

Compte Rendu - Pièces

La modélisation de la pièce a commencé par l'ajout d'un cylindre, dont les dimensions ont été ajustées pour obtenir les proportions attendues (Scale : S). Une bordure a ensuite été créée en travaillant le contour par extrusion (Extrude : E) afin de distinguer clairement le relief périphérique. Pour renforcer cet effet, l'épaisseur de la zone centrale a été réduite, ce qui fait ressortir la bordure comme un anneau plus élevé. La texture a été appliquée en réutilisant un matériau importé via une sphère contenant la texture, puis assigné à l'objet. Enfin, un logo Counter-Strike téléchargé a été intégré et positionné au centre de la face supérieure pour servir de marquage visuel (Move : G).

Remarque - À l'origine, le travail de texturage était prévu pour le donut, qui constitue l'objet final. Cependant, afin de pouvoir mener cette étape à bien sans rester bloqué (je n'ai pas réussi à faire le texturage pour le glaçage) le texturage a été réalisé sur ce modèle.

Annexe - Captures d'écran des étapes de modélisation





