

Compte rendu - Programmation multimédia - Blender  
TP3 : Suzanne Texture

Le troisième TP était consacré au **dépliage UV** et à l'application d'une **texture personnalisée** sur l'objet Suzanne (le singe de Blender). L'objectif était de comprendre le lien entre la modélisation 3D et la création de textures 2D.

Tout d'abord, nous sommes passés en **mode Édition** et avons sélectionné certaines **arêtes (edges)** de Suzanne afin de définir les zones de découpe. Ces arêtes ont été marquées comme **seams** à l'aide de la commande **Mark Seam (U)**. Cette étape est essentielle, car elle indique à Blender où "ouvrir" le modèle pour le déplier correctement en 2D.

Une fois les seams définis, nous avons sélectionné l'ensemble de l'objet (**A**) puis utilisé la commande **Unwrap (U)**. Blender a alors généré automatiquement le **dépliage UV**, représentant toutes les faces du modèle à plat. Ce dépliage a ensuite été **exporté** afin de pouvoir être modifié dans un logiciel externe.

Le fichier UV a été ouvert dans **GIMP**. À l'aide de l'outil **Baguette magique**, nous avons sélectionné certaines faces. Pour éviter que les séparations entre les faces ne soient visibles après texturing, nous avons utilisé l'option **Agrandir la sélection** de 3 pixels. Ensuite, l'outil **Seau de remplissage** a permis de colorier les zones sélectionnées selon la texture souhaitée.

De retour dans Blender, nous avons ajouté un **matériau** à Suzanne et ouvert le **Shader Editor**. À l'aide du raccourci **Shift + A**, nous avons ajouté un nœud **Image Texture**, dans lequel nous avons chargé l'image PNG créée avec GIMP. Le nœud Image Texture a été relié au **nœud Principled BSDF**, puis l'affichage a été passé en **Material Preview** dans la vue 3D afin de visualiser le résultat final sur le modèle.