

Compte Rendu - Suzane

Suzanne a été généré à partir de la primitive intégrée à Blender, puis personnalisé par l'application d'une texture image. L'image a été importée et placée dans l'éditeur UV (UV Editing / UV mapping) afin d'organiser correctement la correspondance entre la surface 3D et le visuel (mapping). La texture a ensuite été sélectionnée dans le matériau de l'objet pour être affichée sur la géométrie, ce qui permet d'habiller le modèle de manière contrôlée et cohérente.

Annexe - Captures d'écran des étapes de modélisation

