

Pour ce projet, nous devions créer les textures du mesh **Suzanne**. Afin de réaliser celles-ci, il a d'abord été nécessaire de « découper » le mesh en plusieurs parties pour obtenir une **UV Map**, puis de créer les textures de manière précise à l'aide du logiciel **GIMP**.

Pour découper le mesh, j'ai commencé par les zones présentant le plus de relief, à savoir les oreilles. J'ai donc découpé l'intérieur des oreilles, puis j'ai continué en coupant le contour de celles-ci, c'est-à-dire la partie des oreilles reliée à la tête. J'ai ensuite découpé le haut de la tête afin de séparer une zone importante, ce qui facilite le travail de texturage par la suite.

J'ai également découpé l'intérieur des yeux, car il s'agit d'une zone avec beaucoup de relief qui aurait été difficile à texturer correctement sans découpe préalable. Pour finir, j'ai découpé le bas de la tête, ainsi que la bouche et le nez, car, comme pour les zones précédentes, il aurait été impossible de les texturer de manière précise sans cette étape.

Une fois l'UV Map obtenue, j'ai commencé à créer les textures à l'aide de GIMP. Pour les textures, je n'ai pas eu beaucoup d'imagination et j'ai donc choisi des couleurs simples et cohérentes avec un singe : le corps en marron, les yeux noirs et le nez légèrement rosé. Enfin, j'ai ajouté un petit trait noir afin de représenter deux dents dans la bouche de Suzanne, ce qui apporte un détail supplémentaire et améliore le rendu final de l'objet.

