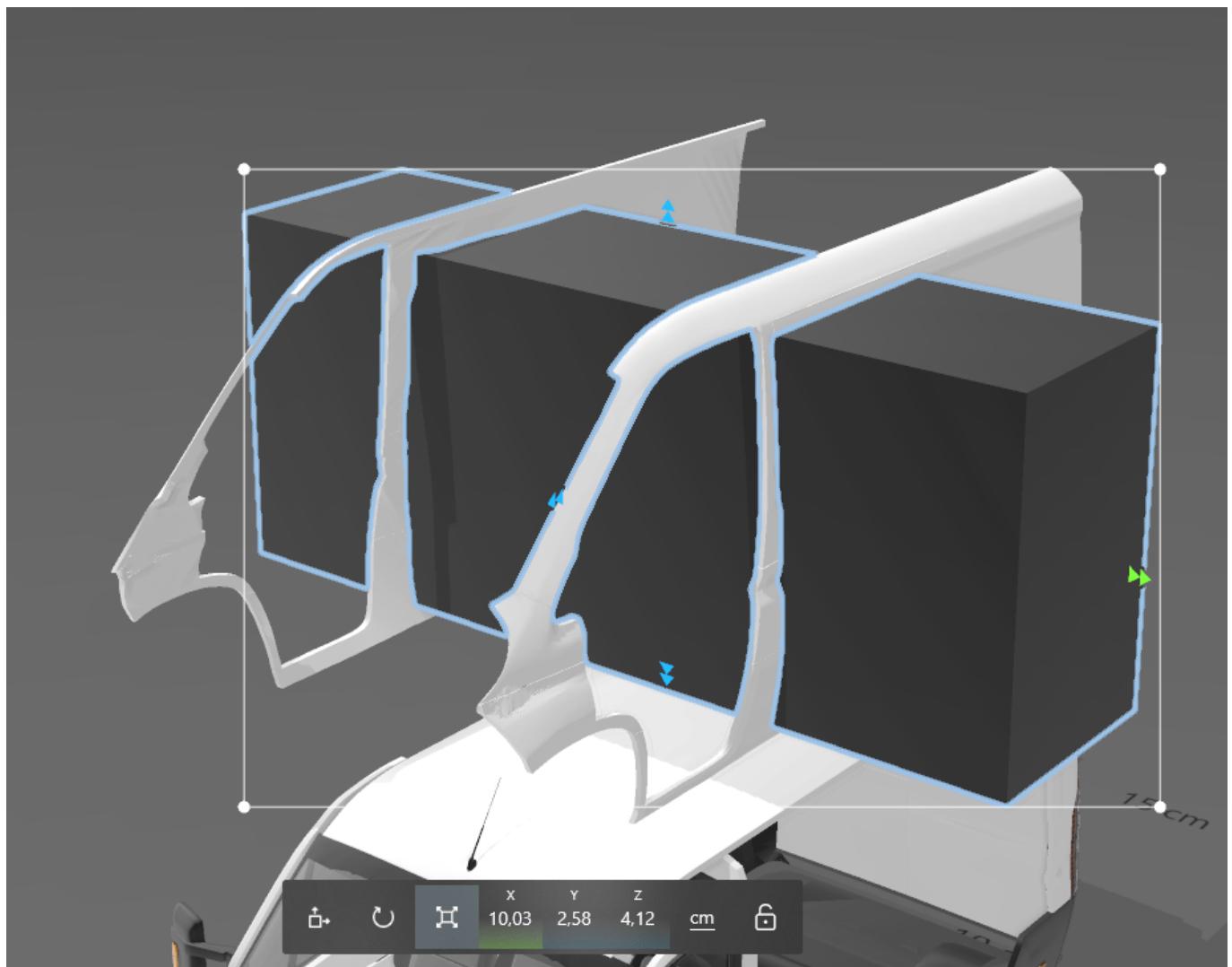
Inserer > **Cube** •  
**Déplacez-le** pour l'isoler •  
Pinceau > **Matériaux** > Noir •

**Pourquoi le peindre en noir ?** En fait, lors de la soustraction, **les objets découpés prennent la couleur de l'objet soustrait** à l'endroit de la découpe. Donc, on se retrouverait avec une bordure verte très inesthétique. En général, les joints de portière sont noirs, d'où cette coloration (mais vous êtes libre de choisir .(une autre couleur si vous préférez

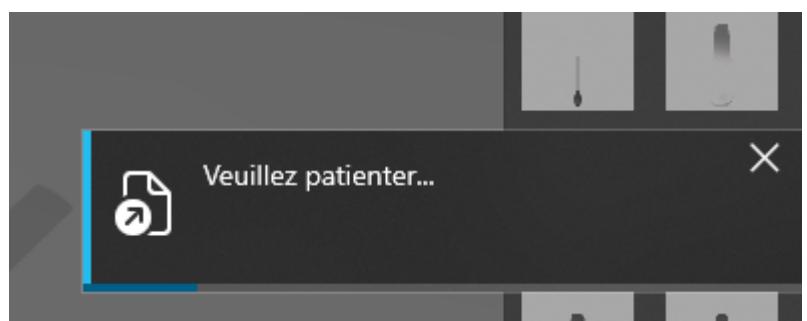
Modifier > **Creux** •  
**Descendre l'épaisseur à 0.2 mm** (plus c'est fin, moins la découpe et • .(grossière



**Valider** •  
Avec l'outil de mouvement et celui de mise à l'échelle, **déplacez et • redimensionnez le cube** pour qu'il se positionne **à l'endroit des portières** ((comme ci-dessous



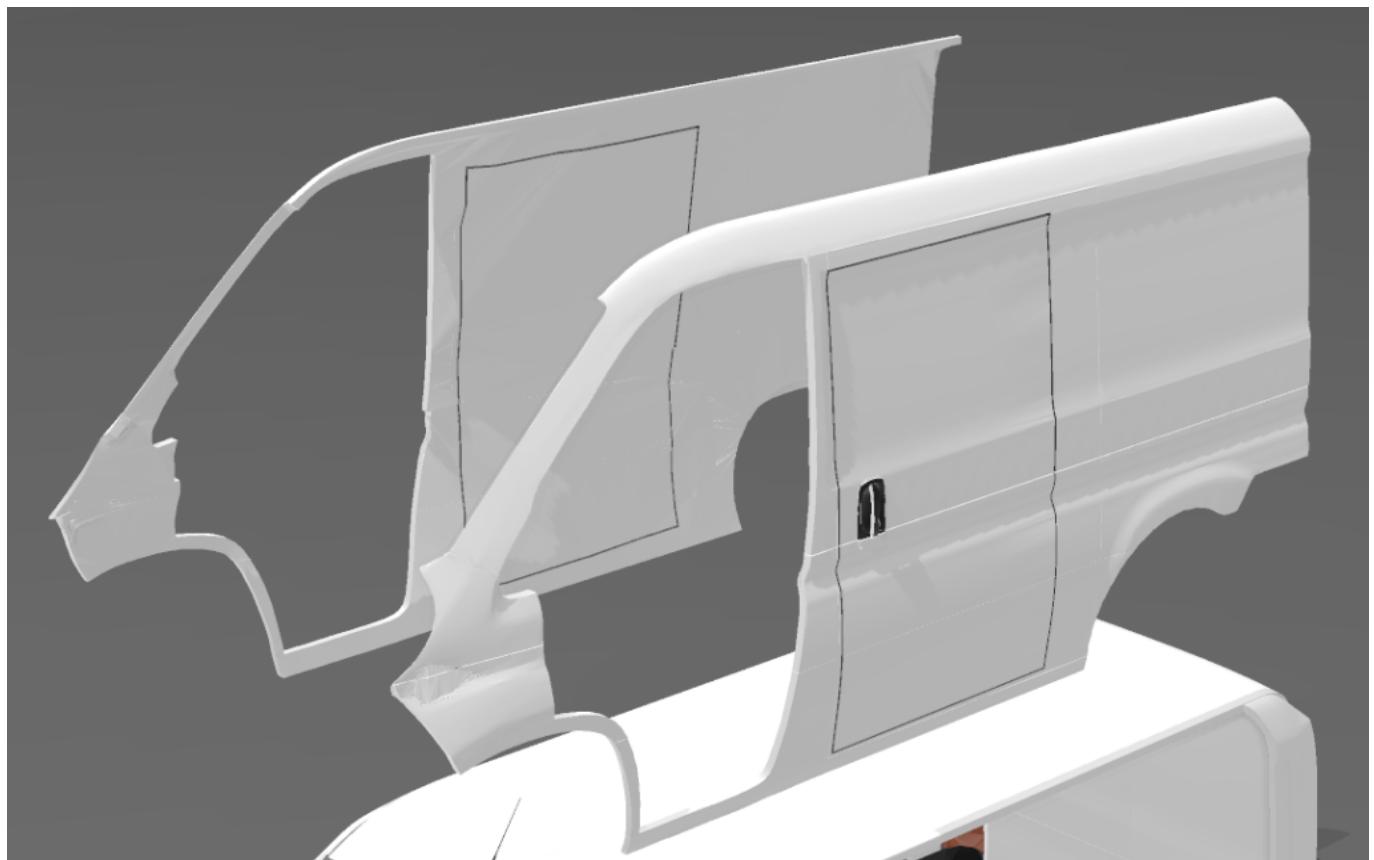
Modifier > **Soustraire** •



Cela peut **prendre un peu de temps** (en fonction de la difficulté de la soustraction  
.et des capacités de votre ordinateur

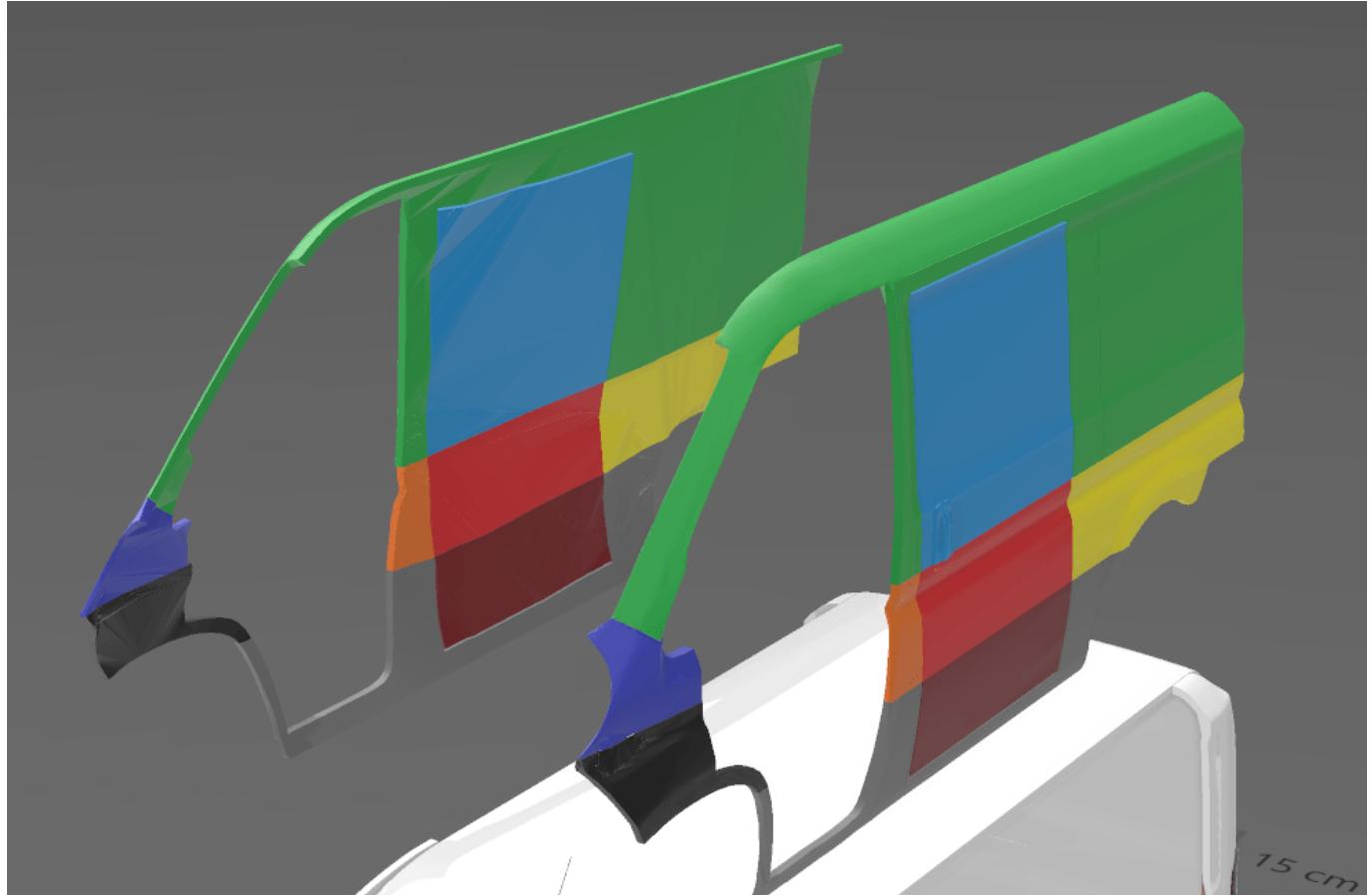
**Si c'est vraiment trop long** (dizaine de minutes), annulez et redimensionnez  
(légèrement l'objet (cela peut suffire à alléger le calcul

: Le résultat



.Cliquer sur « **Dissocier** » du panneau de droite •

Nous nous retrouvons avec 9 objets différents (18 si vous avez fait les deux côtés).  
Je les ai peints de couleurs différentes pour mieux vous les représenter



Nous allons fusionner ensemble les éléments pour faciliter la suite. Il faudra aboutir .à deux objets par côté : la portière et le reste

**Sélectionnez** en cliquant dessus les éléments correspondant au vert, bleu •  
foncé, Orange, noir, gris et jaune de l'illustration

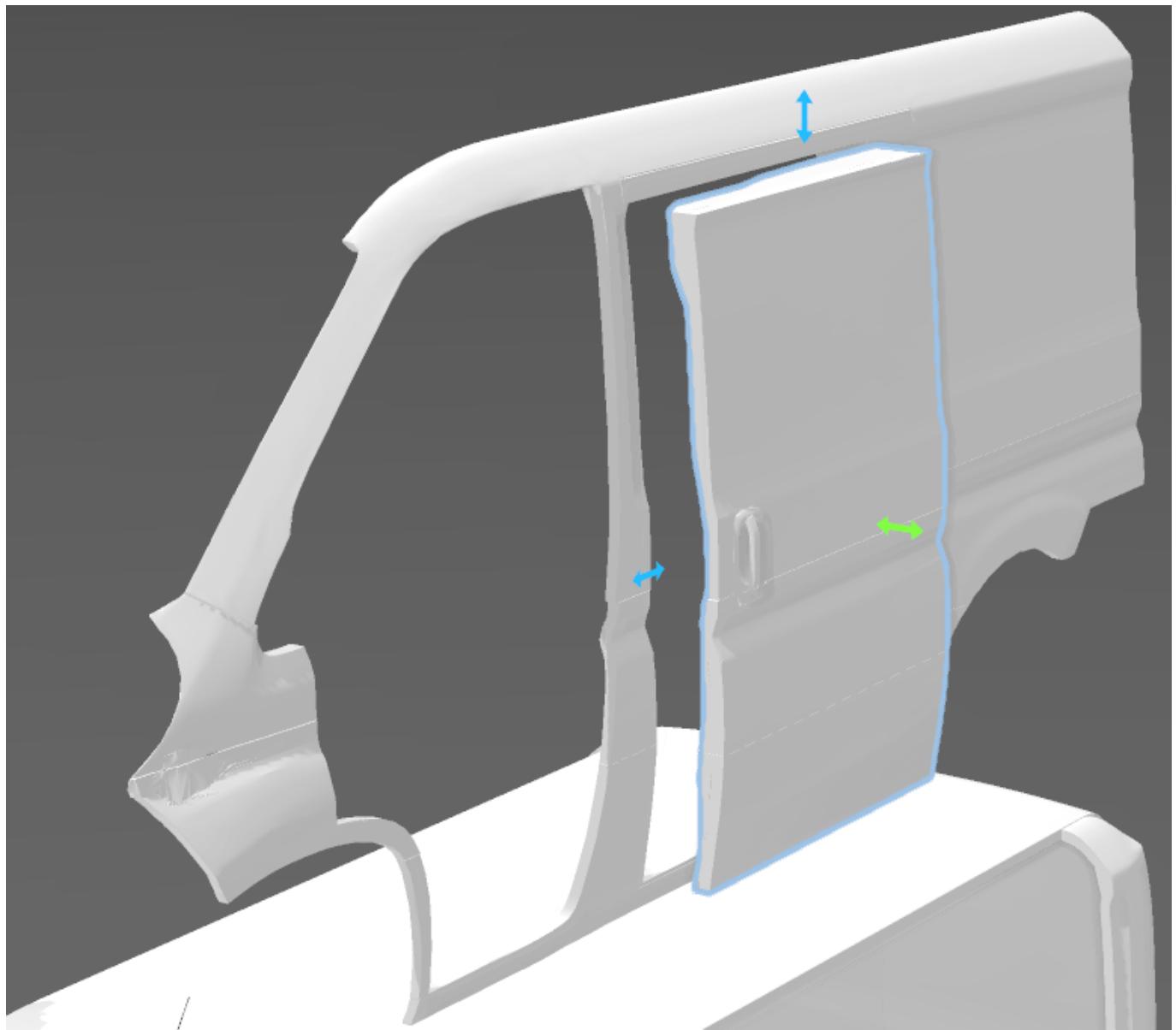
Modifier > **Fusionner** •

**Tout désélectionner** » ou **CTRL + D** dans le menu latéral (c'est important » •  
(sinon, vous aller fusionner les portières avec le reste

**Sélectionnez** les éléments correspondant au bleu clair, rouge clair et rouge •  
.foncé

Modifier > **Fusionner** •

Si vous cliquez sur la portière et utilisez l'outil de mouvement pour la déplacer vous .verrez que nous avons maintenant une vraie portière pour notre Jumpy

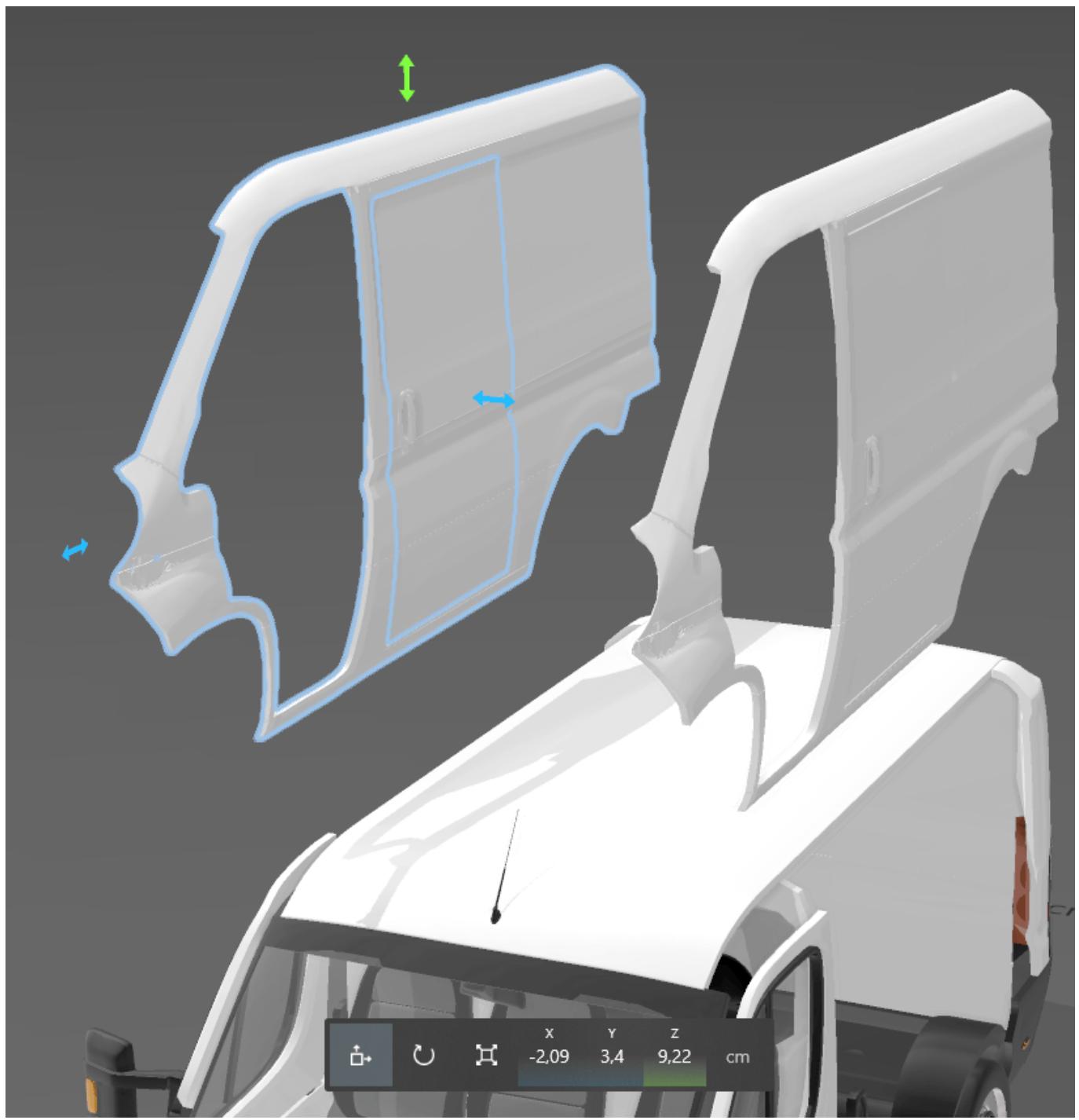


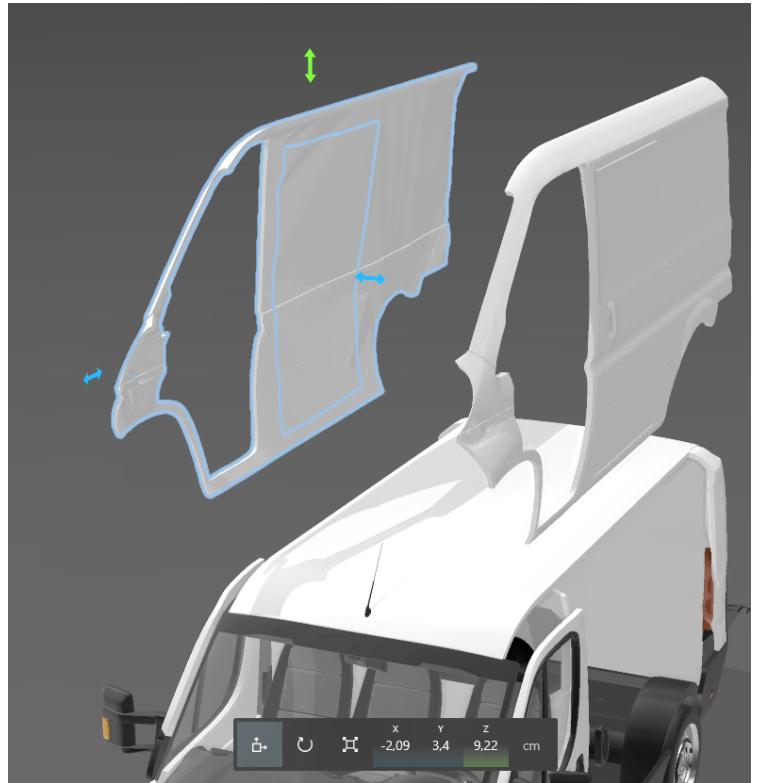
.Nous allons maintenant dupliquer ces 2 objets pour faire l'autre côté

**Sélectionnez** les deux objets en cliquant dessus •  
Objet > **Dupliquer** •

: Nos obtenons un clone qu'il faut inverser

Objet > **Inverser** •





.Vous pouvez repositionner les deux côtés et leur portières sur l'habitacle

**Ajustez** au besoin les objets pour qu'ils correspondent au reste du châssis •  
.avec **l'outil de mouvement**

Nous avons encore quelque petits détails à régler. **Les pare-chocs latéraux** ont .besoin d'être **découpés**. En effet, si nous ouvrons la porte, ils seront sur le chemin

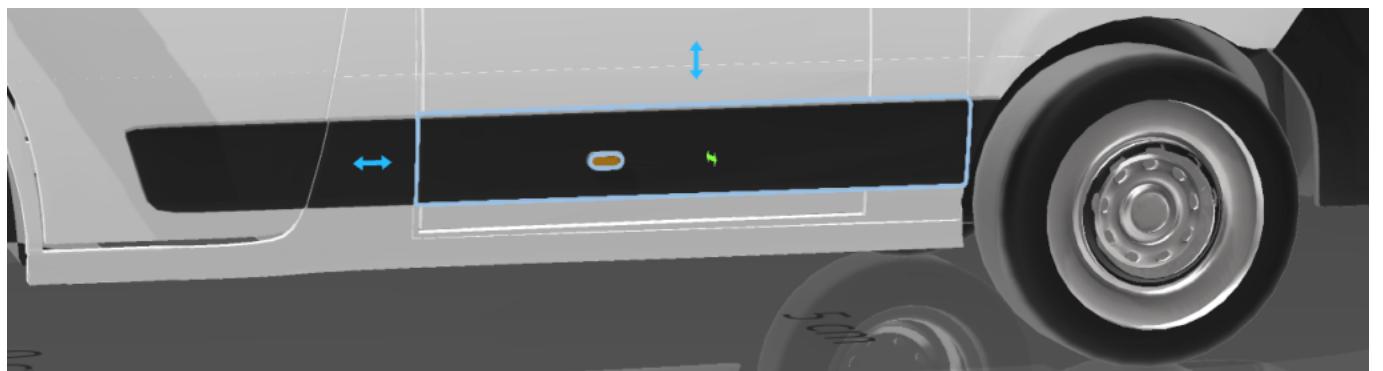
Le second problème, c'est **la poignée de porte** qu'il faudra **fusionner** avec le reste

On pourrait croire que je l'ai fait exprès pour faire une manip supplémentaire mais, .en fait, je l'avais réellement oubliée



## Fractionner des objets

.**Sélectionnez** la partie centrale du pare-chocs latéral •



Modifier > **Fractionner** •



Cliquez sur « **conserver les deux** » dans le menu •

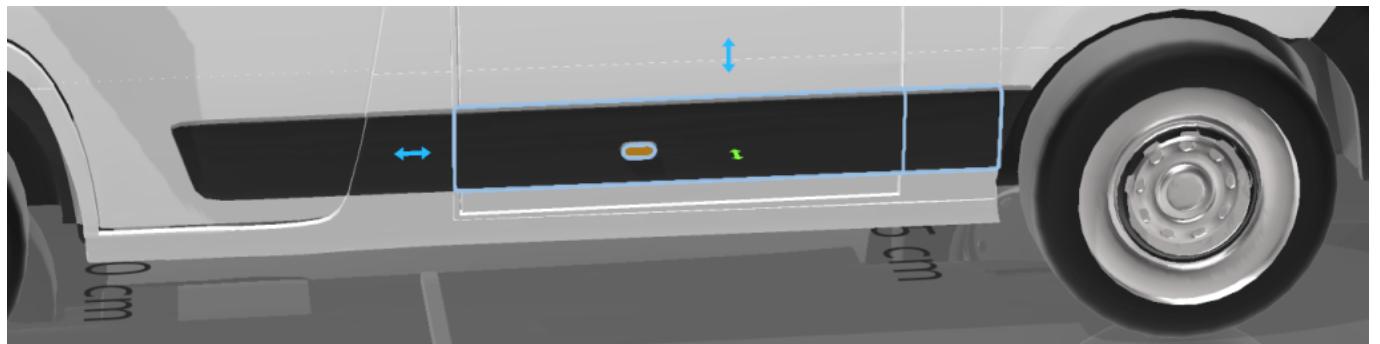
Vous avez en effet la possibilité d'**éliminer** l'un des deux morceaux ou de les **conserver** tous les deux

.Une barre de découpe (en vert) est apparue

Glissez **la flèche verte** afin de faire pivoter la barre de découpe **à la verticale**

(**pointez** sur la barre de découpe (une main va apparaître •

.Glissez pour **faire coïncider** la barre **avec la limite de la portière** •  
Cliquer sur **Fractionner** dans le menu •



.Vous avez dorénavant deux morceaux de pare-chocs

Vous pouvez **répéter l'opération** de l'autre côté pour vous entraîner ou utilisez la .méthode **duplicer / inverser** à la fin comme tout à l'heure

Il ne nous reste plus qu'à grouper ce morceau de pare-chocs, la portière, le petit .catadioptre et la poignée ensemble et nous aurons terminé

Il faut toujours commencer par **tout désélectionner** avant d'opérer un groupement. Parfois, des objets sont actifs et vous ne les voyez pas car ils sont hors .champs et **vous risquez de les englober par erreur** dans votre sélection

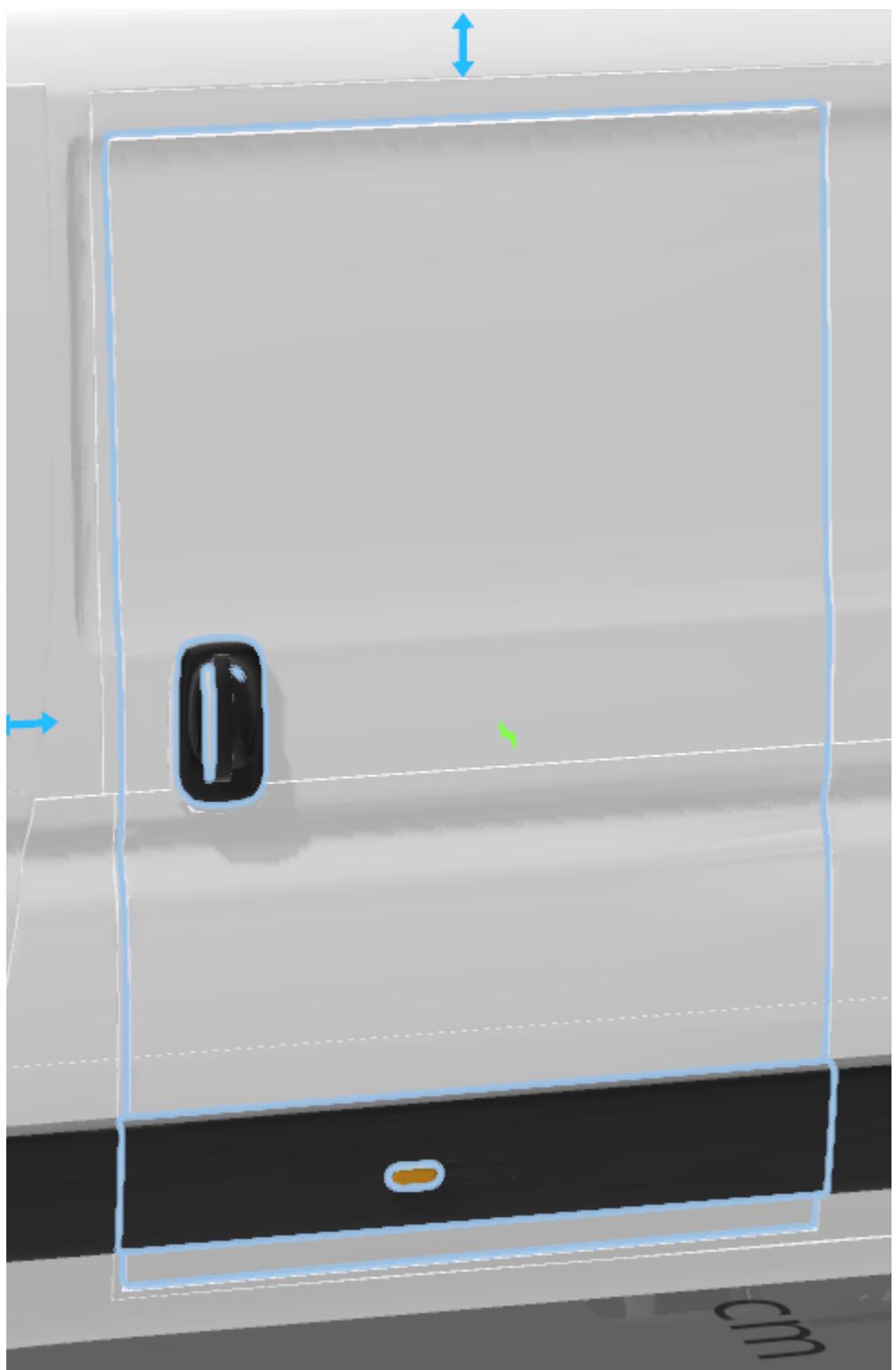
Cliquez sur « **désélectionner tout** » dans le menu latéral ou combinez • **CTRL+ D**

: Cliquez successivement sur •  
la portière •  
la poignée •  
le catadioptre •

le morceau de pare-chocs °

Cliquer sur Grouper dans le menu latéral ou combinez **CTRL + G** •

.En cas d'erreur, dissociez vos objets et recommencez l'opération



Vous pouvez aussi créer les ouvertures arrières afin d'avoir un Van près pour tout ! chargement



visites 401

...Changement

: Dans la même catégorie

[\*\*3D Builder | Textures et images\*\*](#)

**(0) 0**

septembre 2023 Aucun commentaire 1

copié depuis st9ph.fr

...Afin de décorer ou de donner un aspect plus réel à vos objets, vous pouvez

[Lire la suite](#)

votre avis compte  
[Total: 0 Average: 0] 