

Rapport - R5.A.06

Programmation Multimédia

Valente Hugo

La Pièce :

Comme mesh de base j'ai utilisé un cylindre dont j'ai réduit la hauteur et la largeur. La pièce est composée de deux parties : Les faces de la pièce et une bordure. Pour délimiter les faces de la bordure j'ai appliqué un inset sur les deux faces du cylindre. Ensuite, j'ai appliqué une extrusion vers l'extérieur pour mieux marquer la bordure de la pièce. Enfin, pour arrondir les bords de la pièce, il suffit d'ajouter un bevel sur le côté intérieur et extérieur de la pièce.

Pour finir la pièce, j'ai simplement ajouter une texture jaune avec un effet métallique et la roughness au minimum pour ajouter de la brillance et la faire vraiment ressembler à une pièce.

Tonneau :

Le tonneau est composé de plusieurs éléments, les planches et les plaques en métal.

Pour faire la planche, j'ai utilisé comme mesh de base un plane auquel j'ai modifié la longueur et la largeur pour avoir les proportions d'une planche. Pour ajouter du volume, j'ai ajouté le modifier solidify.

Le tonneau est constitué de plusieurs planches. Plutôt que copier-coller les planches une par une, j'ai ajouté le modifier Array à la planche pour dupliquer les planches selon un centre qui sera un Empty placé au centre du futur tonneau. Pour finir avec les planches, j'ai ajouté un dernier modifier pour déformer les planches et rendre le tonneau plus beau.

Ensuite, pour les plaques en métal j'ai utilisé comme mesh de départ un cylindre. J'ai réduit sa hauteur et sa largeur de la même façon que la pièce, à l'exception que cette fois-ci j'ai aussi ajouté un autre cylindre au mesh de la plaque métallique auquel j'ai aussi appliqué une forme similaire à la pièce tout en réduisant la partie inférieure de celui-ci. J'ai finalement appliqué le modifier mirror pour qu'il y ait des plaques métalliques partout sur le tonneau et pas seulement sur la partie basse.

Suzanne :

Pour Suzanne il a simplement fallu découper le modèle dans le layout ... pour avoir un patron du modèle 3D. Grâce à Gimp et au patron que nous avons obtenu, il suffit de colorier dans les zones du patron et faire ce que l'on veut. Une fois la texture terminée, sur blender il

suffit de créer un nouveau matériau dans l'onglet shading, qui a comme couleur notre texture et voilà ! Suzanne a maintenant une texture (inspiré de GorillaTag).

Chapeau (Objet personnel)

Pour mon objet personnel, j'ai décidé de faire un chapeau dans un style western pour ensuite l'implémenter dans notre jeu.

Pour faire le chapeau j'ai choisi un cylindre comme mesh de base. Je lui ai donné une forme de pièce et je lui ai appliqué un inset pour délimiter la partie haute du chapeau et le reste.

J'ai extrudé pour donner la forme au chapeau. J'ai ensuite ajouté deux éléments : une ficelle et une pièce.

Pour la ficelle, il s'agit encore une fois d'un cylindre que j'ai rétrécie et auquel j'ai appliqué les modifier suivant : Boolean (pour creuser le centre selon le chapeau), Bevel (Pour arrondir les bords), Subdivision et une Array pour avoir plusieurs ficelles pour faire moins vide.

Pour les pièces c'est simplement un cylindre aplati auquel j'ai ajouté une Array mais cette fois-ci avec comme centre un empty pour pouvoir faire tourner les pièces autour du chapeau. J'ai aussi ajouté une subdivision pour rendre les pièces plus rondes.

Sur le chapeau j'ai aussi ajouté le modifier Subdivision.

Enfin sur toutes les pièces qui composent le chapeau j'ai ajouté le modifier Deform pour styliser un peu le chapeau.