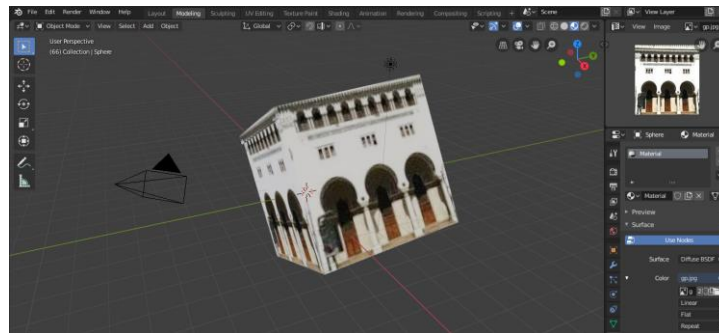


TP1 : Modélisation géométrique Interactive

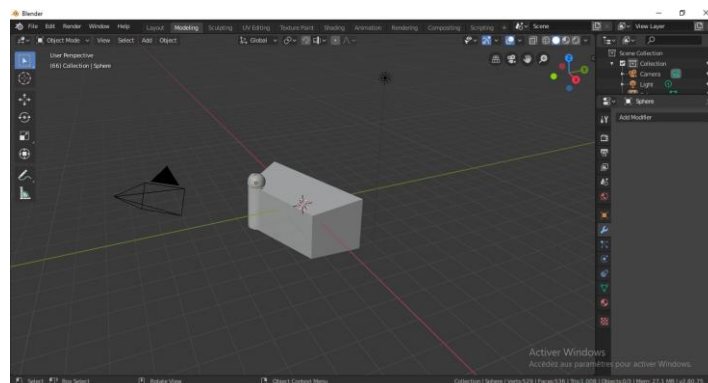
Exercice 1 : Ajout de texture à un objet sur Blender 2.8

1. Cliquez sur **Add ->mesh->cube** pour ajouter un cube a la scène.
2. En étant sur **Object Mode** sélectionnez l'objet, sur le menu **Context Matériel ->Use Nodes ->Surface ->Diffuse BSDF**
3. Sélectionnez **Color ->Image Texture** et attachez une texture.
4. Sur **Editor Type** choisissez **UVEditor**
5. En étant sur **Edit Mode** sélectionnez l'objet ou une face de l'objet et tapez la lettre **U** au clavier ensuite **Unwrap** pour passer en mode texture tapez la lettre **Z** au clavier ensuite sélectionnez **Look Dev**.
6. Vous pouvez ajouter du relief a des parties de votre objet obtenu en les découpant avec **Ctrl+R** horizontalement et verticalement, sélectionnez les parties obtenues et taper la lettre **E** pour faire sortir cette partie du plan.



Exercice 2 : Modélisation d'objet bâtiment sur Blender 2.8

1. Cliquez sur **Add ->mesh->cube** pour ajouter un cube a la scène.
2. Cliquez sur **Edit Mode** pour sélectionner les vertex de l'objet que vous voulez déformer.
3. Tapez la lettre **G** au clavier et personnaliser la déformation en déplaçant les vertex sélectionnés.
4. Cliquez sur **Add->Mesh->Cylinder** pour ajouter un objet cylindre.
5. En étant sur **Objet Mode** sélectionnez le cylindre, tapez la lettre **G** et déplacer l'objet pour le placer à la position voulu.
6. Cliquez sur **Add->Mesh->UVSpher** pour ajouter un objet sphère.
7. En étant sur **Objet Mode** sélectionnez le cylindre, tapez la lettre **G** et déplacer l'objet pour le placer à la position voulu.
8. Passez à **Edit Mode** pour sélectionner les vertex à supprimer, tapez la touche **Suppr** du clavier en suite vertex.
9. Une fois toutes les transformations terminées, en **Objet Mode** sélectionnez les objets à fusionner avec **ctrl+j**
10. Pour dupliquer un objet, cliquez sur **Object ->Duplicate Objects**.



11. Continuer les modifications jusqu'à obtenir la forme du bâtiment souhaitée.