

# Compte rendu - Objet final

Pour ce dernier objet, j'ai souhaité rendre hommage à ma saga de jeux vidéos préférée : Super Mario. J'ai choisi comme objet le mythique **bloc "?"** qui est à la fois simpliste mais qui met en commun tout ce qui a été appris durant les séances.



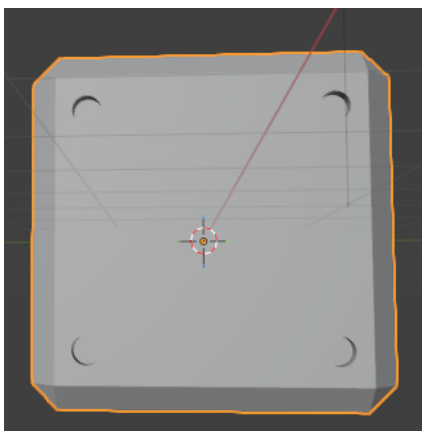
*Note : je me suis partiellement aidé de ce tutoriel :*

[▶ Tuto: Modéliser le bloc de Super Mario sous Blender](#)

*et l'intelligence artificielle m'a apporté de l'aide sur un problème, que je mentionne vers la fin.*

La conception commence avec la création d'un cube simple sur Blender, que je scale en 2x afin d'avoir une plus grande surface. J'applique le premier modifier de cette conception qui est le **Bevel**, me permettant d'arrondir les coins de mon cube. J'ai choisi un très léger arrondi, assez polygonal, afin de respecter au mieux l'original.

Vient ensuite le moment d'ajouter les **trous**, pour cela on commence par créer un cylindre simple qui dépasse légèrement du cube (puisque l'on va devoir creuser), puis, grâce à un modifier **Mirror**, j'ai pu effectuer une symétrie d'abord sur l'axe X pour en obtenir 2 au dessus, puis un autre Mirror, sur l'axe Z cette fois, pour couvrir l'entièreté de la face.



Pour creuser les trous eux-mêmes, j'ai pu utiliser un Booléen en mode **Différence** (donc qui soustrait la forme) sur mon cube avec l'objet cylindre.

Il faut alors dupliquer ces trous des 4 côtés, j'ai su instinctivement que j'allais devoir utiliser un **Array** mais ayant rencontré des difficultés, je me suis servi d'un tutoriel. J'ai pu effectuer un Array grâce à une rotation d'une Plain Axes, et j'ai compris l'importance de faire un **All Transform** pour centrer les points d'origine de mes mesh (ici le cylindre) et avoir un

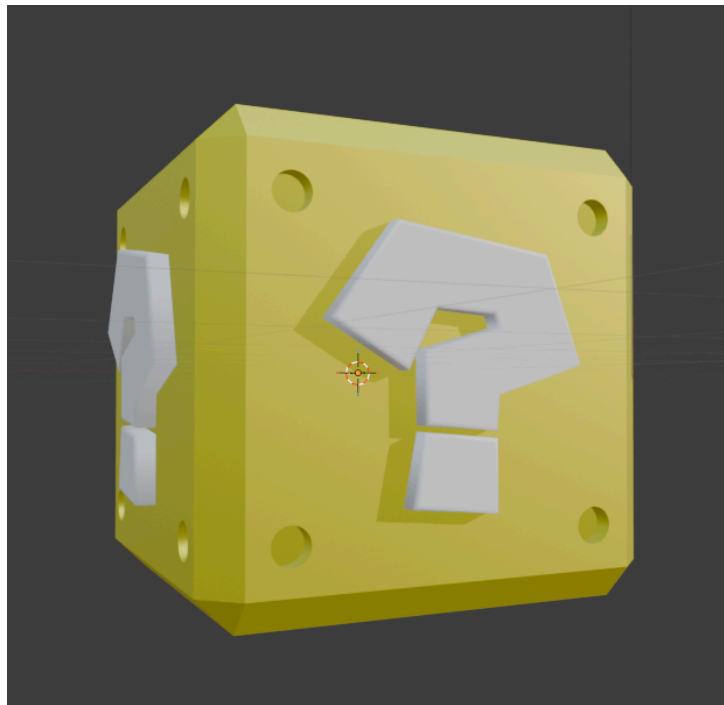
array parfait sur toutes les faces.

A présent, il ne reste plus qu'à ajouter le texte. Pour cela, on crée un texte (**avec Shift+A, Text**), on lui effectue une rotation à 90 degrés afin qu'il soit face à la caméra (chose que je n'avais pas compris immédiatement), et on entre le texte que l'on souhaite (ici un "?"). Dans l'onglet **Texte** j'ai pu trouver comment extruder le texte afin de lui donner du volume, avant d'appliquer un modifier bevel pour lui donner un aspect plus arrondi.

Enfin, il ne reste plus qu'à effectuer un Array avec l'objet cube, de la même manière qu'avec les trous. Le problème étant que, ne pouvant pas appliquer un **All Transform** à un texte, je me trouvais dans une impasse. L'IA m'a alors recommandé de convertir le texte en Mesh, ce qui m'a permis de faire un array sur mon Empty à nouveau.

Au niveau des textures, j'ai pu appliquer une texture jaune brillante au cube.

Résultat final :



Pour conclure, cette modélisation a été enrichissante car elle m'a permis (en plus des autres modèles) de me familiariser avec le logiciel et à être plus habile avec les outils de Blender. J'ai pu explorer les Array, les Boolean, etc, tout en prenant de bonnes habitudes pour les modélisations futures.