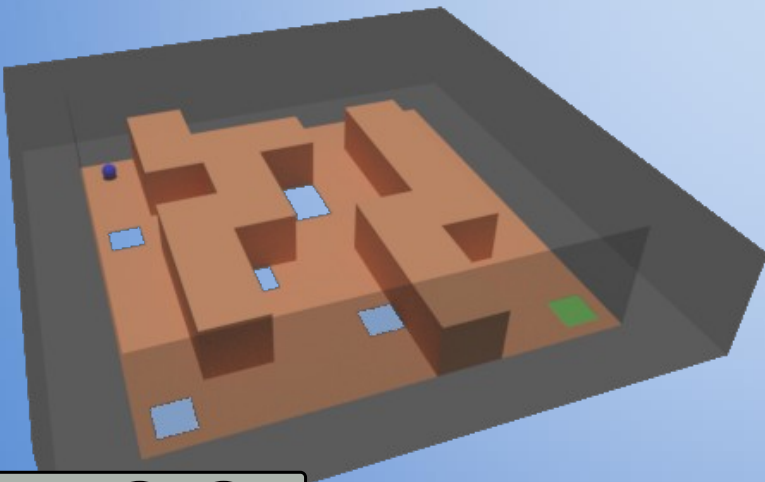


Labyrinthe à bille

Créer une scène 3D interactive

Tutoriel 1

Ma première scène



Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>

<https://forge.aeif.fr/blender-edutech/blender-edutech-tuto>

Objectif



L'objectif de ce tutoriel est de créer une **scène animée et interactive**. Le support est le **labyrinthe à bille** ; le principe est de tourner (2 axes) le plateau afin d'amener la bille à l'arrivée. Ce tutoriel est une déclinaison pour UPBGE du projet n°1 du livre "[Créez vos propres jeux 3D comme les pros](#)" (Éditions Graziel) de Grégory Gosselin De Bénicourt.

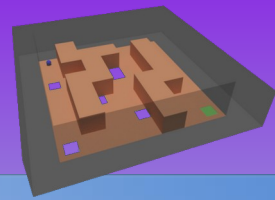
Le tutoriel se décompose en 11 étapes :

- [1. Installer Blender/UPBGE](#)
- [2. Modéliser le plateau](#)
- [3. Gestion de la lumière et de la caméra](#)
- [4. Définir les matériaux](#)
- [5. Déplacer le plateau avec les briques logiques](#)
- [6. Créer la bille et définir sa physique](#)
- [7. Définir le gameplay : règle d'échec](#)
- [8. Modéliser la panneau de victoire](#)
- [9. Définir le gameplay : règle de victoire](#)
- [10. Fermer le panneau de victoire par clic](#)
- [11. Animer le panneau de victoire par des images-clés](#)
- [12. Produire un exécutable \(GNU/Linux, Windows, macOS\)](#)



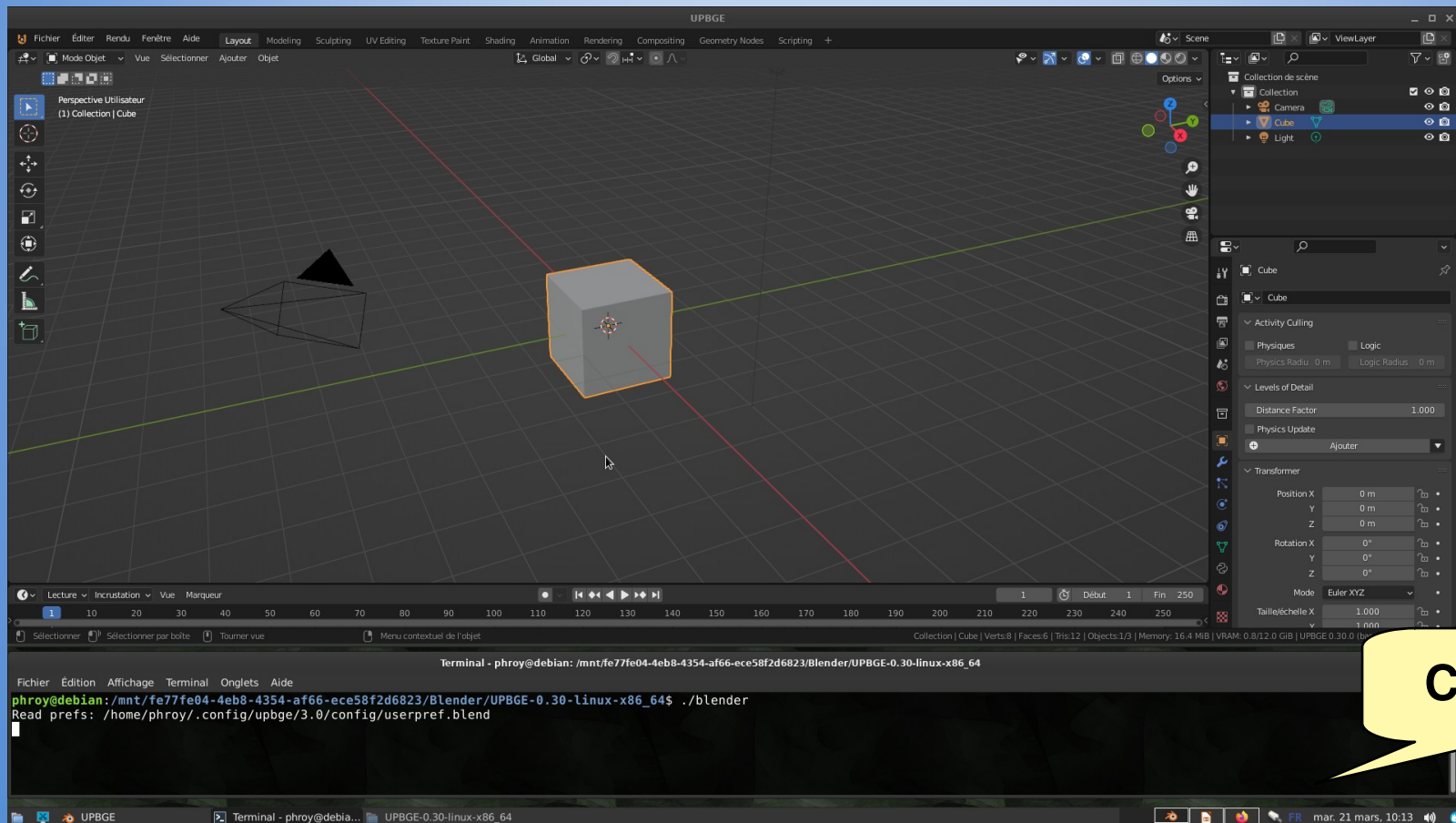


1. Installation de Blender/UPBGE



Le moteur de jeu **UPBGE** (**UP** Blender **G**ame **E**ngine) intègre déjà Blender, donc seule son installation suffit. Lancer UPBGE dans une **console** permet de visualiser les messages (erreurs, sortie standard, ...).

- **UPBGE** (version 0.3+) se trouve à cette adresse : <https://upbge.org>





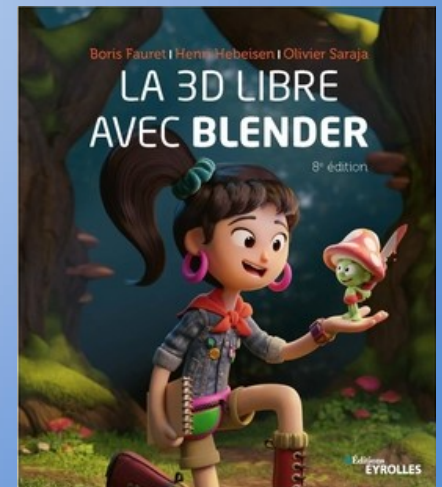
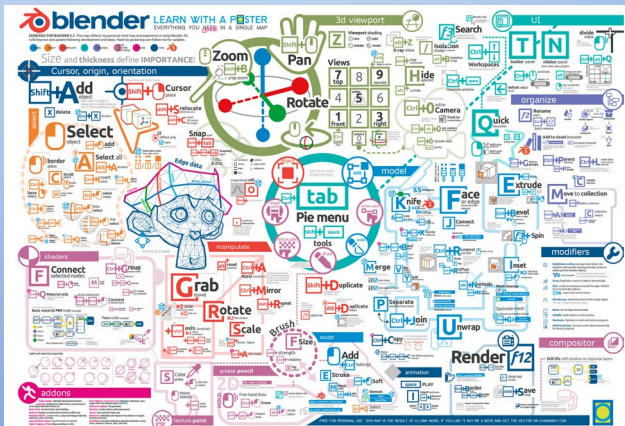
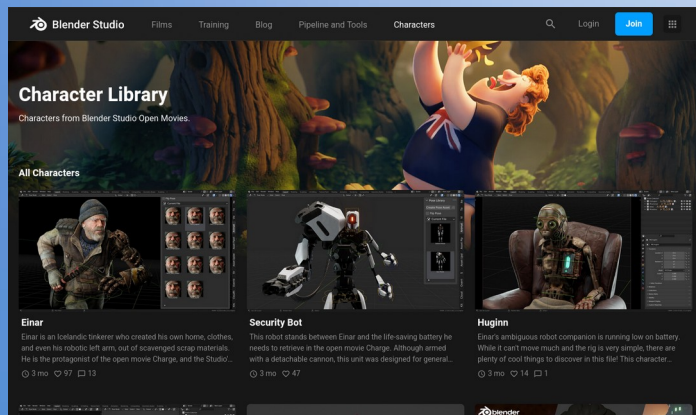
1. Installation de Blender/UPBGE



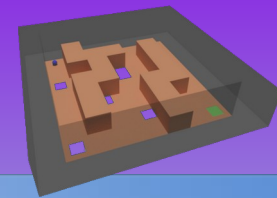
Ce tutoriel n'abordera pas dans les détails l'utilisation de Blender. La guidance ne nécessite pas de pré-requis et elle est autosuffisante. Par contre, elle sera donc très orientée vers les tâches liées aux étapes du tutoriel.

En terme de ressources générales :

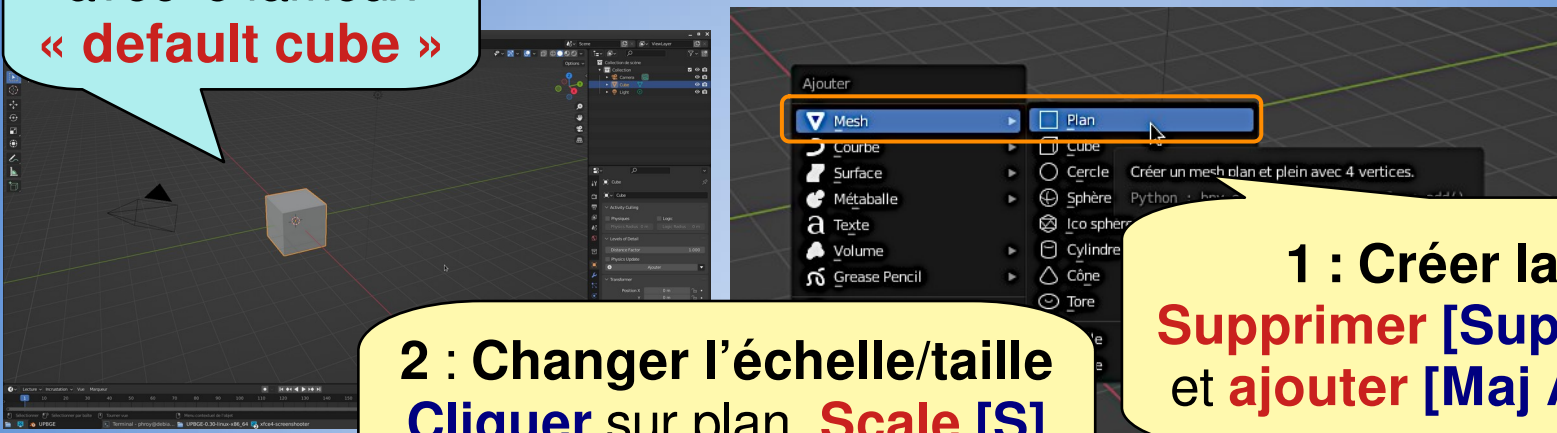
- le [Manuel officiel de Blender](#)
- le [Manuel officiel de UPBGE](#)
- le [studio de création des développeurs de Blender](#)
- le très bon livre "[La 3D libre avec Blender](#)" (Éditions Eyrolles) de Olivier Saraja, Henri Hebeisen et Boris Fauret.
- la [Blender map de Giuliano D'Angelo](#)
- Les forums : <https://blenderartists.org>, <https://www.blendernation.com/>, Discord UPBGE, Discord Blender France, ...



2. Modéliser le plateau

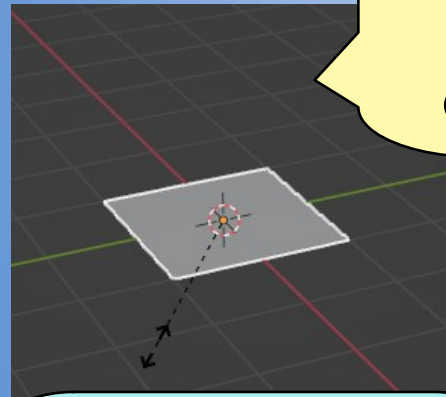


Scène de départ, avec le fameux « **default cube** »



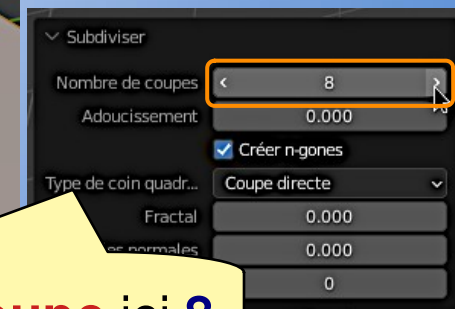
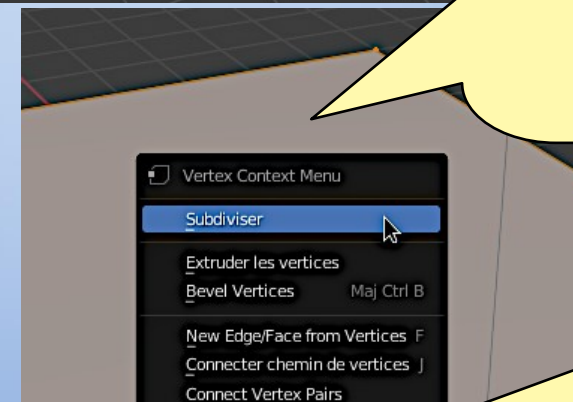
1 : Créer la base
Supprimer [Suppr] le cube et **ajouter [Maj A]** un **Plan**.

2 : Changer l'échelle/taille
Cliquer sur plan, **Scale [S]** puis **saisir** le **facteur d'échelle** ici **5 [Entrée]**.



3 : Affiner le plan
Basculer en **mode Édition [Tab]** puis **clic droit** et **Subdiviser**

La **barre latérale** indique que le plan a une échelle de 5 et une dimension de 10x10m



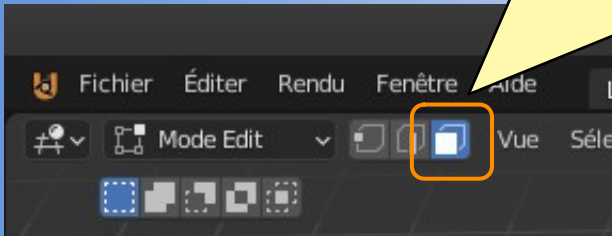
Saisir le **nombre de coupe** ici **8**.



2. Modéliser le plateau



4 : Sélectionner que les faces
Toujours en **mode Édition**, cliquer sur le **Filtre de sélection face**.



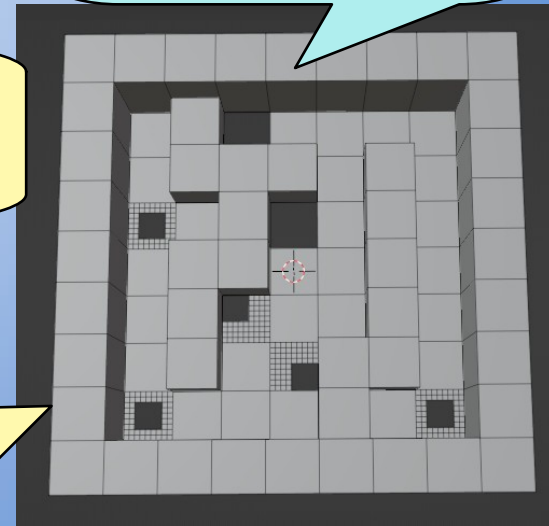
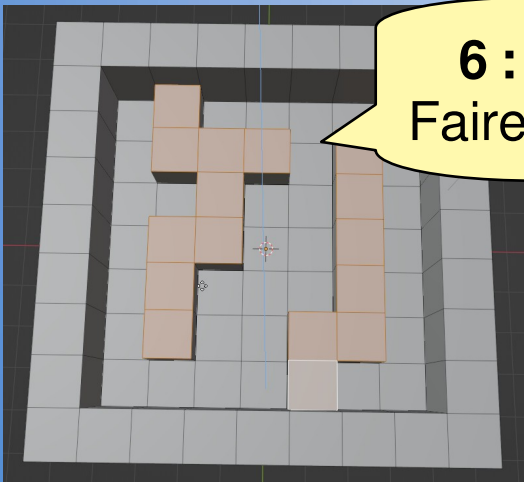
[Maj] + Clic pour ajouter à la sélection
[Ctrl] + Clic permet une sélection par chemin le plus court

5 : Extruder les murs extérieurs
Cliquer sur les faces des murs, **Extruder [E]**, puis saisir la **longueur de l'extrusion** ici **2 [Entrée]**.

Subdiviser les faces pour avoir des trous plus petits

6 : Extruder les murs intérieurs
Faire de même avec une hauteur de 1.

7 : Faire les pièges et l'arrivée
Supprimer les faces [Suppr].



3. Gestion de la lumière et de la caméra



1 : Afficher la vue de la caméra
Basculer vers la **vue caméra** [Numpad 0],
pas vraiment adaptée au gameplay !
Revenir à la **vue générale** avec [Numpad 0]

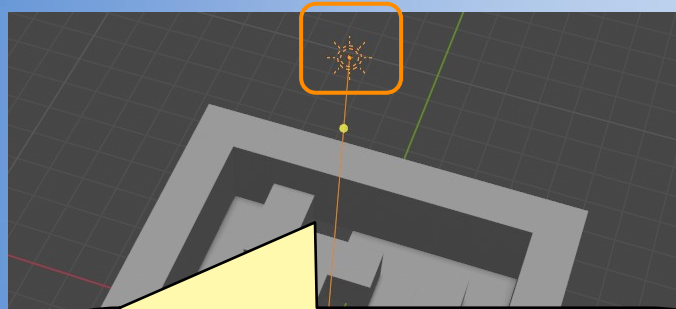


Bouton de bascule
vue caméra

2 : Définir, positionner et orienter la lumière

Sélectionner la lumière, définir

- son **type** sur **Soleil**
- sa **intensité** sur **1**
- sa **position** (x,y,z) sur **(0,0,0)**
- son **orientation** sur **(0,0,0)**



Transformer

Position:	
X	0 m
Y	0 m
Z	8 m
Rotation:	
X	0°
Y	0°
Z	0°
Euler XYZ	
Taille/échelle:	
X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Align Tools

Light > Light

Light

Prévisualisation

Lampe

Point **Soleil** Spot Zone

Couleur [white]

Force 1.000

Diffuse 1.00

Spéculaire 1.00

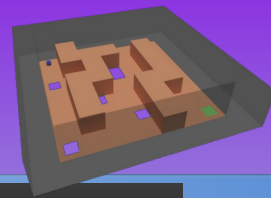
Volume 1.00

Angle 0°

Ombre

Propriétés personnalisées

3. Gestion de la lumière et de la caméra



Fichier Éditer Rendu Fenêtre Aide Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading **Animation** Rendering

3 : Passer sur le bureau Animation

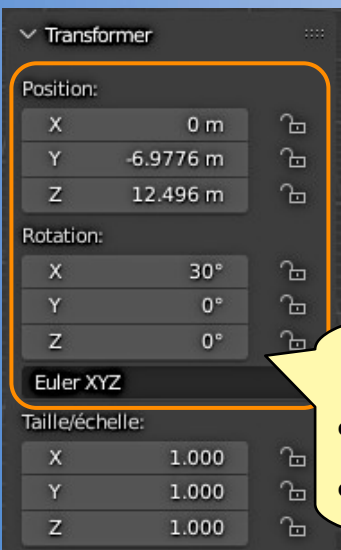
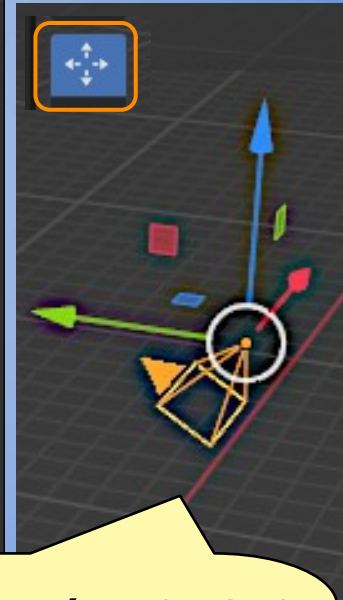
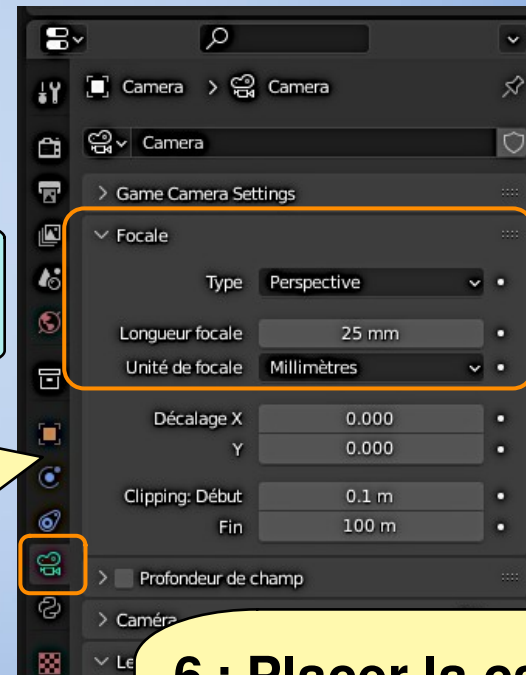
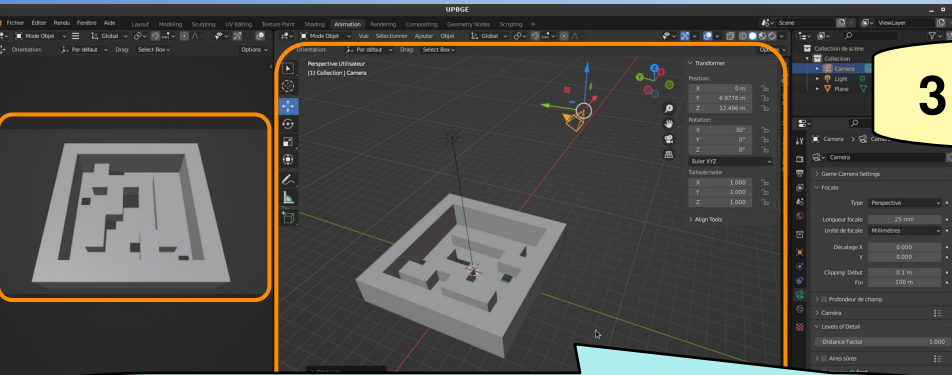
Ce bureau permet d'avoir la **vue caméra** et la vue de travail en même temps.

4 : Définir la focale
Sélectionner la camera, définir sa **focale** sur **25mm**

5 : Placer la caméra

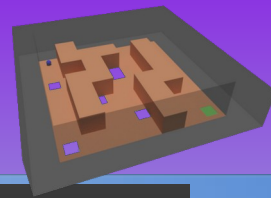
- sa **position** sur **x** sur **0**
- son **orientation** sur **x** sur **30°**

6 : Placer la caméra (suite)
Choisir l'**outil déplacer** puis avec le **trièdre déplacer** la caméra sur chaque axe.





4. Définir les matériaux



Fichier Éditer Rendu Fenêtre Aide Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint **Shading** Animation Rendering

2 : Créer les deux matériaux « Brun » et « Transparent »

1 : Passer sur le bureau Shading

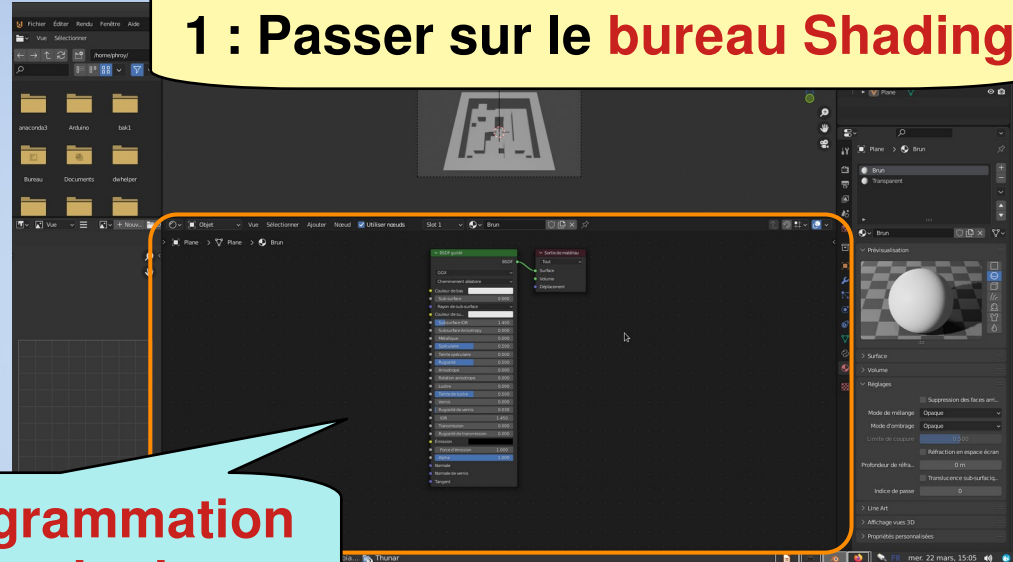
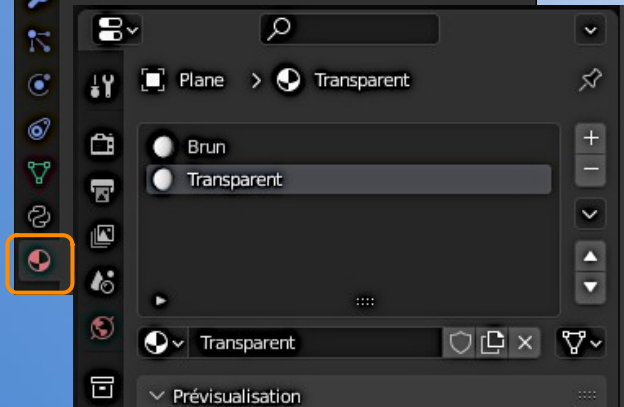
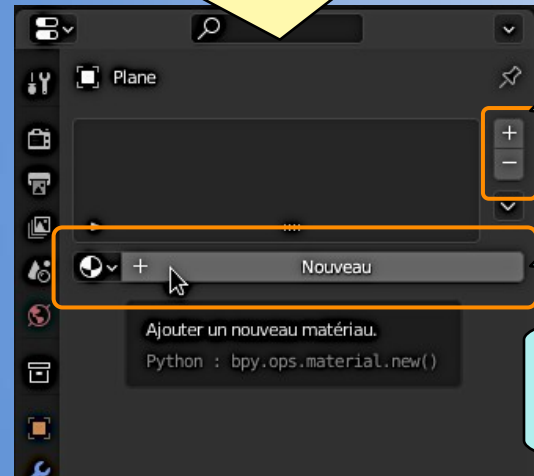
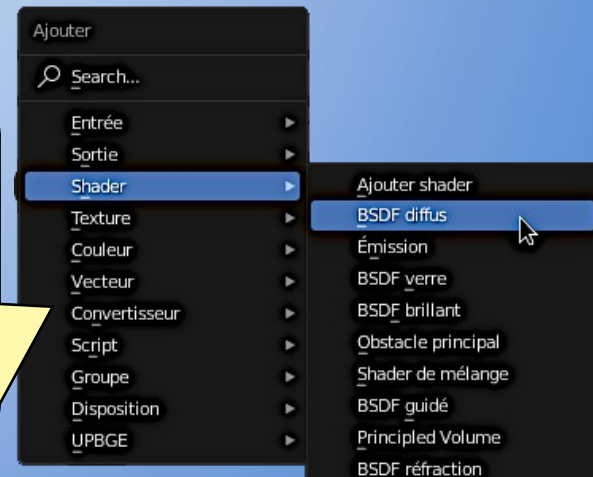
Ajouter un slot

Ajouter un matériau

Zone de programmation nodale des shaders

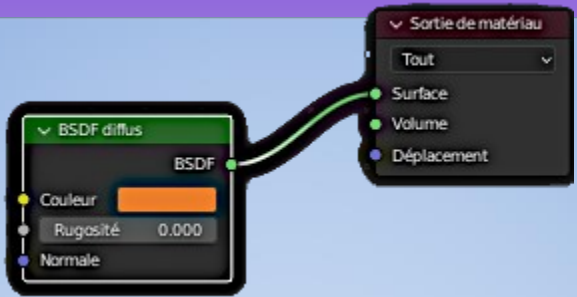
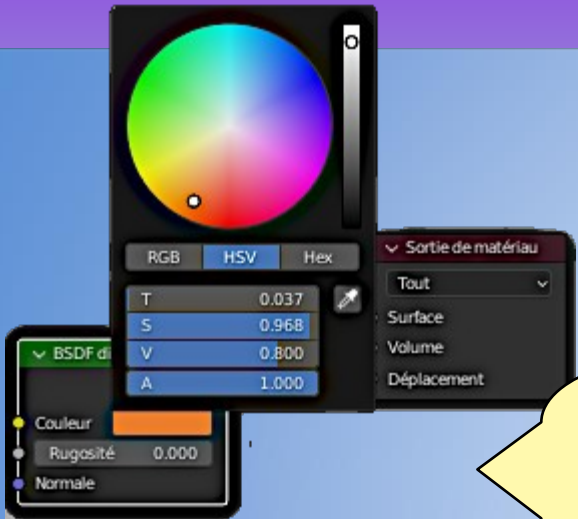
3 : Définir le matériau « Brun »

- Supprimer [Suppr] la node **BSDF guidé**
- ajouter [Maj A] la node **Shader BSDF diffus**



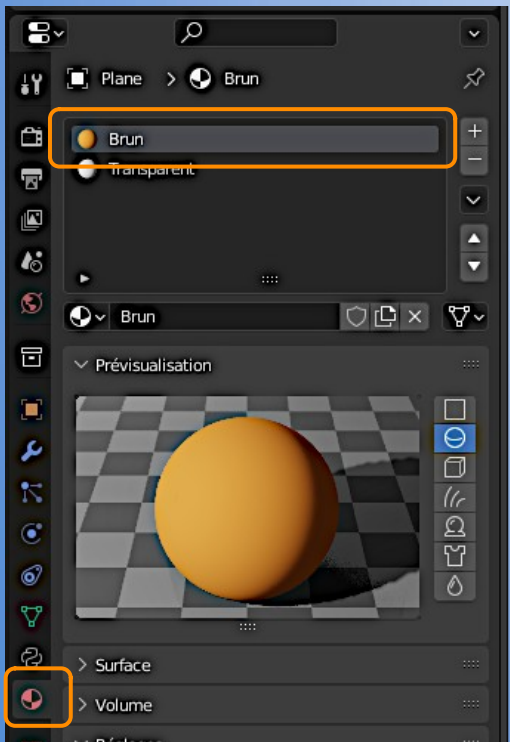


4. Définir les matériaux



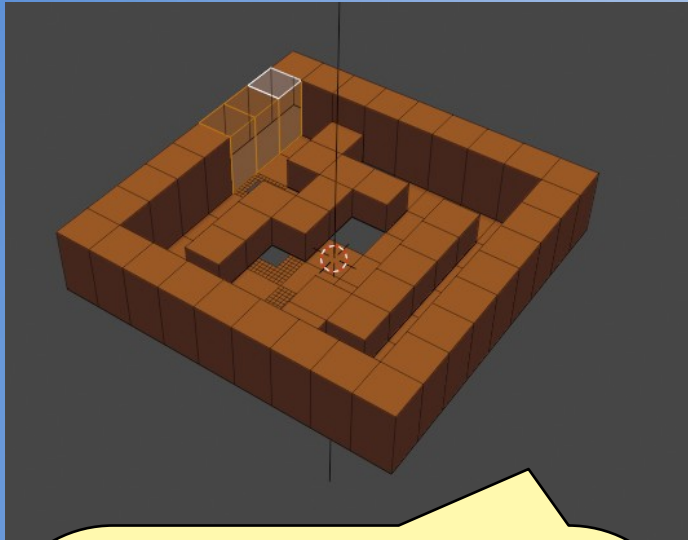
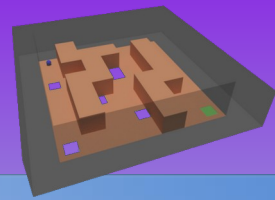
4 : Définir le matériau « Brun » (suite)
 Définir la **couleur** avec la **palette** (cliquer sur la couleur) et **connecter** le **shader** avec la **sortie** (surface)

5 : Définir le matériau «Transparent »
 Faire de même, avec le **shader BSDF Transparence**, la **couleur grise** (valeur **0.5**) et le **mélange** sur **Alpha mélangé** et **sans ombrage**



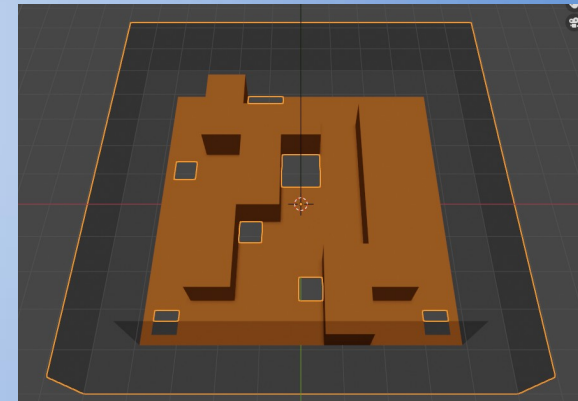
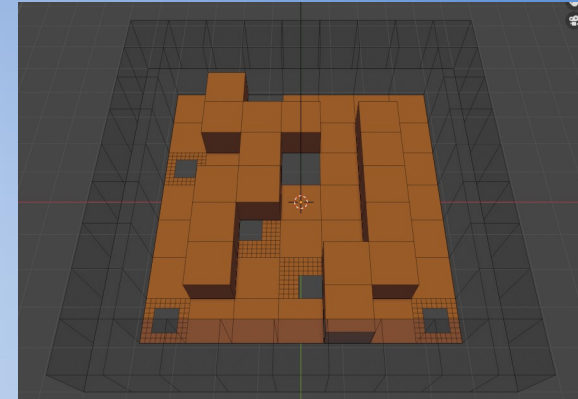
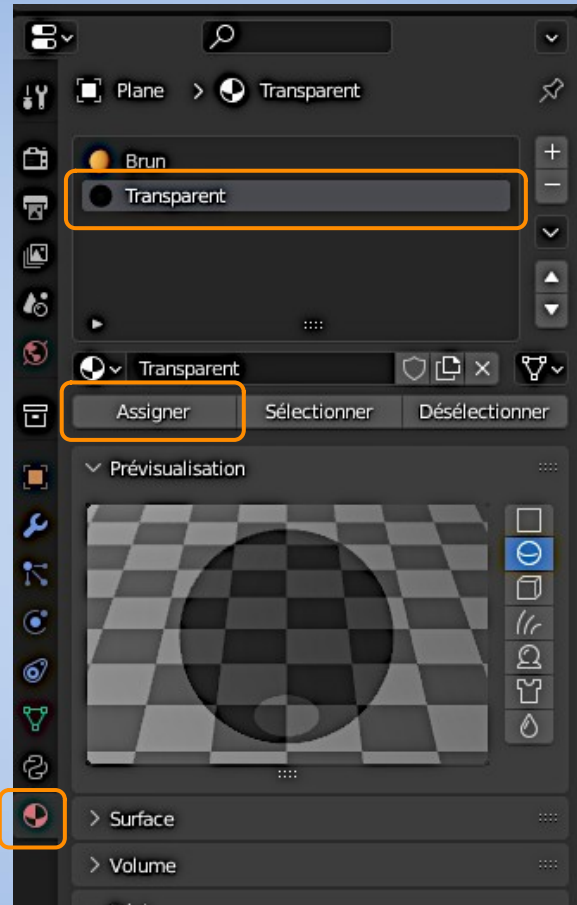


4. Définir les matériaux



6 : Rendre les murs extérieurs transparents

- En **mode Édition [Tab]** sélectionner les **faces** des murs extérieurs,
- puis **assigner** le matériau «**Transparent**» aux faces.

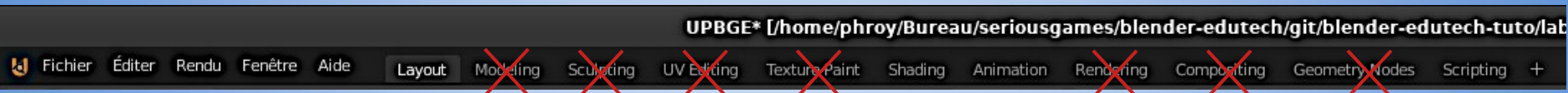


Plateau final **vue caméra [Numpad 0]**, en **mode Édition** et en **mode Objet [Tab]**,
Alors ce rendu ?

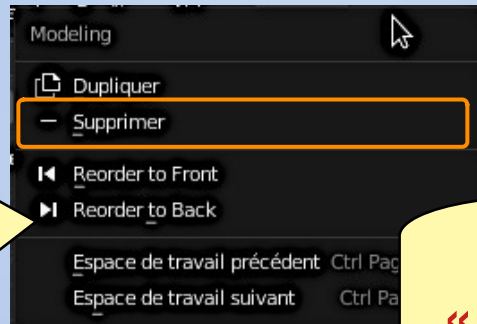
5. Déplacer le plateau avec les briques logiques



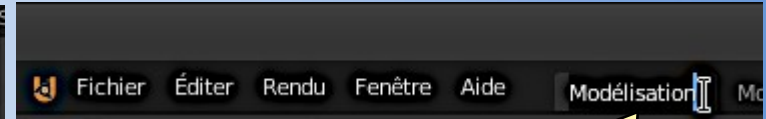
Le **bureau** de programmation avec les **briques logiques UPBGE** (logic brick) n'est installé par défaut. Nous allons profiter de cette étape pour réorganiser nos bureaux.



1 : Enlever les bureaux non utilisés
Clic droit sur l'onglet puis **Supprimer**

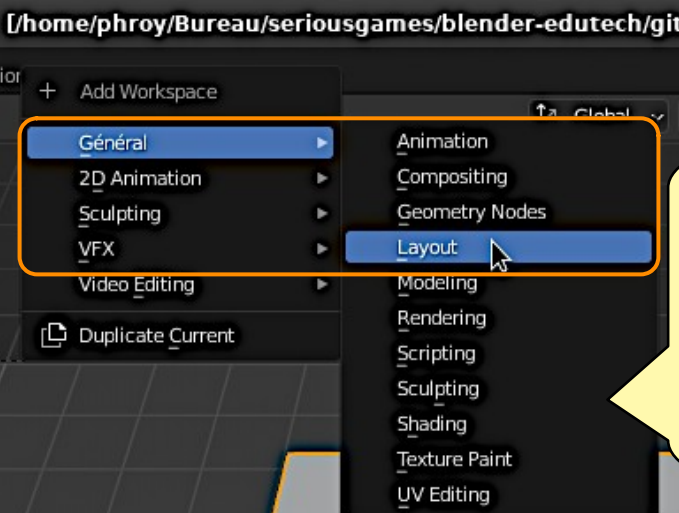


2 : Renommer le bureau « Layout » en « Modélisation »
double clic sur l'onglet

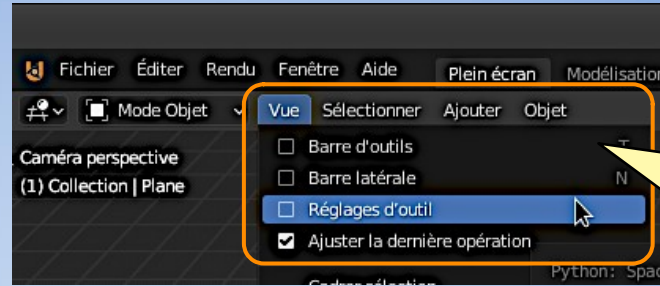
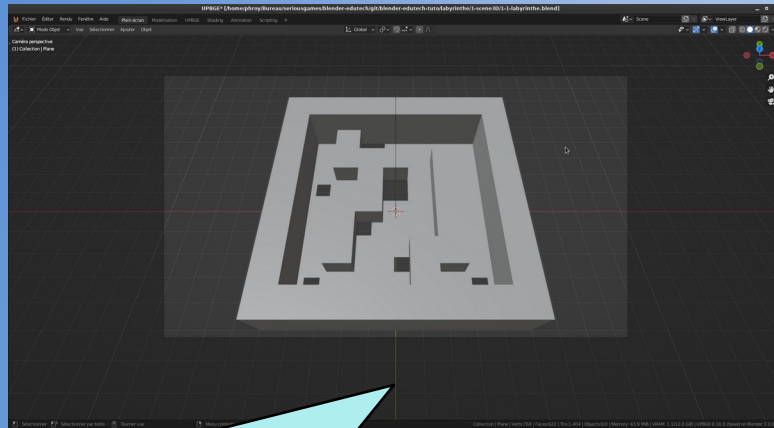


3 : Créer le bureau Plein écran

- **Ajouter** un bureau avec le **+** (basé sur **Layout**),
- le placer en début **clic droit** sur l'onglet et **Reorder to Front**,
- puis renommer le.

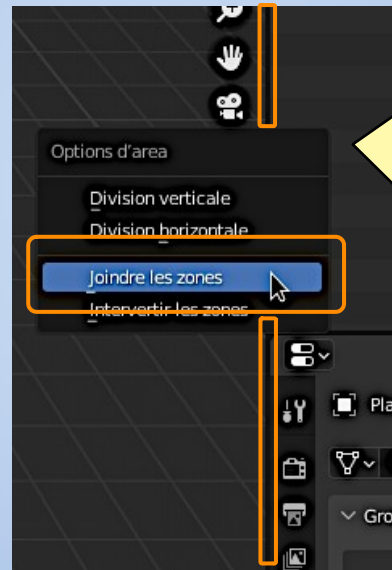


5. Déplacer le plateau avec les briques logiques

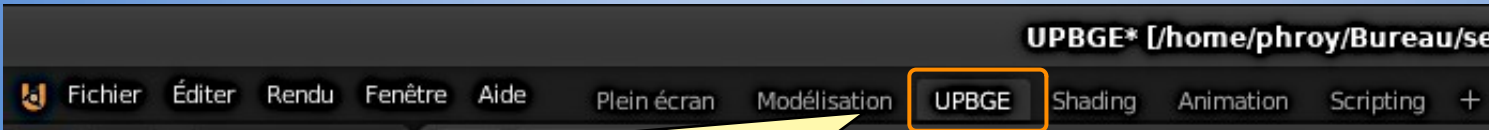


4 : Cacher les barres Menu Vue

Le bureau **Plein écran** va servir à exécuter le jeu dans **Blender**, c'est donc la **vue Caméra** dépourvue de toutes autres **zones**.

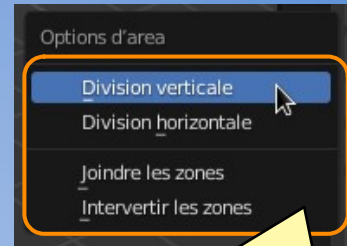
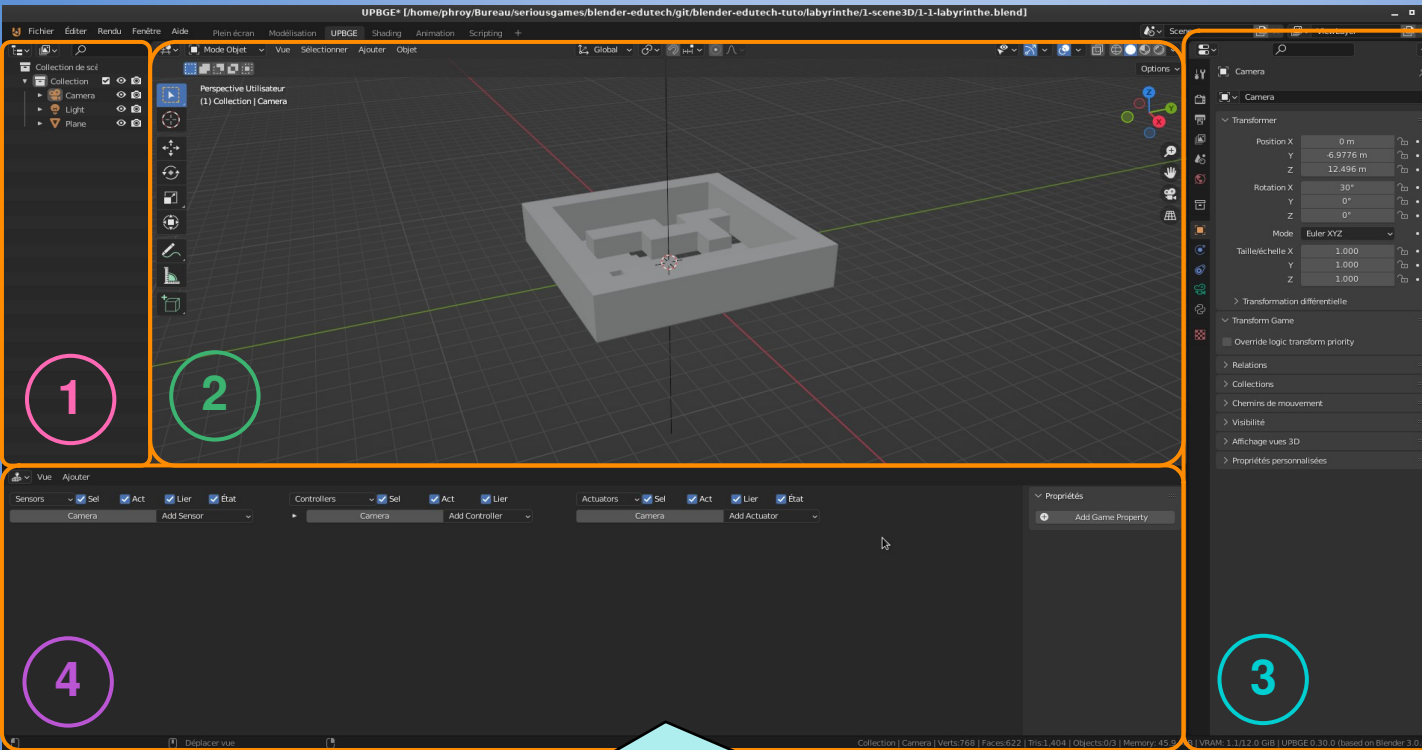
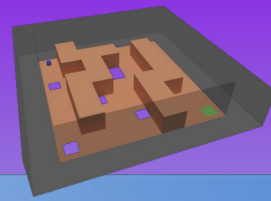


5 : Joindre les zones pour ne faire qu'une **Clic droit** sur la **jointure** entre deux zones, **Joindre les zones** puis indiquer la zone restante.



6 : Créer le bureau **UPBGE**
De la même manière créer le bureau **UPBGE** (aussi à partir de **Layout**)

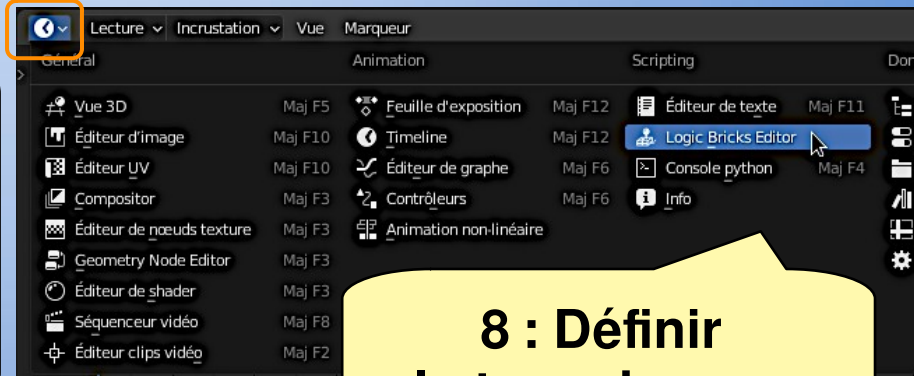
5. Déplacer le plateau avec les briques logiques



7 : Joindre / Créer des zones
Clic droit sur la **jointure** entre deux zones.

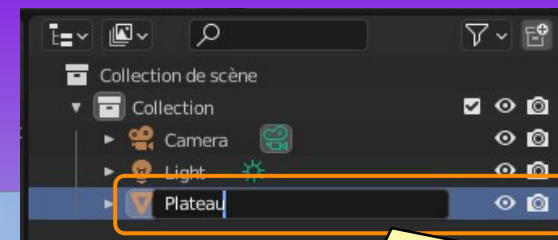
Le bureau **UPBGE** se décompose en **4 zones** :

- **1** : Arbre des objets (**Outliner**)
- **2** : **Vue 3D**
- **3** : Panneau des **Propriétés**
- **4** : **Éditeur de briques logiques**



8 : Définir le type de zone

5. Déplacer le plateau avec les briques logiques



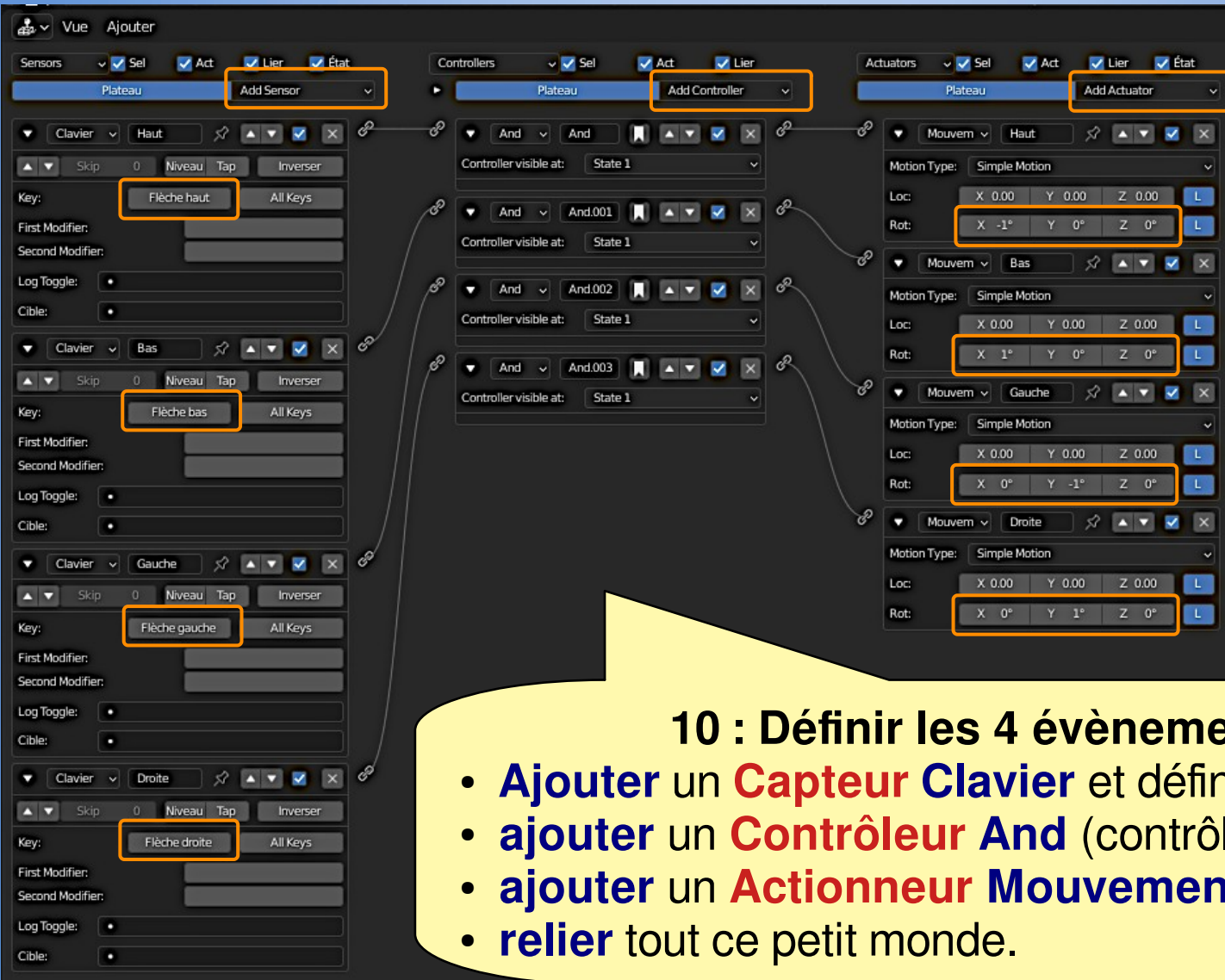
9 : Renommer l'objet avec « Plateau »

-1° en X pour Flèche haut

1° en X pour Flèche bas

-1° en Y pour Flèche gauche

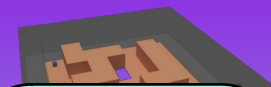
1° en X pour Flèche droite



10 : Définir les 4 événements

- Ajouter un **Capteur Clavier** et définir la **touche**,
- ajouter un **Contrôleur And** (contrôleur standard),
- ajouter un **Actionneur Mouvement** avec l'**angle**
- **relier** tout ce petit monde.

5. Déplacer le plateau avec les briques logiques

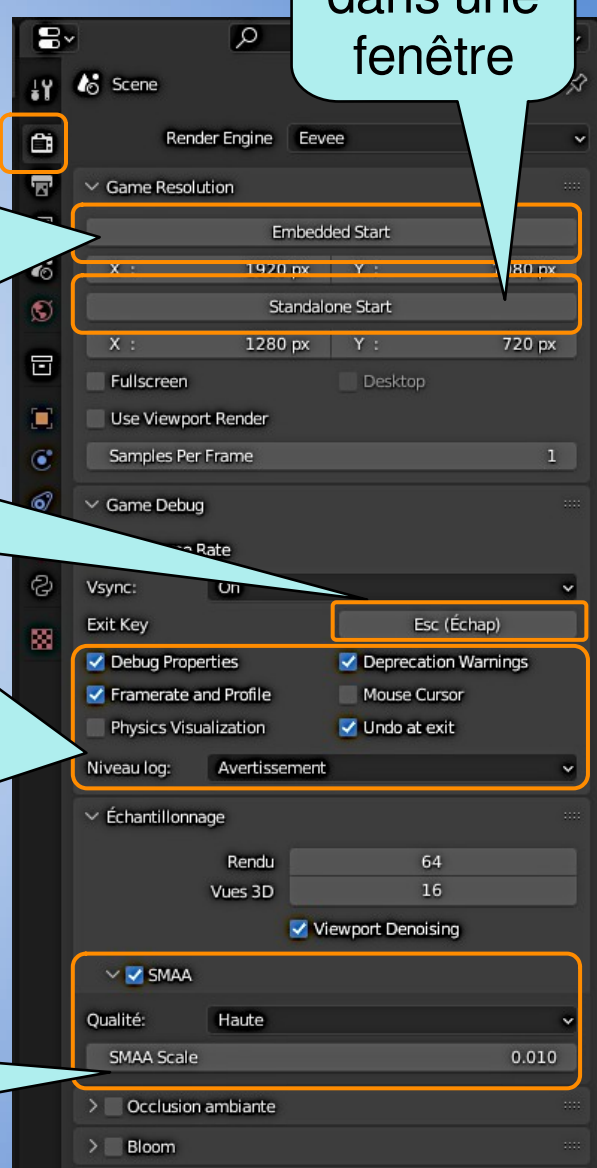
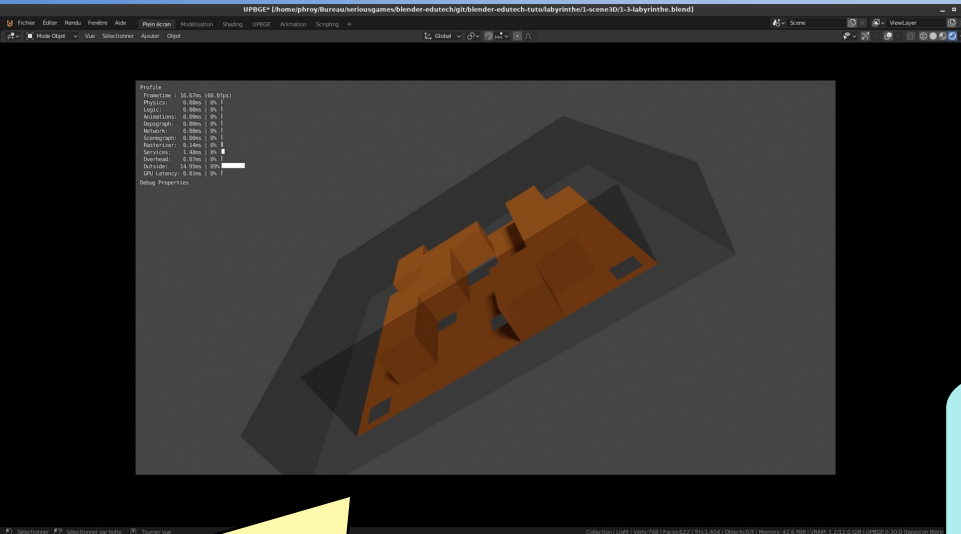


Rendu dans une fenêtre

Rendu dans Blender comme [P]

Sortir du rendu avec [Esc]

Affiche les propriétés des objets 3D
les durées de traitement (Framerate)



11 : Tester le programme

- Aller sur le bureau **Plein écran**,
- lancer le moteur de jeu par [P]

Si si le plateau tourne bien ...
Le Blender interactif commence maintenant !

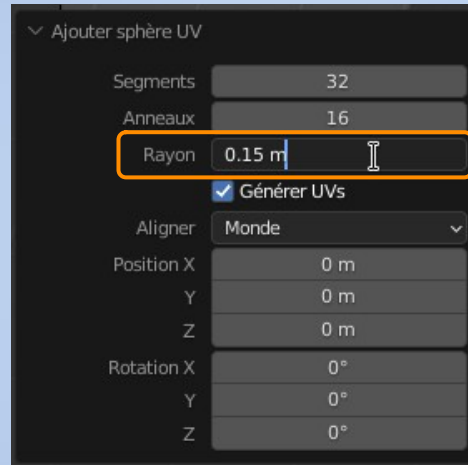
Défini la qualité de l'**anti-crénelage**



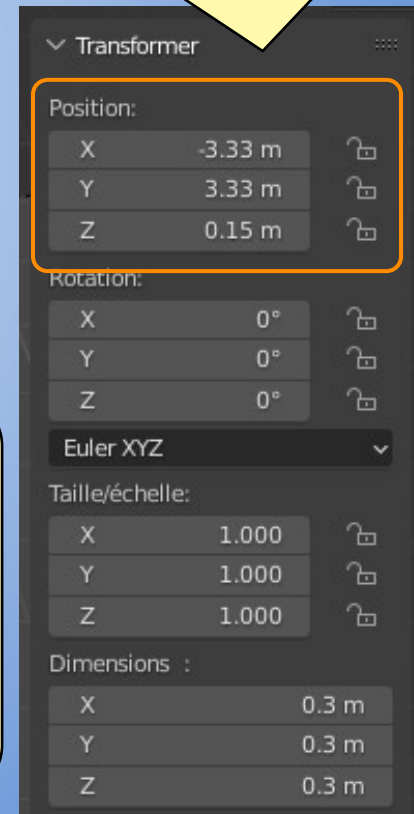
6. Créer la bille et définir sa physique



1 : Créer la bille
Ajouter [Maj A] une **Sphère UV** puis saisir son **rayon 0.15 m**

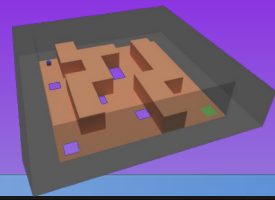


3 : Positionner la bille
En **mode Objet [Tab]**, cliquer sur la **bille** et saisir sa **position (-3.33, 3.33, 0.15)**



2 : Localiser le point de départ de bille
En **mode Edition [Tab]**, cliquer sur la **face de départ** et relever les **cordonnées globales** de son **centre**

6. Créer la bille et définir sa physique



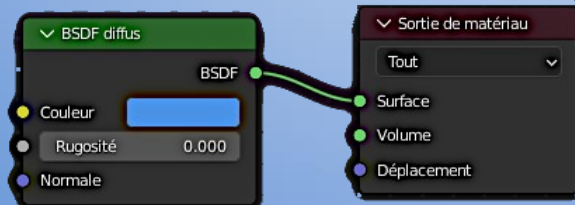
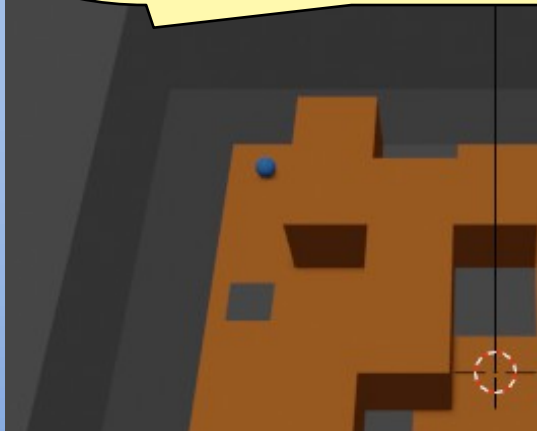
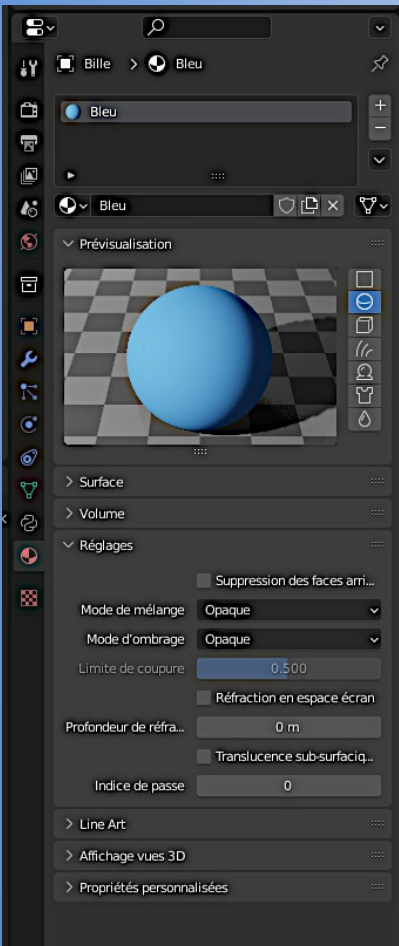
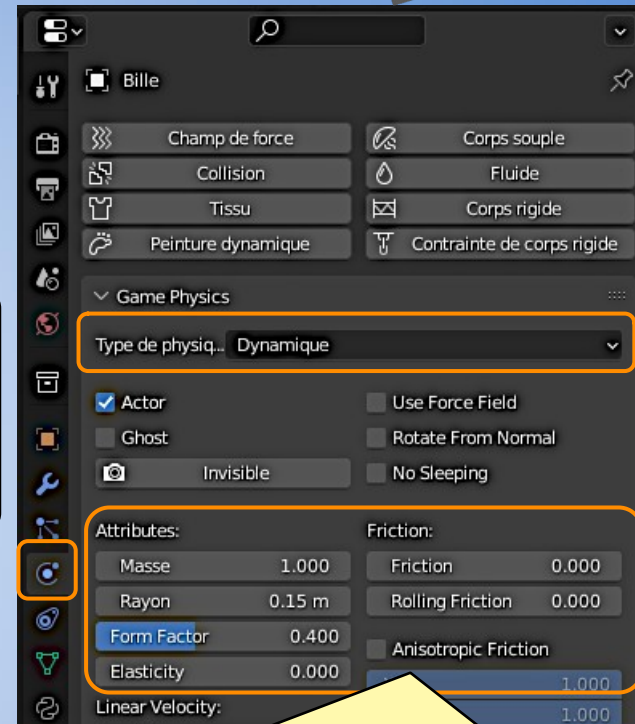
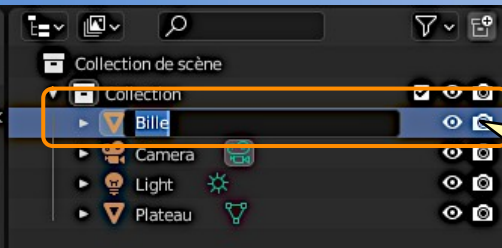
4 : Renommer l'objet avec « Bille »

5 : Définir la **matière** de la **bille**
Nous prendrons le **Shader diffus** avec une **couleur Bleu**

6 : Définir la **physique** de la **bille**

- **Type** : **Dynamique**
- **Rayon** : **0.15 m** (sa dimension)
- **Pas de friction**

7 : Tester la scène [P]

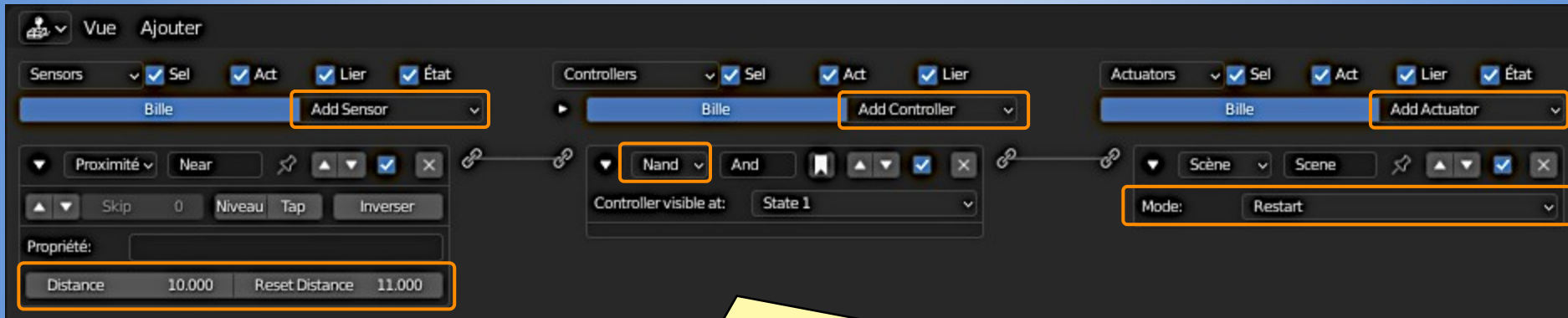


7. Définir le gameplay : règle d'échec



Le **gameplay** a deux règles :

- redémarrer la partie si la bille tombe dans un des pièges,
- afficher une fenêtre de victoire si la bille arrive à l'arrivé (codée à l'étape 9).



1 : Détecter la proximité de la bille et du plateau, si la réponse est False alors redémarrer la partie

- **Ajouter** un **Capteur Proximité** (near),
- définir la distance limite de détection à **10 m**,
- définir la distance d'annulation à **11 m**,
- **ajouter** un **Contrôleur Nand** (non et, inverseur),
- **ajouter** un **Actionneur Scène avec Restart**

2 : Valider le redémarrage
[P]



8. Modéliser le panneau de victoire



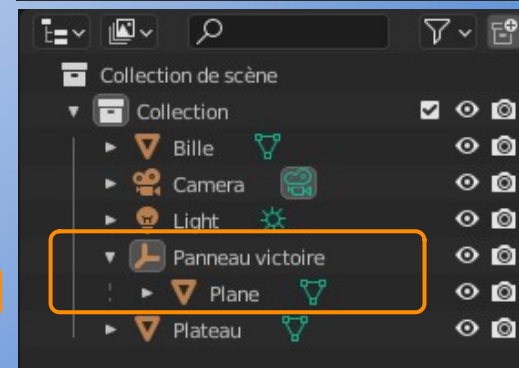
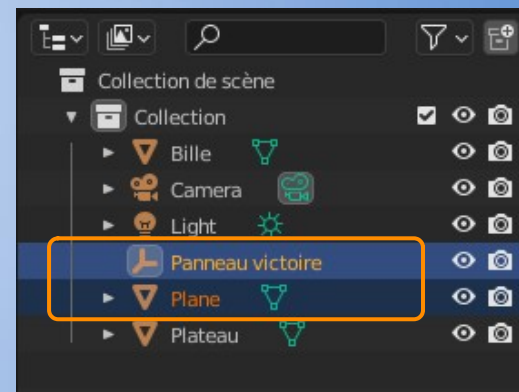
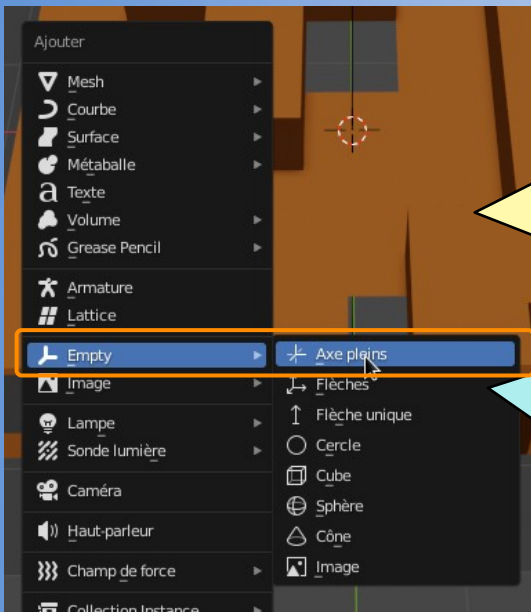
Le panneau de victoire apparaît en cas de réussite et affiche le temps écoulé et le nombre de tentative depuis la dernière réussite.

1 : Créer un ensemble
Ajouter [Maj A] un objet
Axe pleins, puis **renommer**
le avec **Panneau victoire**

2 : Créer le fond
Ajouter [Maj A]
un **Plan**.

L'objet **Vide** (qui s'apparente
ici à un repère) est comme
un container pour grouper
plusieurs objets.

3 : Parenter le plan avec
Panneau victoire
Cliquer le plan (enfant),
[Maj] clic sur le repère (parent),
puis **[Ctrl P] Objet**
(conserver transformations)





8. Modéliser le panneau de victoire



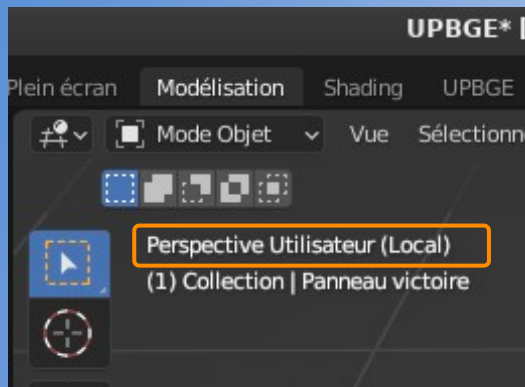
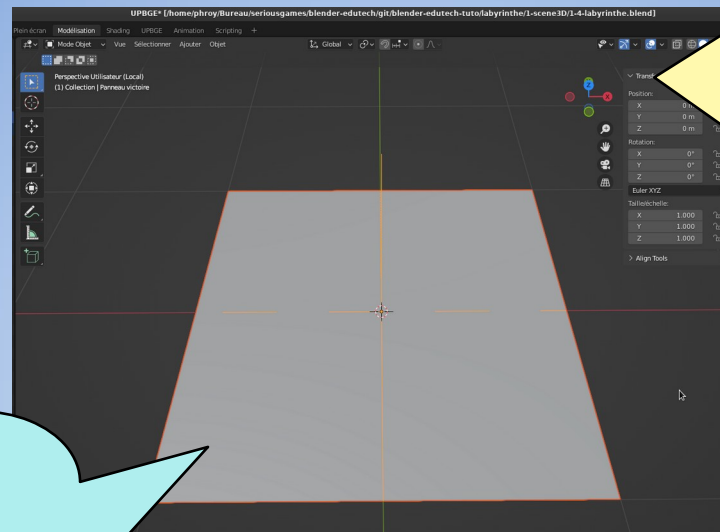
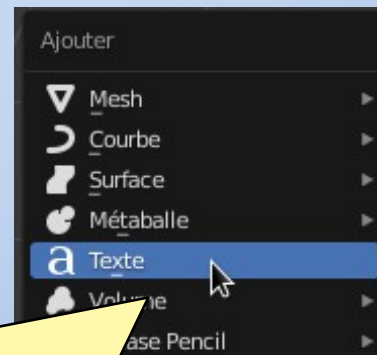
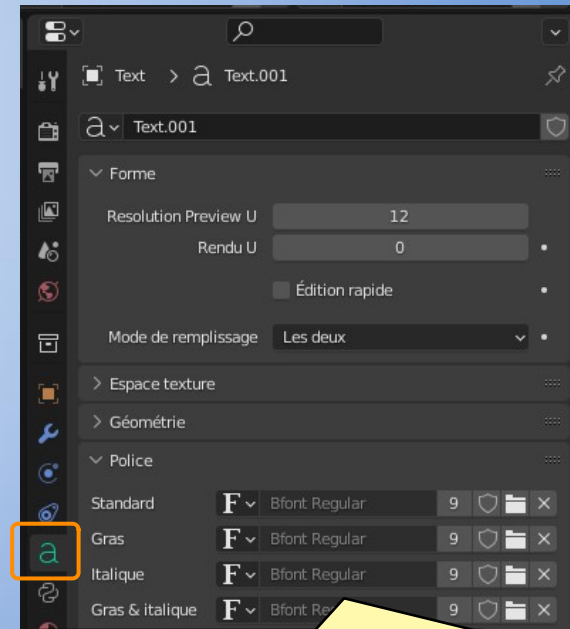
4 : Se mettre dans la **Vue locale du panneau**
Sélectionner le repère **Panneau victoire** et le plan puis **[Numpad /]**.

La **vue locale** sert à cacher les objets inutiles à l'instant t. C'est très utilisé lors de la modélisation des objets complexes.

5 : Ajouter le texte du Panneau

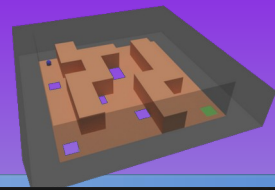
- **Ajouter [Maj A] Texte**,
- **saisir** le texte avec le **mode Edition [Tab]**,
- **positionner** le.

6 : Paramétrer le texte
voir page suivante





8. Modéliser le panneau de victoire



« Victoire »

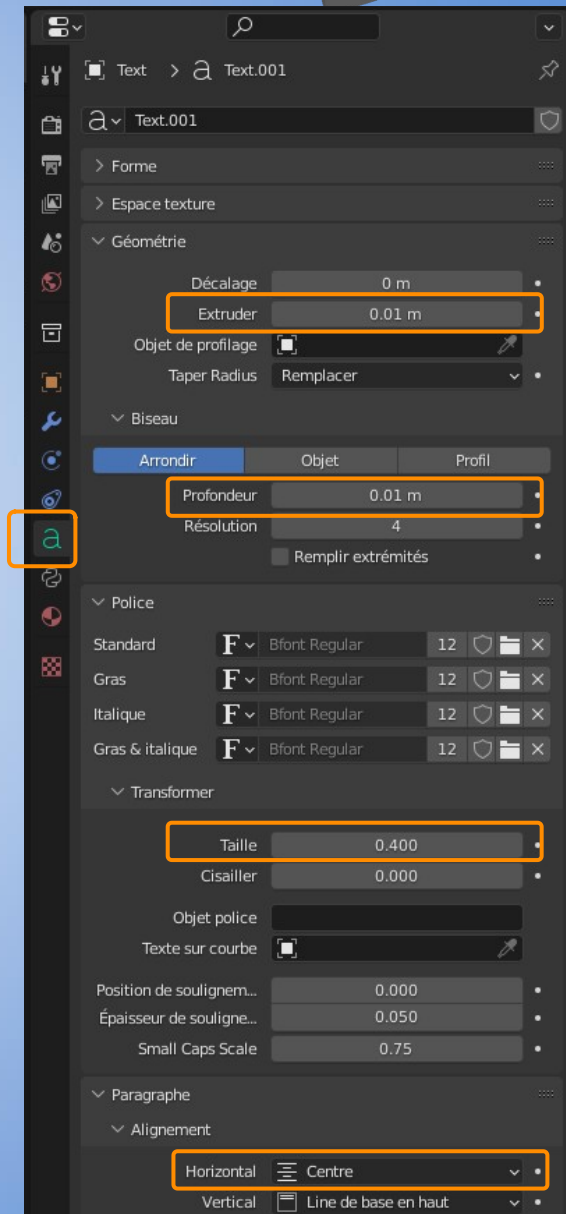
- Position (x,y,z) : **(0, 0.4, 0)**
- Extruder : **0.01**
- Biseau : **0.01**
- Taille (Police) : **0.4**
- Alignement : **Centre**
- Couleur : **Noir**

6 : Paramétrer le texte (suite)

Le panneau comporte **2** objets **Texte**

« Cliquer pour fermer »

- Position : **(0, -0.8, 0)**
- Extruder : **0.01**
- Biseau : **0.0025**
- Taille (Police) : **0.2**
- Alignement : **Centre**
- Couleur : **Noir**





8. Modéliser le panneau de victoire



7 : **Parenter** les objets **Texte** avec **Panneau victoire** et **renommer** le plan avec **Panneau victoire - plan**

8 : **Définir** la matière du plan
Nous prendrons le **Shader diffus** avec une **couleur Verte**

10 : **Positionner** **Panneau victoire**
Sur le **bureau Animation**, **ajuster** la position avec le **Trièdre Local**

9 : **Orienter** **Panneau victoire** avec **30°** en **X**

Transformer

Position:

X	0 m
Y	-5.2125 m
Z	9.3627 m

Rotation:

X	30°
Y	0°
Z	0°

Euler XYZ

Taille/échelle:

UPBGE* [/home/phroy/Bureau/seriousgames/blender-edutech/git/blende... byrinthe/1-scene3D/1-4-lab

Fichier Éditer Rendu Fenêtre Aide Plein écran Modélisation Shading UPBGE Animation Scripting +

Orientation: Local Drag: Select Box

Orientation: Local Drag: Select Box

Perspective Utilisateur
(1) Collection | Panneau victoire

Victoire !
Cliquez ici

Cliquer pour fermer

9. Définir le gameplay : règle de victoire

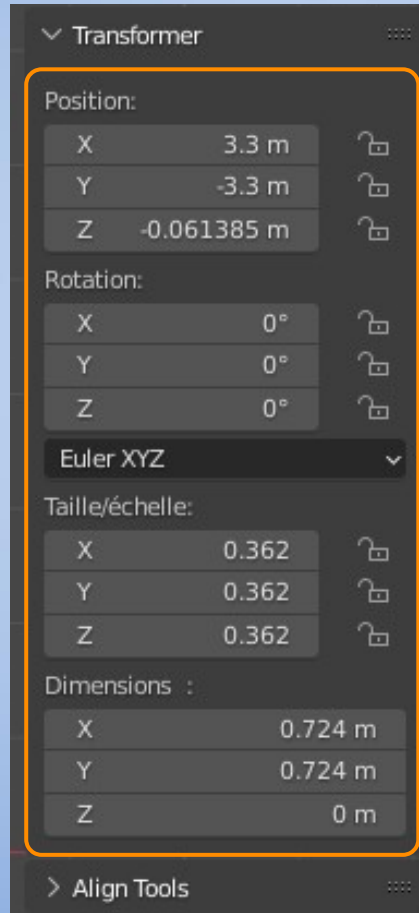


Pour détecter la présence de la bille à l'arrivée, nous allons donc mettre un plan qui sert déclencheur lors de sa collision avec la bille.

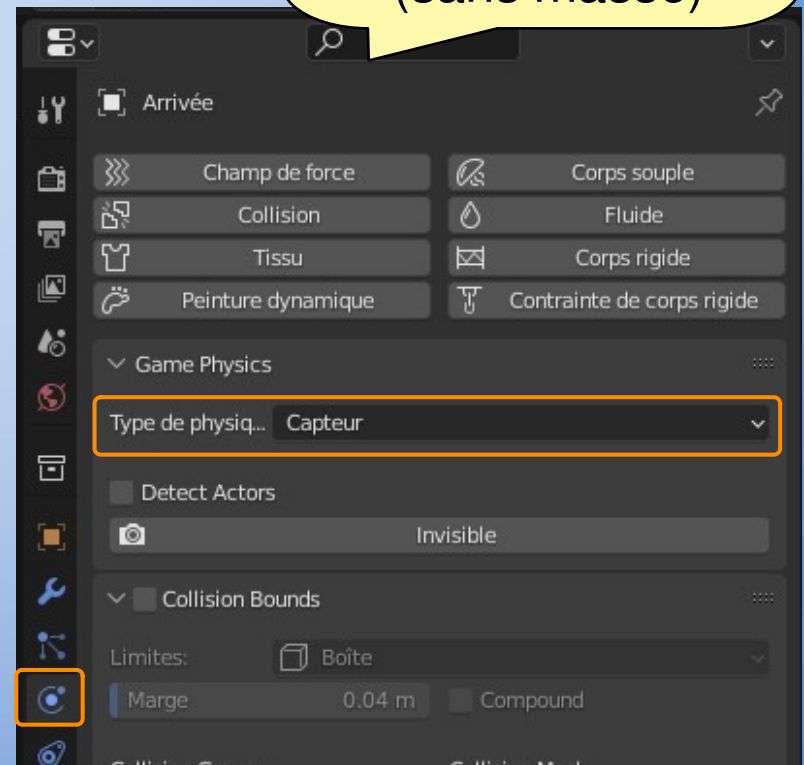


1 : Créer le plan d'arrivée

- **Nom** : Arrivée
- **Position** : sous l'arrivée
- **Couleur** : Verte



2 : Définir la physique du plan
Type : Capteur
(sans masse)



9. Définir le gameplay : règle de victoire



The screenshot shows a logic editor interface with three main sections: Sensors, Controllers, and Actuators. In the Sensors section, an 'Arrivée' sensor is selected, and its 'Add Sensor' dropdown is open. In the Controllers section, an 'Arrivée' controller is selected, and its 'Add Controller' dropdown is open. In the Actuators section, three 'Message' actuators are listed, each with a 'victoire' subject and a 'Texte' body. The first message is addressed to 'Panneau victoire', the second to 'Panneau victoire - plan', and the third to 'Bille'. The logic is connected to a central 'Or' controller with the condition 'Controller visible at: State 1'. A yellow callout bubble on the left explains the logic, and a light blue callout bubble on the right identifies the actuators as 'Briques logiques de Arrivée'.

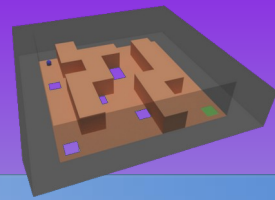
3 : Détecter la collision entre la bille et le plan d'arrivée

La **collision** de **Arrivée** avec un objet ayant le matériau **Bleu** (la bille donc) va **générer le message « victoire »** vers les trois objets :

- **Panneau victoire**
- **Panneau victoire – plan**
- **Bille**

Briques logiques de **Arrivée**

10. Fermer le panneau de victoire par clic



1 : Cacher le panneau de victoire en début de jeu

- **Ajouter** un **Capteur Toujours**,
- **ajouter** un **Contrôleur And**,
- **ajouter** un **Actionneur Visibilité** avec **False**

Briques logiques de **Panneau victoire**

Sensors: Panneau victoire | Add Sensor

Controllers: Panneau victoire | Add Controller

Actuators: Panneau victoire | Add Actuator

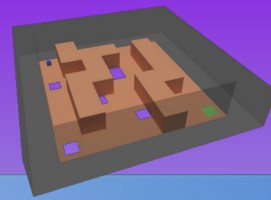
Logic 1: Toujours (Always) → And → Visible (False)

Logic 2: Message (victoire) → And.001 → Visible (True)

2 : Afficher le panneau en cas de victoire

- **Ajouter** un **Capteur Message** avec « victoire » comme sujet,
- **ajouter** un **Contrôleur And**,
- **ajouter** un **Actionneur Visibilité** avec **True**

10. Fermer le panneau de victoire par clic



3 : Désactiver le clic du panneau au départ

- Ajouter un **Capteur Toujours**,
- ajouter un **Contrôleur And**,
- ajouter un **Actionneur Edit Object** avec **Suspend Physics**

The screenshot shows the Scratch logic editor for the 'Panneau victoire - plan' object. It features three main sections: Sensors, Controllers, and Actuators. In the Sensors section, 'Toujours' (Always) is selected. In the Controllers section, 'And' is selected with 'And.001'. In the Actuators section, 'Edit Object' is selected with 'Dynamiques' and 'Suspend Physics' chosen. A 'Message' sensor with the subject 'victoire' is also visible. The 'Subject' field is highlighted with an orange box.

4 : Réactiver le clic du panneau en cas de victoire

- Ajouter un **Capteur Message** avec le sujet « victoire »,
- ajouter un **Contrôleur And**,
- ajouter un **Actionneur Edit Object** avec **Restore Physics**

Briques logiques de **Panneau victoire - Plan**

10. Fermer le panneau de victoire par clic



The screenshot shows the Construct 3 logic editor interface. It is divided into three main sections: Sensors, Controllers, and Actuators. Each section has a header with 'Sel', 'Act', 'Lier', and 'État' checkboxes. The 'Sensors' section has a dropdown menu for 'Add Sensor' with 'Mouse Over' and 'Left Button' selected. The 'Controllers' section has a dropdown menu for 'Add Controller' with 'And' selected. The 'Actuators' section has a dropdown menu for 'Add Actuator' with 'Restart' selected. Orange boxes highlight these specific elements. The background is dark grey.

5 : Redémarrer sur il y a un clic sur le panneau

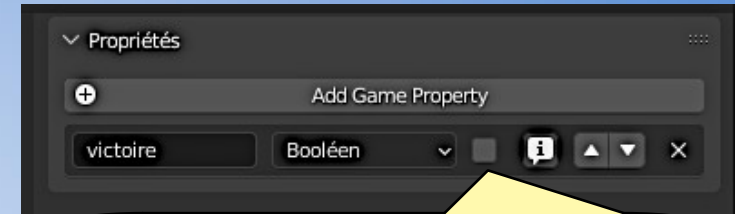
- **Ajouter** un **Capteur Souris** avec **Mouse Over**,
- **ajouter** un **Capteur Souris** avec **Left Button**,
- **ajouter** un **Contrôleur And**,
- **ajouter** un **Actionneur Scène** avec **Restart**

Briques logiques
de **Panneau
victoire - Plan**

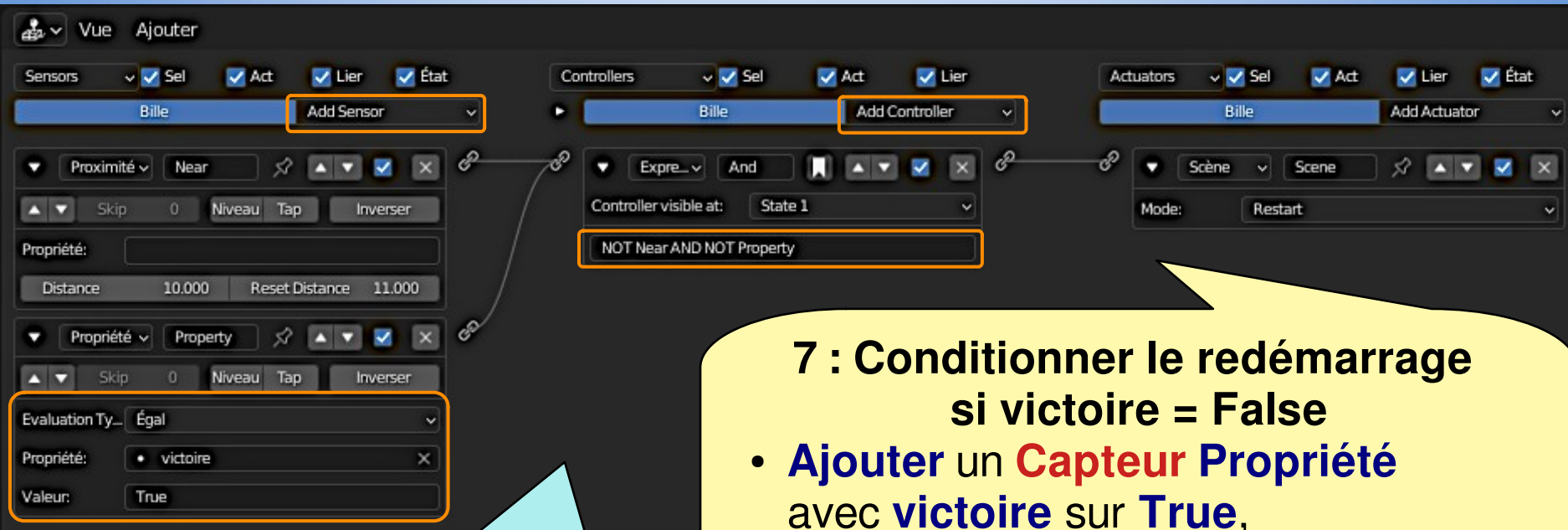
10. Fermer le panneau de victoire par clic



Quand la bille passe l'arrivée, elle tombe et la détection de proximité de la bille avec le plateau génère le redémarrage de la partie sans que le panneau de victoire ai été cliqué. Le principe est d'interdire cette action en cas de victoire.



6 : Créer la **propriété victoire (binaire)** à la **Bille**

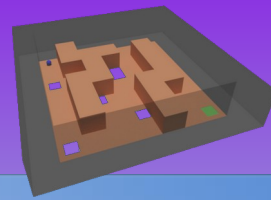


7 : Conditionner le redémarrage si victoire = False

- **Ajouter** un **Capteur Propriété** avec **victoire** sur **True**,
- **ajouter** un **Contrôle** Expression avec **NOT Near AND NOT Property**

Briques logiques de **Bille**

10. Fermer le panneau de victoire par clic



Briques logiques de **Bille**

Sensors Sel Act Lier État

Controllers Sel Act Lier

Actuators Sel Act Lier État

Proximité Near

Scène Scene

Propriété Property

Mode: Restart

Mode: Assign

Propriété: victoire

Valeur: True

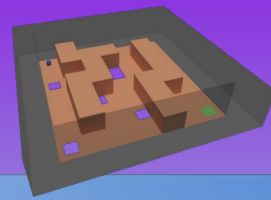
Message Message

Subject: victoire

8 : Mettre la propriété **victoire** à **True** lors de la réception du message « **victoire** »

- **Ajouter** un **Capteur Message** avec le **sujet** « **victoire** »,
- **ajouter** un **Contrôleur And**,
- **ajouter** un **Actionneur Propriété** pour **assigner True** à **victoire**

11. Animer le panneau de victoire par des images-clés



Afin que le panneau de victoire apparaisse progressivement, nous allons l'animer avec deux images-clé (keyframe), une à la frame 0 et une à la frame 100.

1 : Passer sur le **bureau Animation**

2 : Sélectionner l'objet **Panneau victoire**

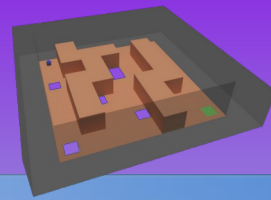
3 : Activer l'outil **déplacer** avec le **repère local**

5 : Créer une image-clé
Insérer image-clé [I],
cliquer sur **Position** puis
refaire pour mémoriser la **Taille**

4 : Aller à la **frame 100**

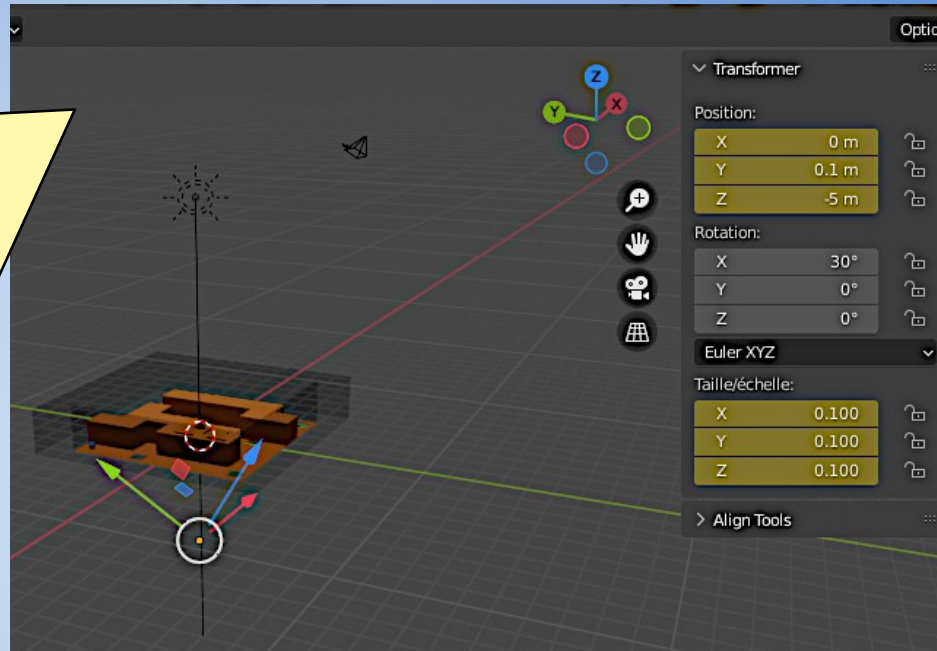


11. Animer le panneau de victoire par des images-clés



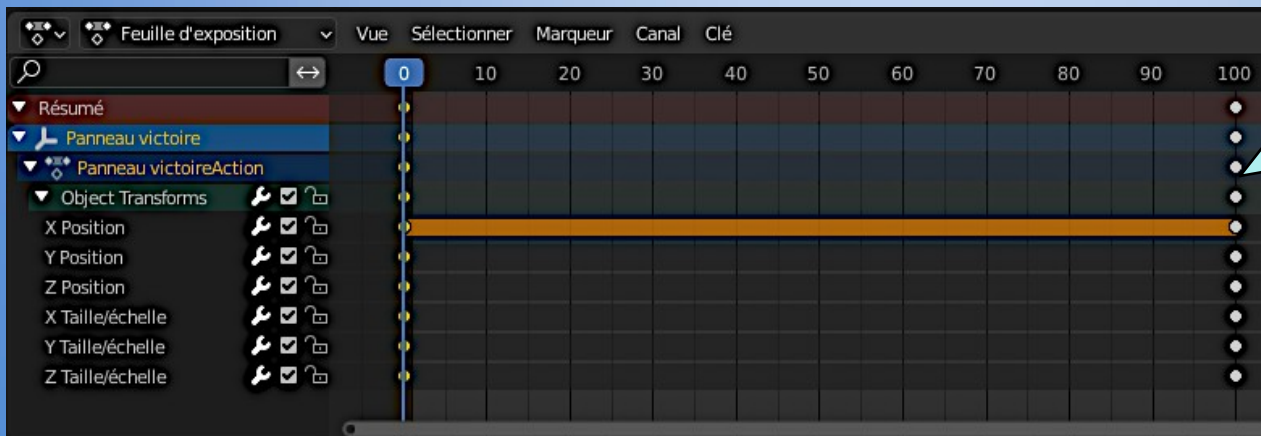
6 : Créer l'image-clé du départ de l'animation

- **Aller** à la frame **0**
- **changer l'échelle** de l'objet à **0.1**
- **déplacer** le plan avec le **trièdre local** pour le **cachier derrière le plateau** (par exemple à la position $(x,y,z) : 0, 0.1, -5$)
- **insérer image-clé [I]** en **position**
- **insérer image-clé [I]** en **taille**

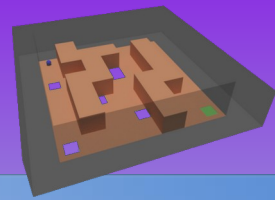


La **feuille d'exposition** indique les images-clé mémorisées.

Vous pouvez **jouer l'animation** avec **[Space]**.



11. Animer le panneau de victoire par des images-clés



Briques logiques de **Panneau victoire**

7 : Ajouter l'animation lors de la victoire
Ajouter un Actionneur Action avec

- Action : **Panneau victoire Action**
- Début : **frame 0**
- Fin : **frame 100**

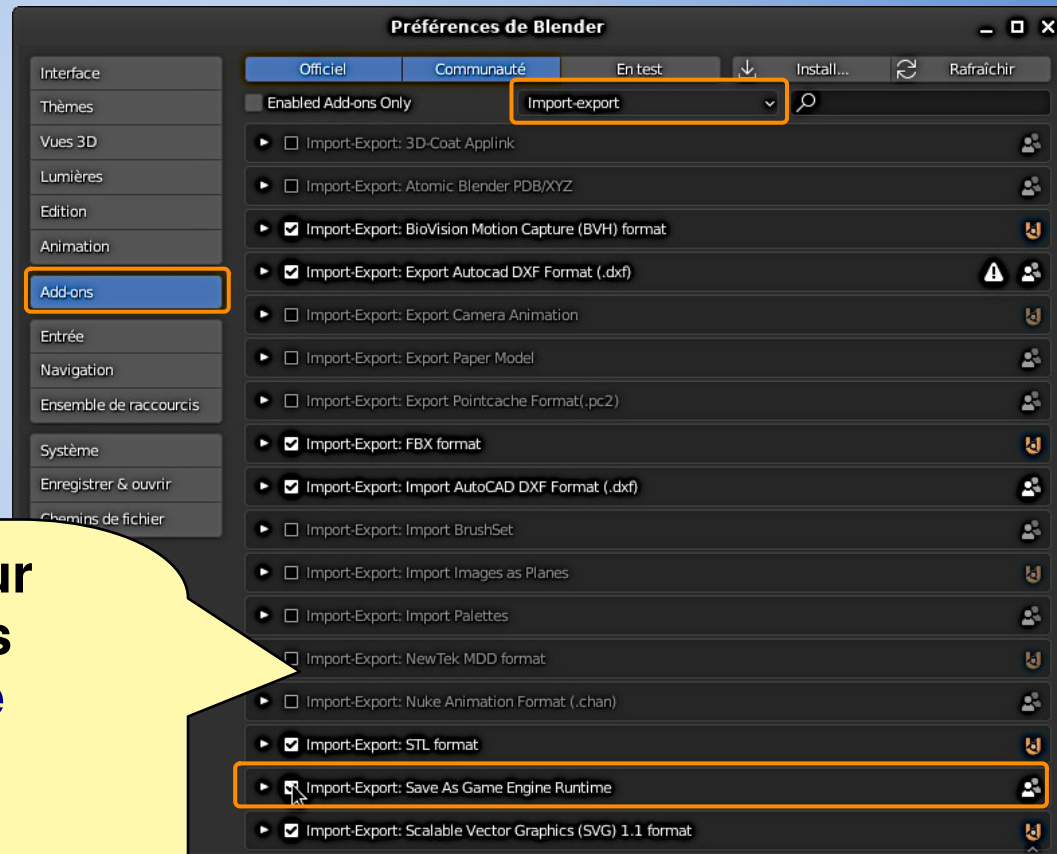
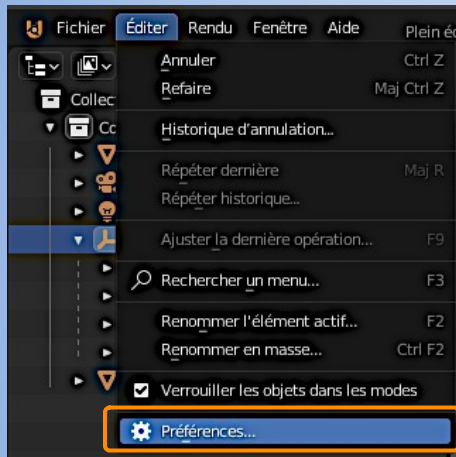
8 : Valider le comportement du panneau [P]



12. Produire un exécutable



Afin de pouvoir exécuter le jeu sans Blender, il faut produire un exécutable. Le processus de compilation se fait sur chaque plateforme (GNU/Linux, Windows ou macOS) séparément. Ici c'est sous GNU/Linux, les différences entre les plateformes sont minimales.

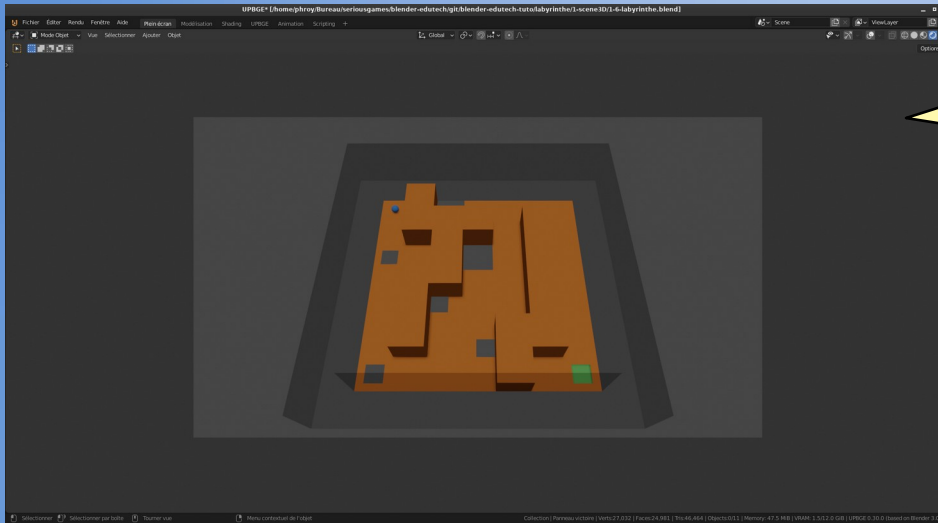
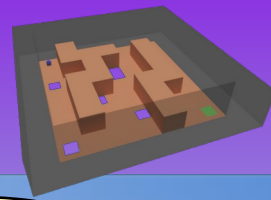


1 : Installer l'extension pour produire des exécutables

- **Menu Éditer** puis **Préférence**
- Onglet **Add-ons**
- Catégorie **Import-export**
- **cocher Save as Game Engine Runtime**

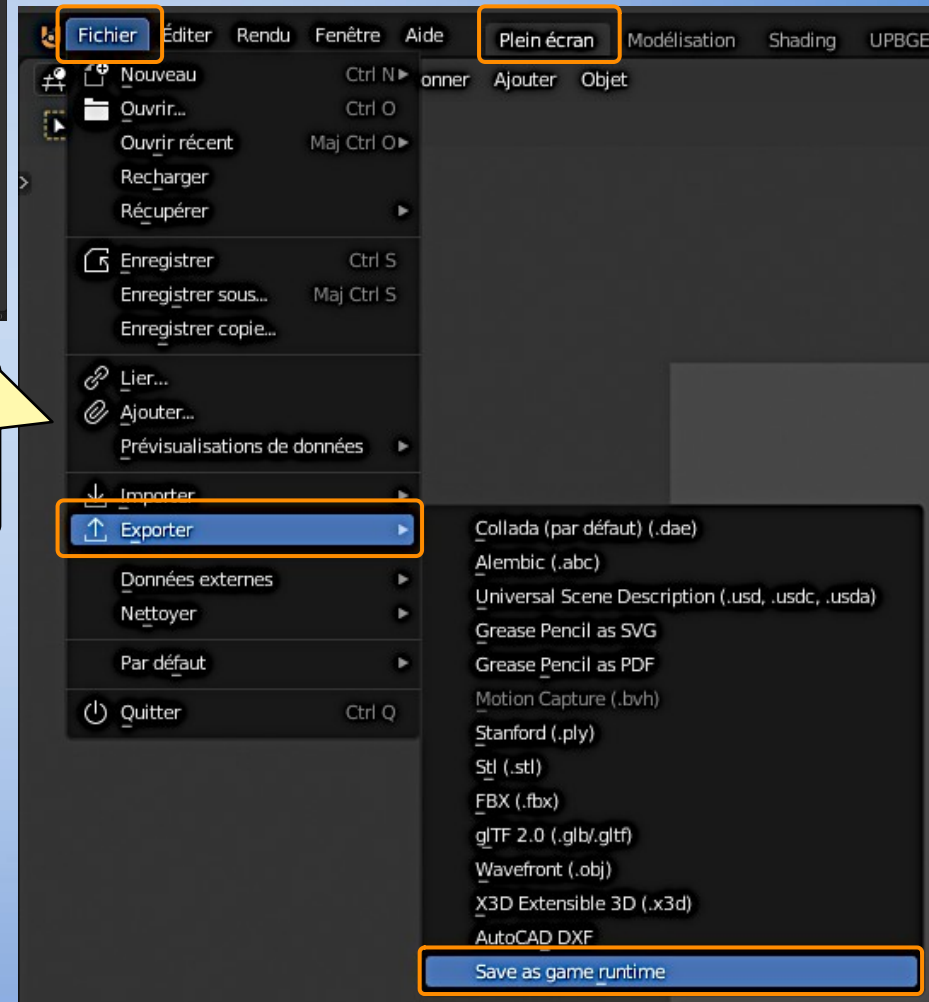


12. Produire un exécutable



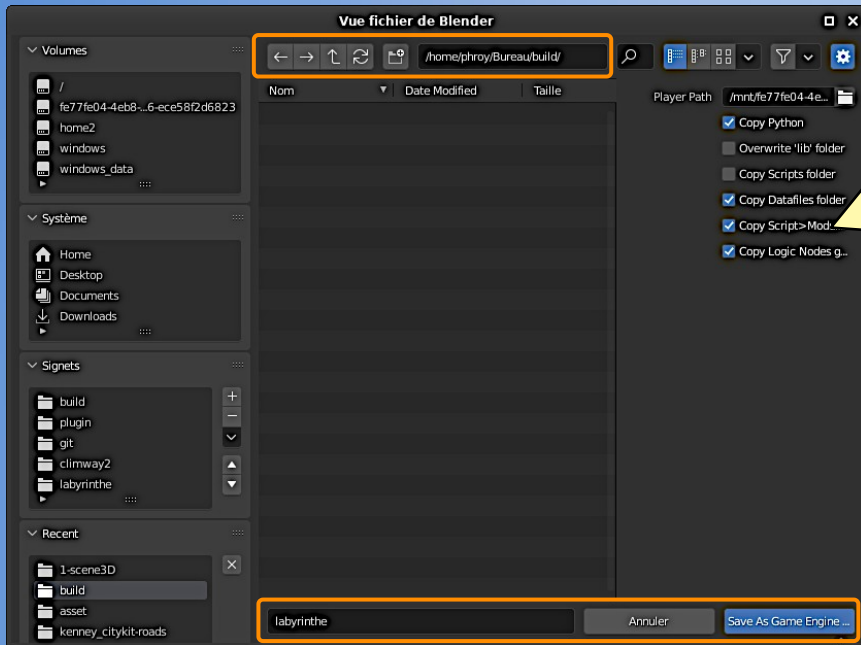
2 : Passer sur le bureau Plein écran

3 : Exporter comme un exécutable
Menu Fichier / Exporter /
Save as game runtime



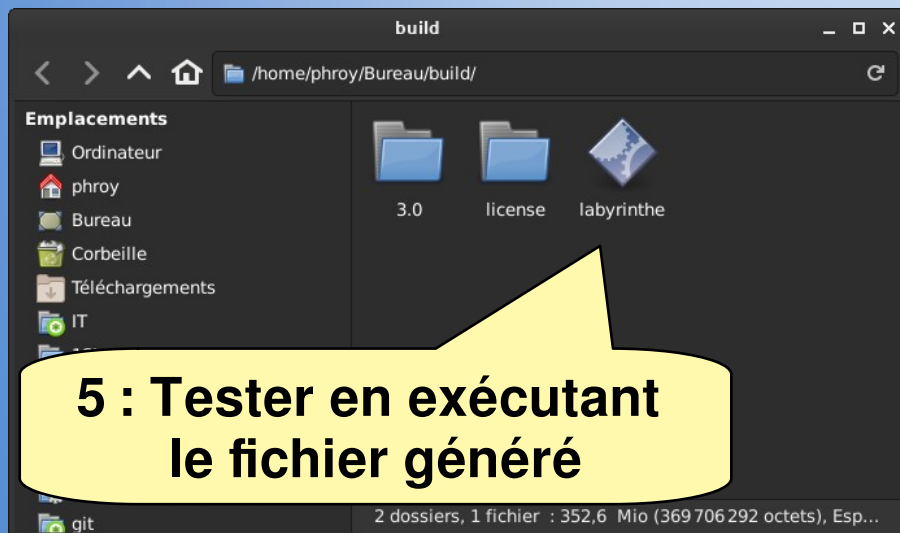


12. Produire un exécutable



4 : Définir le répertoire contenant l'exécutable et ses fichiers ainsi que le nom de l'exécutable

- Sous GNU/Linux, le nom de l'exécutable n'a pas d'extension.
- Sous Windows, le nom de l'exécutable a l'extension « **.exe** ».



5 : Tester en exécutant le fichier généré



Bravo ! Vous êtes arrivé à l'issue de ce tutoriel.