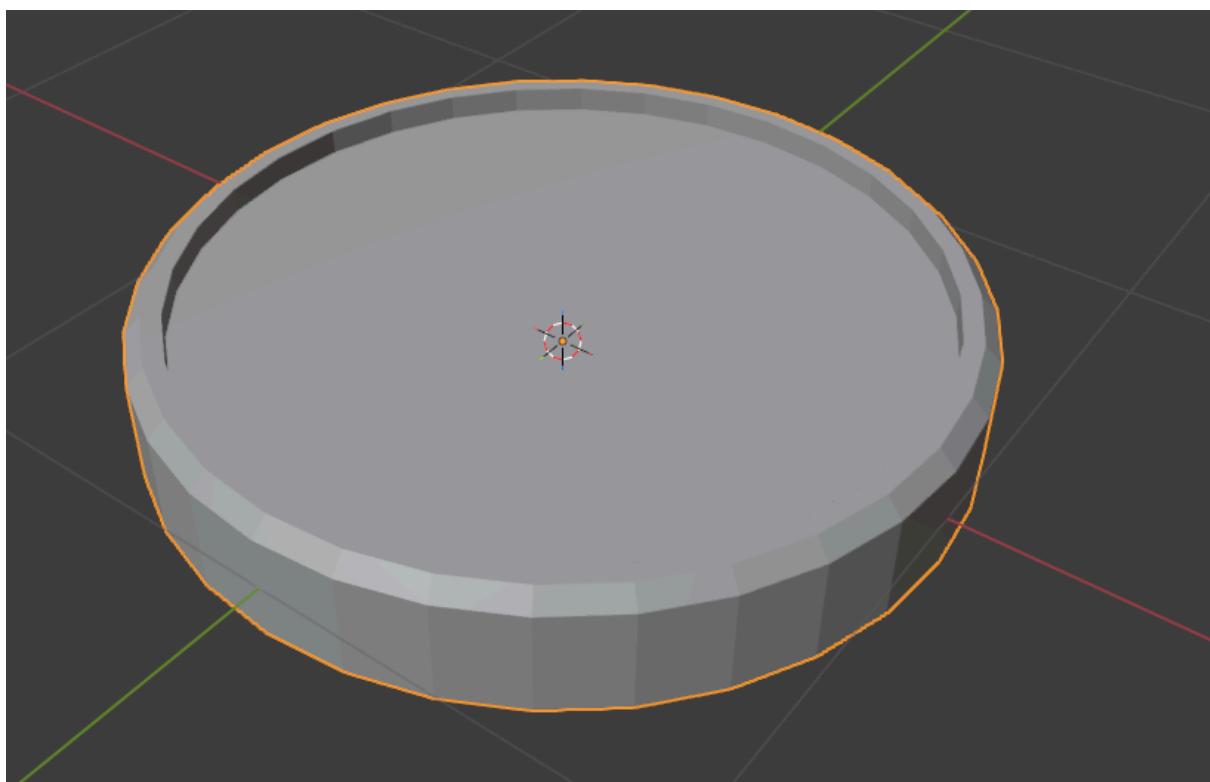


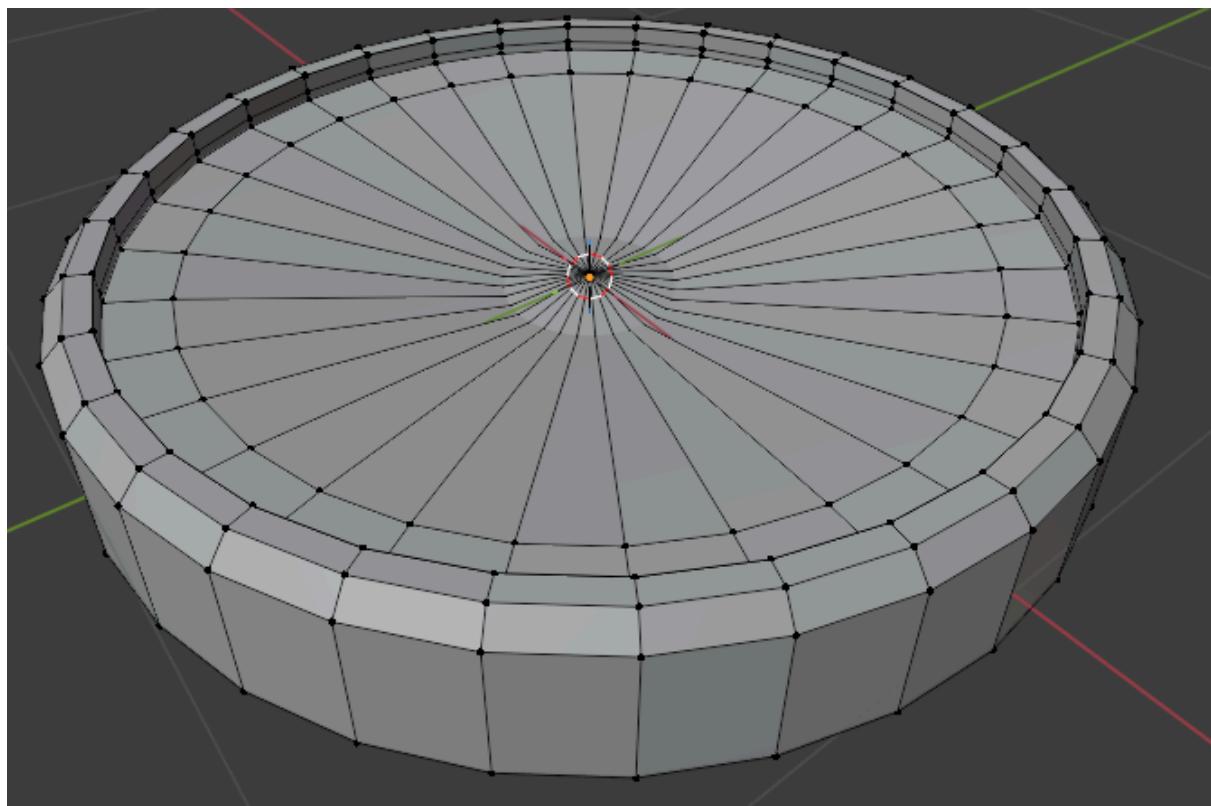
## Compte rendu Blender

### La pièce :

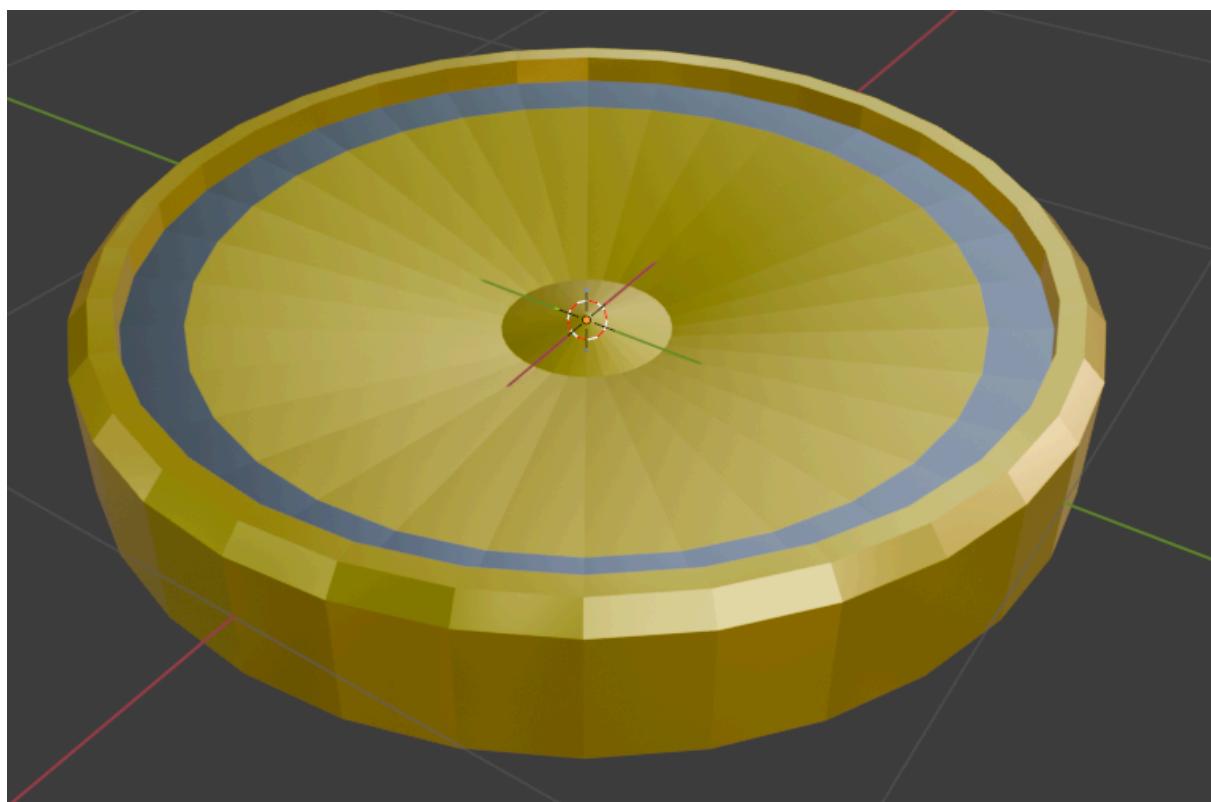
Cette pièce est un disque circulaire modélisé dans le thème de mario, avec un rebord extérieur un peu plus épais que la face, ce qui lui donne un aspect de pièce cartoon. Pour l'améliorer, un design simple a été ajouté au centre afin de créer du relief et plus de détails visuels. Enfin, trois matériaux ont été appliqués : une base couleur or sur l'ensemble de la pièce ( la couleur centrale est plus métallique et mat que celle du rebord) et une zone en gris métallique sur certaines faces pour apporter du contraste.



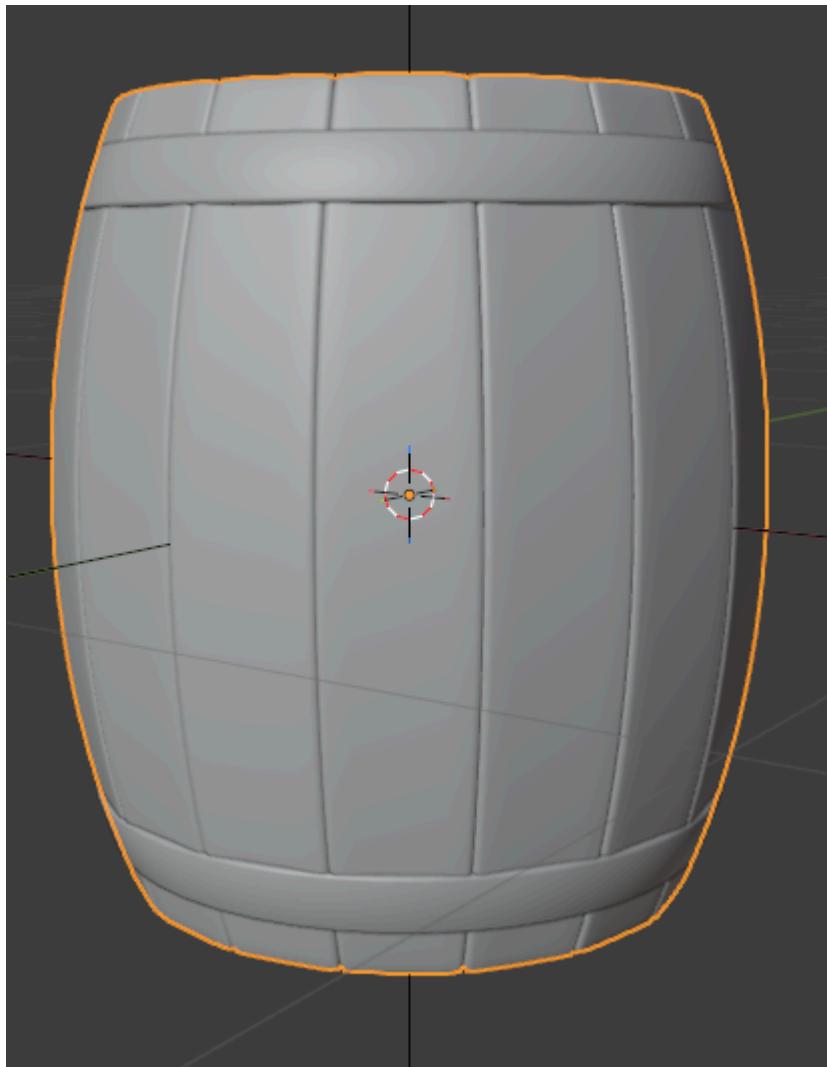
Après j'ai Poke Faces les faces pour donner de l'originalité puis j'ai fait modifier le relief en prenant le point centrale et en faisant G puis Z ce qui fait qu'une bosse apparaît (grâce à l'autre côté de la face qui vient à l'intérieur) :



Enfin j'assigne mes 3 teintes de couleurs (matériaux) à ma pièce :



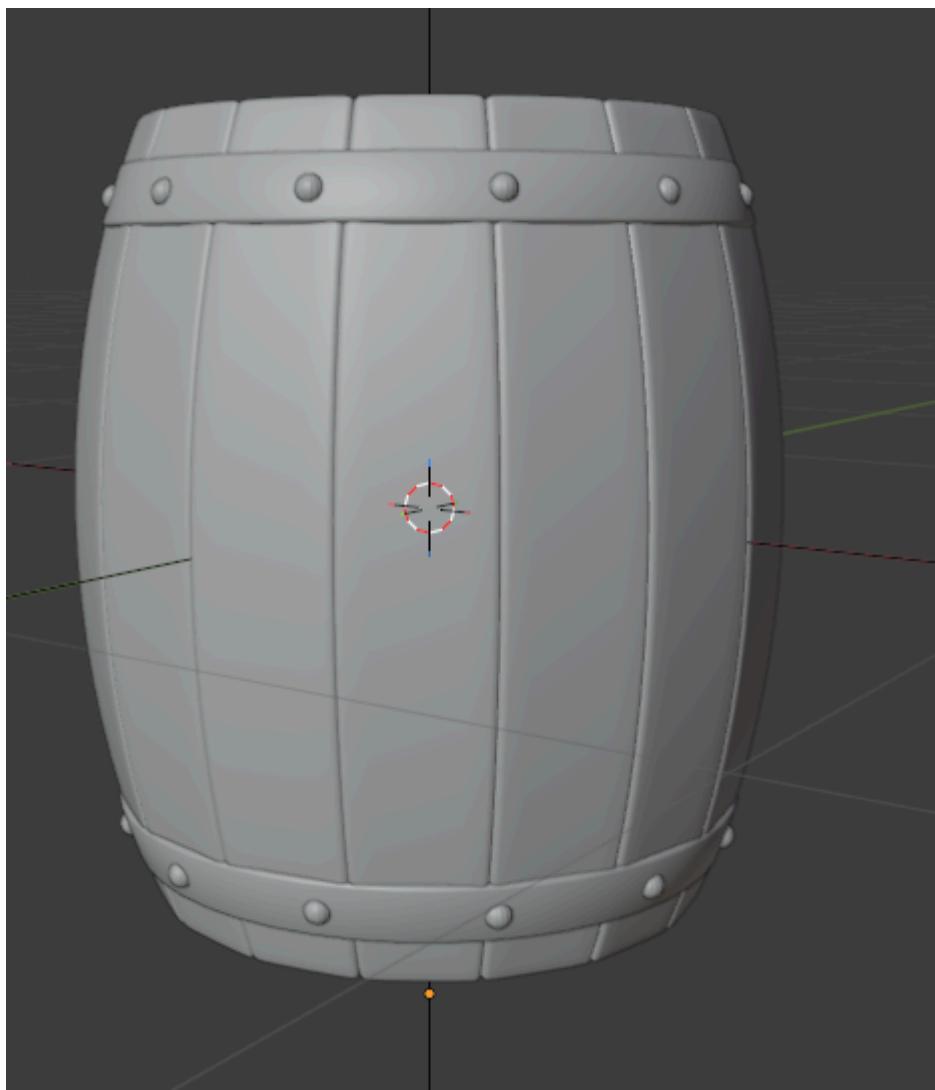
## La tonneau :



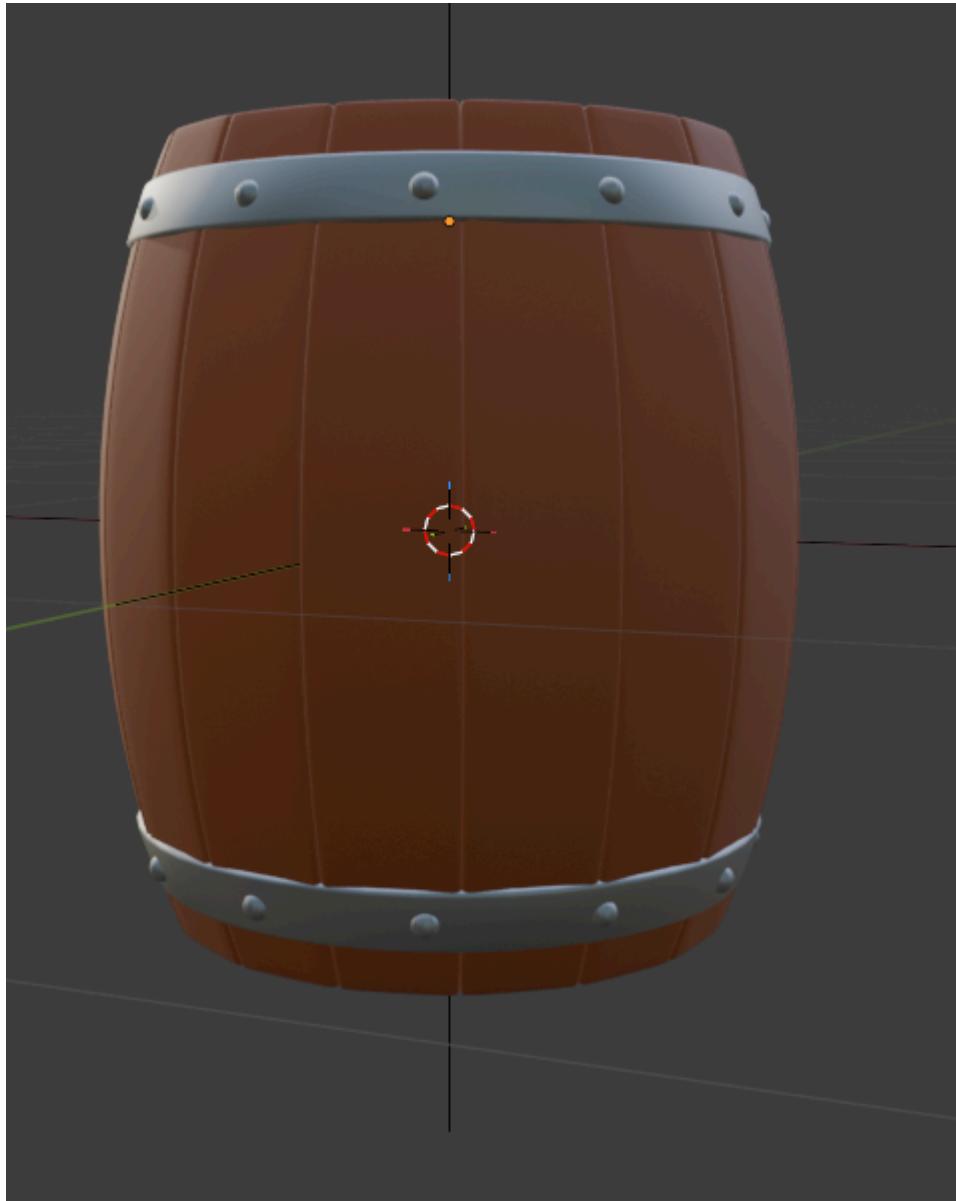
Voici le tonneau que j'ai modélisé à l'aide de la vidéo suivante.

<https://www.youtube.com/watch?v=2C6CkrhbBk0>

Afin d'y ajouter une touche personnelle, je décide d'y ajouter des clous sur les "colliers" métalliques du tonneau. Pour ce faire j'ai simplement fait une sphère, qui a un modifier array afin de dupliquer les sphères. Pour qu'elles tournent bien autour du tonneau et non du point d'origine j'ai créer un empty qui leur permettra de tourner autour de ce point.



Enfin après avoir ajouter de la couleur :



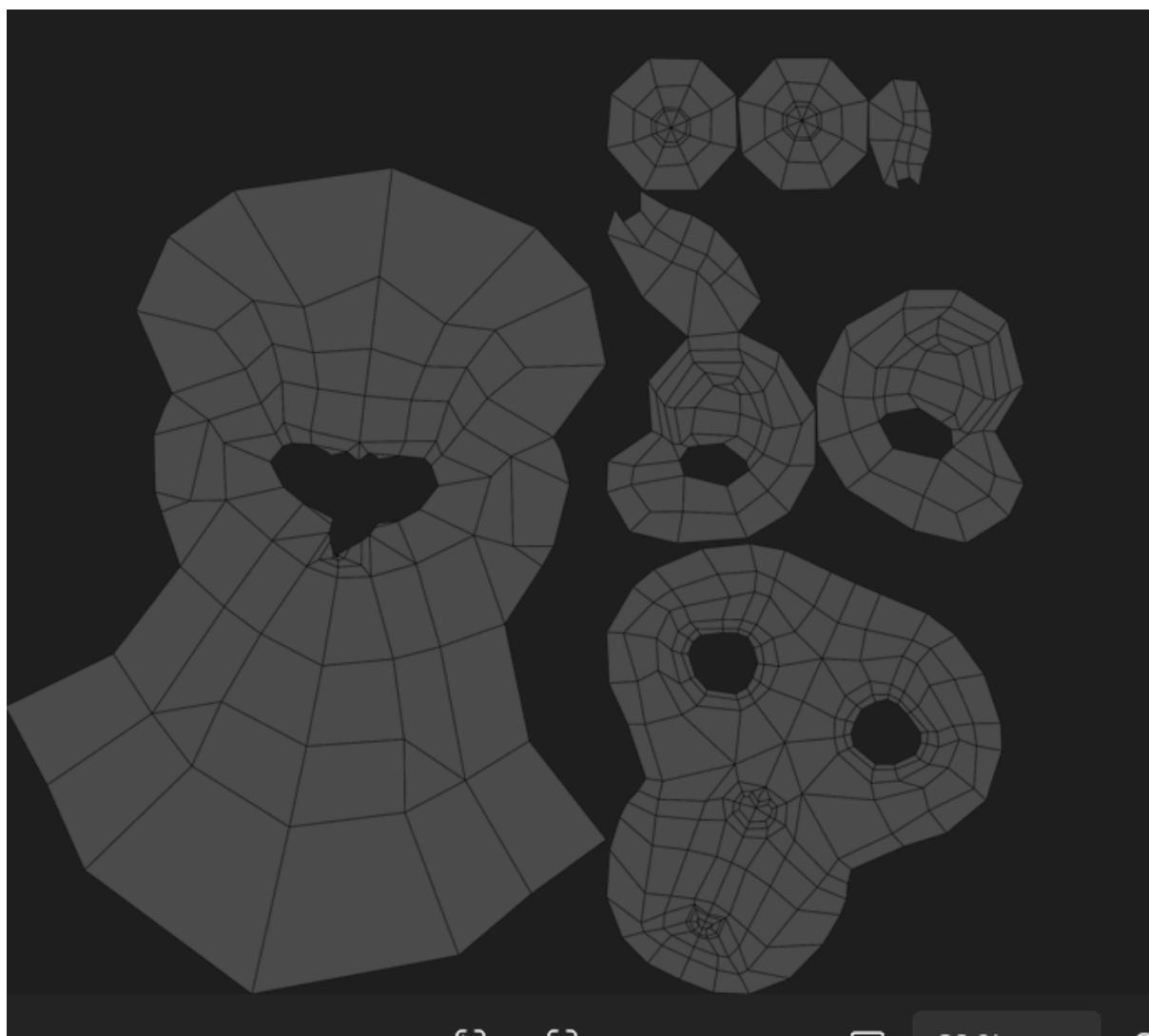
Ce tonneau a été modélisé dans Blender à partir d'une sphère qui à été légèrement bombée, avec des segments verticaux qui font office de planches de bois. Deux colliers métalliques ont été ajoutés en haut et en bas pour renforcer la structure, accompagnés de petites sphères réparties régulièrement afin de simuler des clous. Enfin, des matériaux simples ont été appliqués : un marron mat pour le bois et un gris métallique pour les cerclages et les clous.

## Suzanne :

Sur ce modèle de Suzanne, le travail a surtout consisté à découper le singe en plusieurs parties afin de mieux contrôler le rendu des couleurs et des matériaux (UV unwrap). En séparant des zones comme les yeux, les oreilles et certaines parties du visage, il devient plus simple d'attribuer des couleurs propres à chaque élément sans “déborder” sur le reste,

tout en gardant une lecture claire des volumes. Cette découpe permet aussi de mieux organiser le modèle pour le texturage : chaque pièce peut avoir son matériau dédié (peau, intérieur des oreilles, iris, etc.) avec des réglages adaptés, ce qui améliore la cohérence visuelle et la précision du coloriage.

En plus du gain pour la mise en couleur, cette méthode apporte d'autres avantages techniques : elle rend le dépliage UV plus propre en limitant les étirements, et permet d'optimiser le modèle en ajustant la densité de maillage selon les besoins (plus de détails sur les yeux, moins sur les zones plates). Elle aide également pour le rendu final et l'animation éventuelle, car chaque élément peut être géré séparément, ce qui donne un modèle plus flexible et plus facile à faire évoluer.



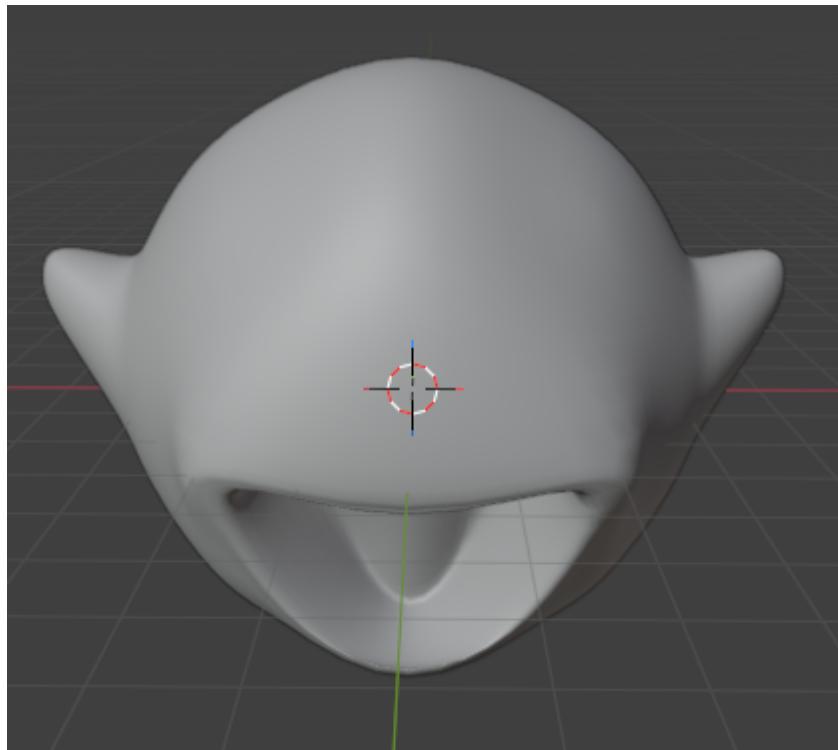
On peut facilement comprendre ce dépliage. Toute la partie gauche est le crâne du singe (une partie qui sera d'une seule et unique couleur). En bas à droite on peut facilement voir tout le visage de suzanne sauf les yeux qui sont les 2 éléments en haut à droite. A droite, au centre, on peut voir une partie des oreilles, et les 2 autres éléments sont à l'intérieur des oreilles.

## Le gros objet = Boo mario :

Pour cet objet je me suis aidé de la vidéo suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcVjOIHqUIU>.

Le tutoriel YouTube sur la création de Boo (le fantôme de Mario) dans Blender m'a permis de réaliser un personnage "complexe" en suivant une méthode progressive, adaptée aux débutants. Celle-ci m'a surtout permis de ne pas me perdre en ayant un plan bien précis à suivre. La première étape consiste à bien préparer le projet, notamment en s'aidant de références (images du personnage) pour respecter les proportions et reconnaître rapidement les formes essentielles. Ensuite, la modélisation démarre à partir d'une forme simple (une sphère) qui sert de base au corps. Grâce aux outils de transformation (déplacement, rotation, mise à l'échelle) et à l'édition du maillage, on obtient la silhouette ronde et "gonflée" typique de Boo. Cette approche par formes primitives rend le travail plus propre et plus rapide, car on construit le modèle du général vers le détail.



Une fois la base posée, le tutoriel montre comment ajouter et modéliser les éléments caractéristiques : les yeux, la bouche, la langue et les petites/grandes dents, souvent en créant des objets séparés ou en extrudant certaines parties du mesh pour mieux contrôler la forme. Des techniques comme le Proportional Editing, le lissage (Shade Smooth) et le Subdivision Surface ont été utilisées pour obtenir un rendu plus doux et cartoon, tout en essayant de garder une bonne topologie. La mise en couleur se fait ensuite avec des matériaux simples : blanc pour le corps, noir pour les yeux, rouge pour la langue, ce qui rend le personnage visible et proche du modèle original. Ce travail m'a surtout appris à organiser ma scène, à construire un modèle de façon structurée, et à utiliser des outils essentiels de

Blender pour obtenir un résultat final comme celui-ci.

