

Compte rendu Blender

Suzanne :

J'ai créé l'objet Suzanne dans Blender, ensuite, j'ai appliqué un modificateur "Subdivision Surface" avec 2 subdivisions, j'ai passé l'objet en mode édition en appuyant sur Tab, puis j'ai sélectionné le mode *Edges*, j'ai marqué les bords du visage, des oreilles et des yeux avec l'option "Mark Seam".

Ensuite j'ai sélectionné les faces en mode *Face*, puis j'ai appuyé sur "A" pour tout sélectionner puis clic droit et choisi *UVs > UV Unwrap* pour déplier l'UV.

Ensuite, j'ai exporté le dessin de l'UV pour l'importer dans Gimp 8. Colorisation des faces selon les UVs, on enregistre le fichier.

De retour dans Blender, je suis allé dans l'onglet Shading "Shift + A" et "Image Texture", puis j'ai choisi l'image que j'avais créée dans Gimp, j'ai relié le nœud de l'image à la couleur du BSDF.

Enfin, j'ai vérifié que l'affichage était correct dans la fenêtre de prévisualisation en haut.

Barrels :

J'ai commencé par créer un cube. Ensuite, j'ai ajusté sa taille en utilisant S + X pour l'aplatir en forme de planche, puis j'ai utilisé S + Z pour l'allonger. Par la suite, j'ai ajouté des *loop cuts* tout le long de la planche.

J'ai ensuite appliqué un modificateur Simple Deform en mode *Bend* sur l'axe X pour courber la planche. Après cela, j'ai créé un matériau pour la planche, en utilisant une *Wave Texture* pour imiter le bois, un *Color Ramp* pour ajuster les couleurs et un *Texture Coordinate* avec *Mapping* pour affiner la position de la texture.

Puis, j'ai placé un *Empty* au centre du tonneau et ajouté un modificateur Array. J'ai désactivé *Relative Offset* et activé *Object Offset*, en utilisant l'*Empty* comme référence. J'ai tourné l'*Empty* de 15° et réglé le nombre de répétitions de l'Array sur 360/20.

J'ai ensuite ajouté un cylindre aplati pour former un anneau métallique, puis j'ai appliqué un modificateur Mirror à l'anneau, en limitant l'effet à l'axe Z.

Pour le dessus et le dessous du tonneau, j'ai créé une nouvelle planche. J'ai utilisé un modificateur Array pour ajouter plusieurs planches et un modificateur Boolean en mode *Intersect* avec un cylindre, afin de découper les planches aux dimensions exactes.

Enfin, j'ai ajusté les planches de base avec l'édition proportionnelle (G + S + X), de manière à courber légèrement les planches et à réduire les espaces entre elles, pour obtenir un aspect plus naturel et authentique au tonneau.

Coin :

J'ai commencé par créer un cylindre dans Blender. Ensuite, j'ai réduit sa hauteur pour lui donner la forme d'une pièce de monnaie, j'ai appliqué un modificateur "Subdivision Surface". Ensuite je passe en mode edit et fait ctrl + r et ajoute 2 coupure horizontal j'appuis sur S Z pour pouvoir le scale jusqu'à remplir les côtés du cylindre. Je sélectionne les deux faces de la pièce, je fais insert pour rapetisser un tout petit peu les faces. En object mode je fait un auto smooth et j'ajoute les materials pour la face de la pièce et les côtés que j'ai importé à partir d'internet

Sword :

J'ai importé l'image d'une épée où j'ai détourné la lame avec un Plane et une fois la lame terminée je l'ai grossi un peu pour avoir un objet 3D j'ai ensuite appliqué un auto smooth avec un angle de 30° pour avoir l'effet coupant, toujours à l'aide de l'image je me suis servi de la courbe de bézier pour créer la garde d'un seul côté je me suis ensuite servi d'un mirror sur l'axe Y pour que ce soit symétrique et enfin pour le pommeau et la poignée j'ai fait comme pour la lame mais cette fois-ci à partir d'un cylindre pour la forme arrondie j'ai ensuite fait les materials pour la partie métallique et la partie en bois