

PRÉSENTATION

WINGS3D est un modeleur polygonal ou LPM (low polygon modeling) Il travaille par subdivision de surface (lissage des facettes)

Il est multiplateforme : windows / osx / linux

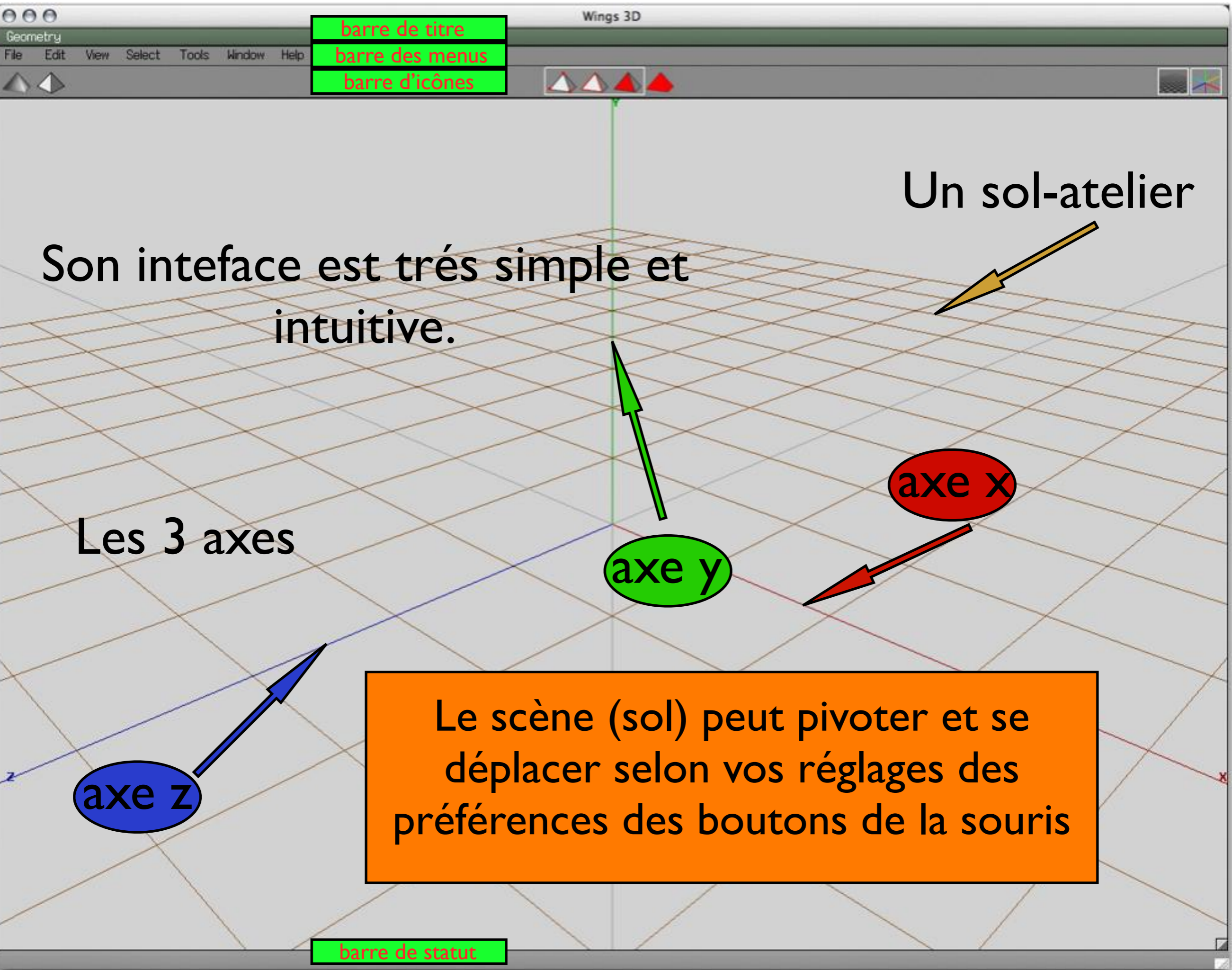
Il est open-source et s'inspire de logiciels payants :
Nendo et Mirai de chez Izware

Son créateur se nomme :
BJÖRN GUSTAVSSON

Le principe du logiciel est simple : on part d'un volume de base pour ensuite découper et extruder ses facettes.

Wings3d sait aussi plaquer des matières, assigner des couleurs aux facettes produire les coordonnées UV (UVmapping) pour peindre sur le volume dans un logiciel 2d et importer des images jpeg ou bmp. Il sait aussi exporter et importer au format .obj, .3ds, .ndo, .vrml

Il ne sait pas animer et n'a pas de module de rendu avancé. Pour cette partie il faut travailler avec Blender



barre de titre

barre des menus

barre d'icônes

Un sol-atelier

Son interface est très simple et intuitive.

Les 3 axes

axe x

axe y

axe z

Le scène (sol) peut pivoter et se déplacer selon vos réglages des préférences des boutons de la souris

barre de statut

Pour commencer

Réglages des préférences de la camera pour la navigation dans l'atelier

choisir camera

dans Mouse Bouttons choisir TWO

dans Camera Mode choisir Blender

Menu Edit/
Preferences...

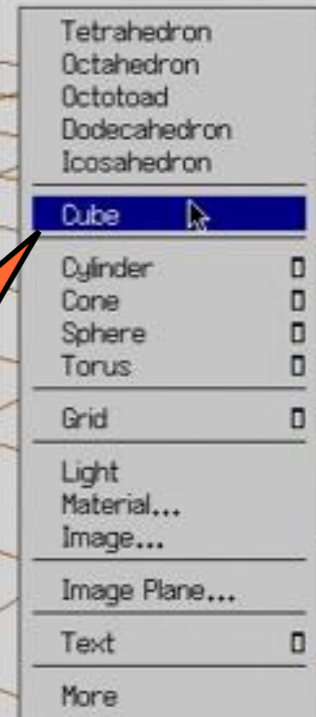
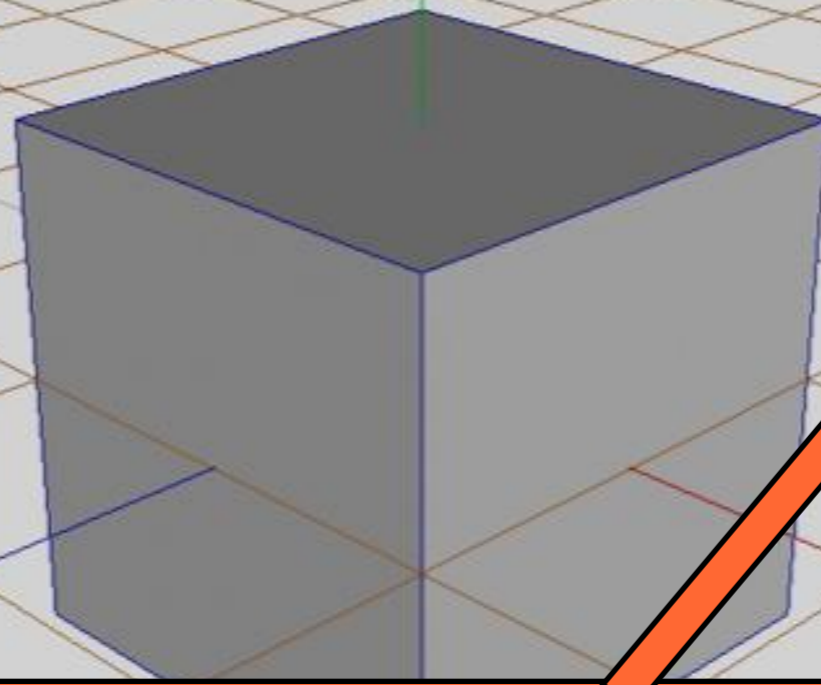
1

2

3

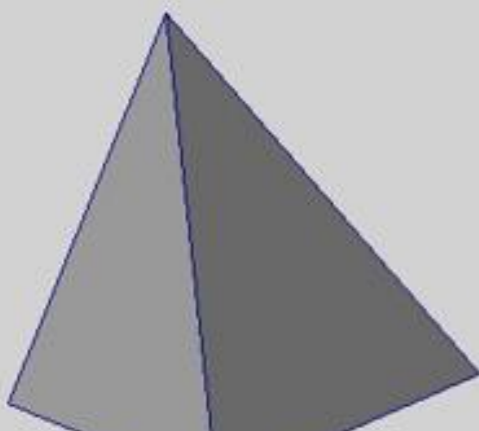
les raccourcis sont alors :
alt+clic droit - pivoter
alt+maj+clic droit - translater
alt+ctrl+clic droit - zoomer
ou le molette
Attention ses réglages peuvent varier selon
votre configuration.

Les bases pour débuter : créer un cube

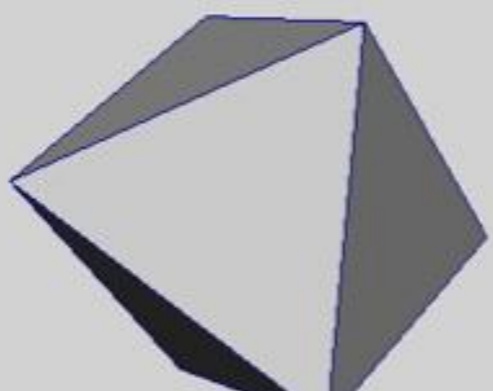


Dans Wings selon les situations un clic droit fait apparaître un menu déroulant dans l'atelier. Ce menu vous offre des possibilités liées à cette situation. Ici, créer une primitive

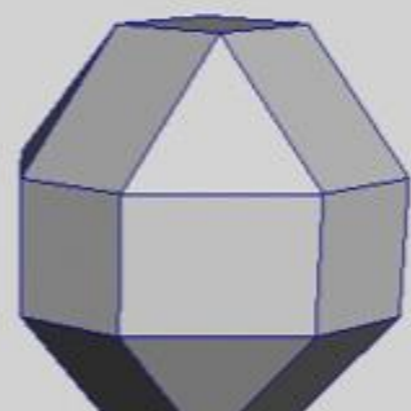
Le menu des primitives permet de créer 12 types de volumes



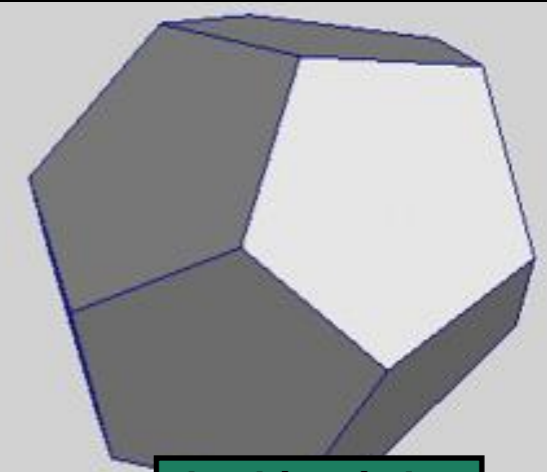
tétraèdre



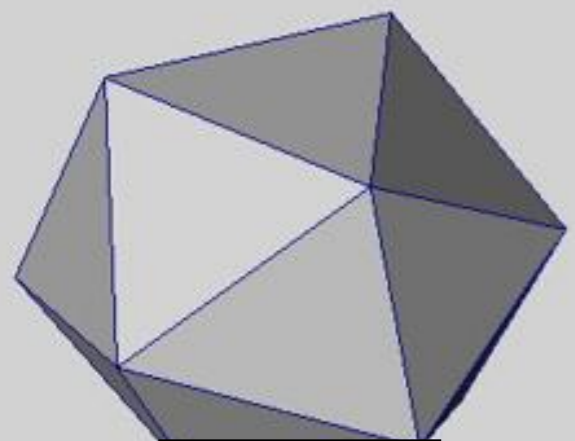
octaèdre



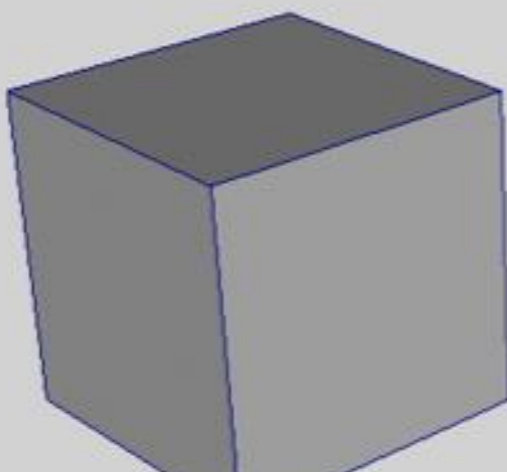
26 polygones



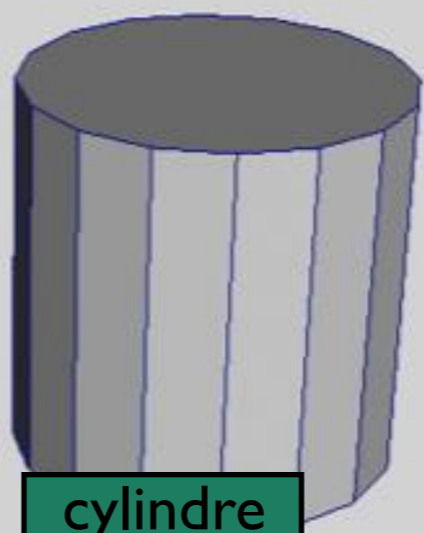
dodécaèdre



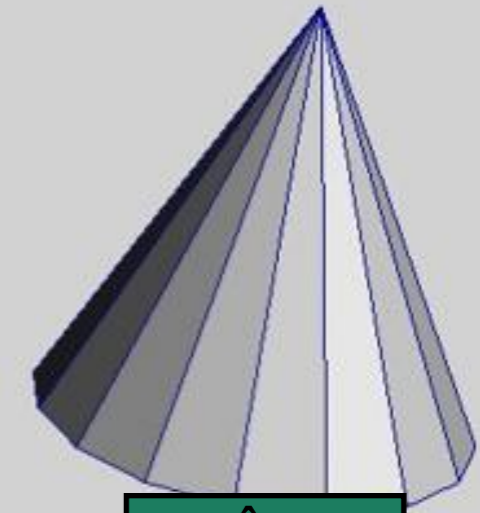
icosaèdre



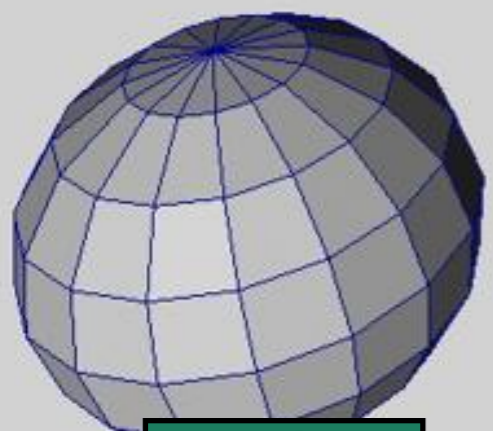
cube



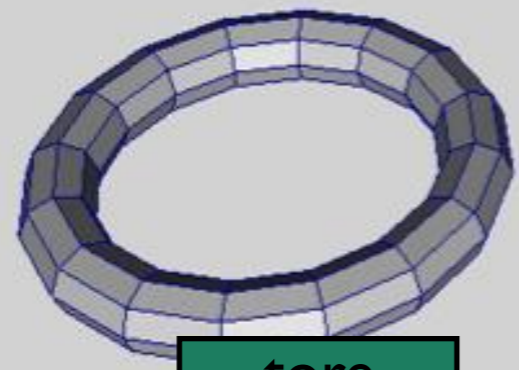
cylindre



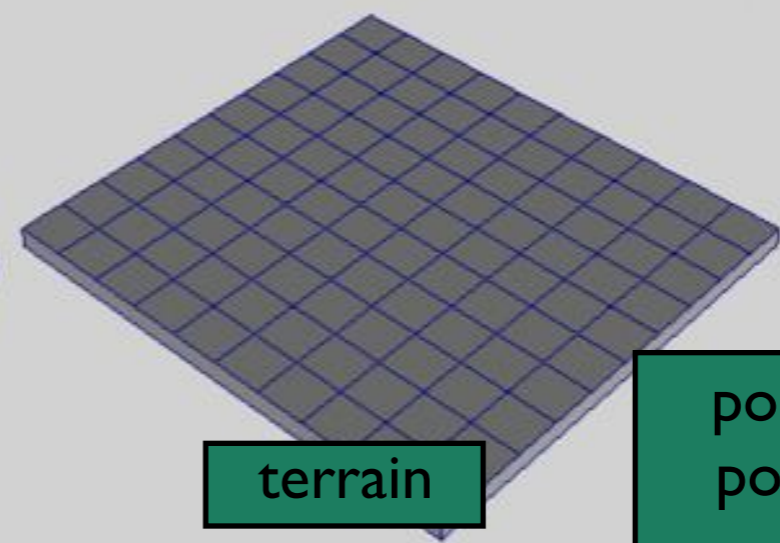
cône



sphère



tore

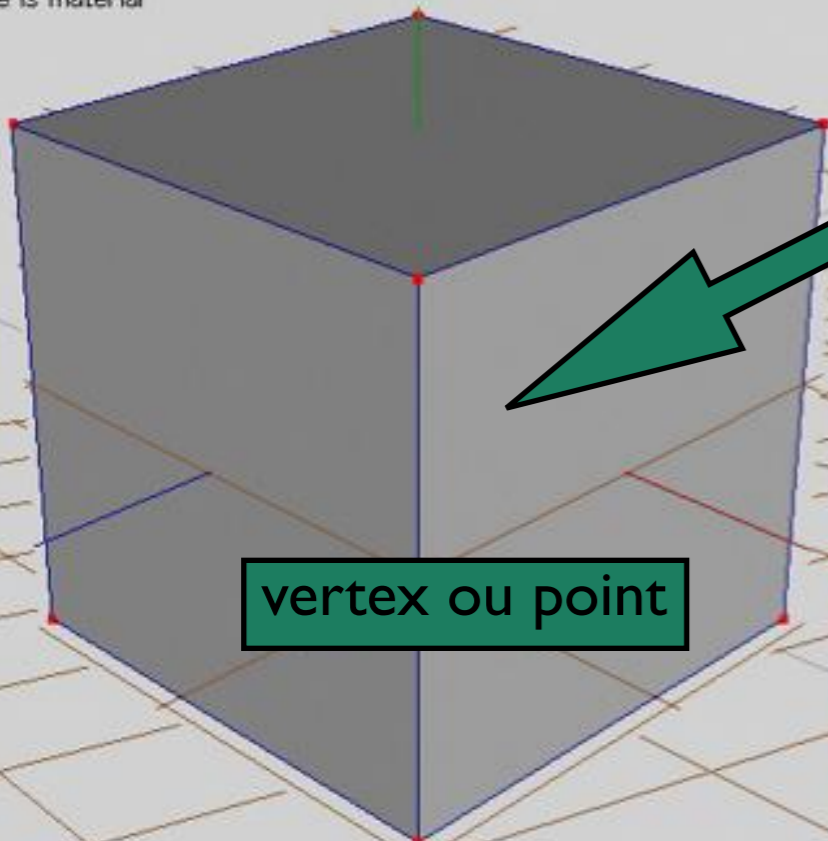


terrain



polygone avec une image pour servir de guide à la modélisation

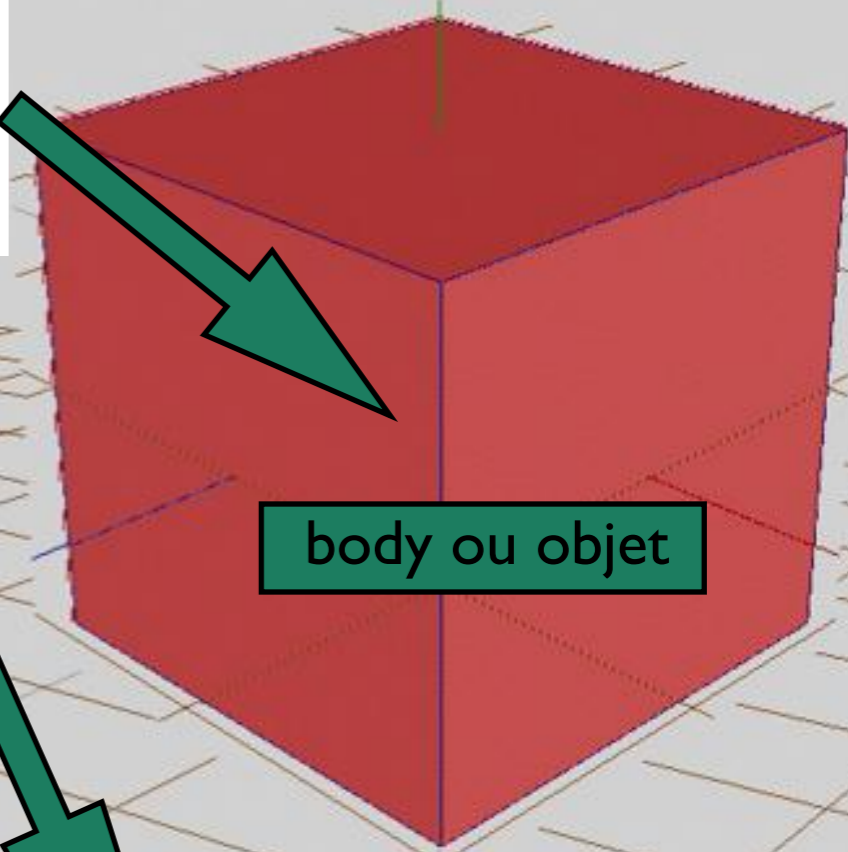
"cube1" has 6 polygons, 12 edges, 8 vertices.
Mode is material



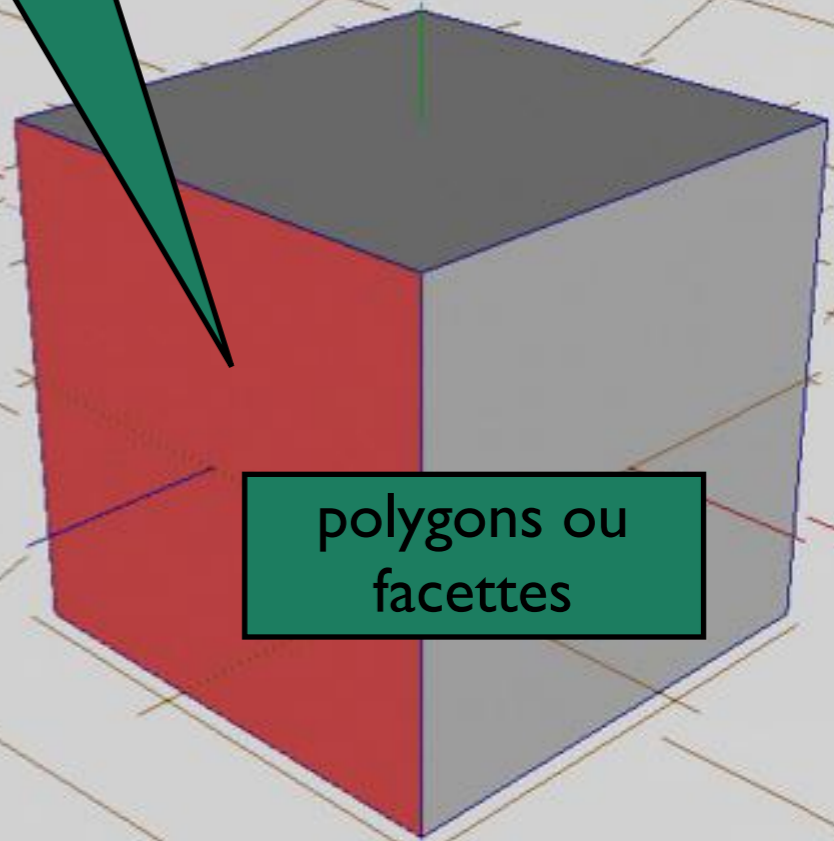
vertex ou point



edges ou arêtes



body ou objet



polygons ou facettes

4 modes de sélections et de manipulations des volumes

Raccourci important : presser barre d'espace = dé-sélectionner