MARTINEZ Romain

Pièce : On shift+a et on prend un cylindre, en edit mode on l’aplatit grâce au scale sur l’axe des z pour faire la forme d’une pièce. Ensuite, on appuie sur i pour « réduire le rayon de la pièce » (la face du dessus de la pièce), même chose pour l’autre face. Une fois, cela fait, on extrude le rayon de la face haut vers le bas pour créer des bordures, même chose pour l’autre face. J’ai ensuite ajouté un texte dans lequel j’ai écrit «1», je l’ai transformer en objet, pour incorporer le 1 à la face de la pièce, j’ai utilisé un modifieur sur la pièce « boolean », j’ai fait une union de l’object « Text ».

Tonneau :

On commence par faire une planche à partir d’un cube grâce au scale qui permet de redimensionner l’objet, on pense à être en edit mode pour ne pas avoir de problème avec le scale. Ensuite on ctrl+r (loop cut) la planche, ensuite, on applique le modifieur simple deform pour arrondir la planche, ensuite, on duplique la planche avec le modifieur array autour d’un empty object. On réajuste les planches si besoin. On met un cylindre dans le tonneau ce qui permet de ne pas voir à travers. On fait un autre cylindre que l’on redimensionne pour faire une tige en métal, on applique le modifieur miroir pour le mettre en haut et en bas. Puis on crée une nouvelle planche, on les duplique à la suite pour créer un mur de planche, on met ce mur sur le tonneau et on utilise le modifieur boolean sur un cylindre pour faire le couvercle du tonneau, petit miroir à la fin pour le mettre en bas également.

Suzanne : Création de l’objet suzanne, application du modifieur subdivision surface, sélection des edges. Marquage avec ‘‘Mark seam’’ des bord du visage, oreilles et des yeux, puis A pour sélectionner toutes les faces, et on unwrap. On exporte le dessin qu’on a avec l’unwrap que l’on importe sur Gimp, ensuite, on colorie les faces, on enregistre le fichier. Retour sur Blender, dans shading, shift + A et image texture, puis on importe l’image faite sur Gimp.

Téléporteur :

J’ai suivi un tuto pour faire cet objet (je n’ai pas tout fait exactement comme le tuto).

Je crée un cylindre que je place son origine en bas de celui-ci (je le déplace avec G), ensuite je le scale z pour en faire un socle, j’appuis si i pour réduire le rayon, ensuite j’extrude en montant vers le haut, puis de scale pour faire un socle de téléporteur, ensuite j’appuis sûr I pour réduire le rayon sur le socle, puis j’extrude un peu vers le bas pour finir le socle. Ensuite, j’arrondis la pièce avec le bevel. Je crée un objet empty et j’ajoute le modifieur miroir pour faire le socle du dessus. Je crée un objet torrus que j’ajuste pour faire un « anneau de téléporteur », ensuite je lui applique le modifieur array pour mettre plusieurs « anneau de téléporteur ». J’ajoute un cube et je scale z pour l’étirer, je le place au milieu du téléporteur et je ctrl+3 pour « arrondir » le cube et je l’ajuste plusieurs fois en utilisant le scale « normal » (sur tous les axes) et le scale z. J’ajoute un « rayon  lumineux » sur la partie haute et basse du téléporteur en partant d’un cylindre et en l’aplatissant. Je crée un petit cylindre que je mets à l’horizontale en haut du téléporteur, je le duplique et je le mets à côté pour faire deux leds. Ensuite, je rajoute des couleurs à mon téléporteur.

Lien du tuto suivi : https://www.youtube.com/watch?v=2oBwjC\_guFw

Pièces supplémentaires pour le jeu effectué et lien des tutos suivis :

PièceV2 : https://www.youtube.com/watch?v=MN063iKj6Jw

Savon-Marseille : https://www.youtube.com/watch?v=Cs-HFJx6NhA

Tasse : https://www.youtube.com/watch?v=V2Wc4wwD1\_A