

# Rapport – Texturisation 3D de suzanne

Pour cet exercice, j'ai travaillé sur Suzanne, le singe de Blender, afin d'apprendre les bases du texturing. J'ai commencé par ajouter Suzanne dans la scène, puis j'ai réalisé une UV Map en utilisant le mode Édition et en coupant toutes les zones distinctes du singe, dans le but de savoir les replacer après une fois que ces zones sont sur le plan fixe, pour savoir quelle couleur mettre aux endroits cohérents et l'outil UV Unwrap. Cette étape permet de "déplier" le modèle 3D en 2D afin de pouvoir appliquer une texture correctement, nous devons bien découper le singe sans forcément découper tous les axes car sinon la UV map n'aurait eu aucun sens. J'ai exporté cette UV Map sous forme d'image .png pour pouvoir travailler dessus dans un logiciel externe.

La texture a ensuite été réalisée sur Gimp / Krita. J'ai travaillé avec un calques au-dessus de celui des textures du singe. Cela permet de modifier facilement chaque partie sans affecter le reste. Une fois la texture terminée, je l'ai enregistrée en .png puis importée dans Blender pour l'appliquer au modèle. J'ai vérifié que la texture correspondait bien à l'UV Map et corrigé les décalages. Cet exercice m'a permis de comprendre le lien entre UV Map, texture et modèle 3D.