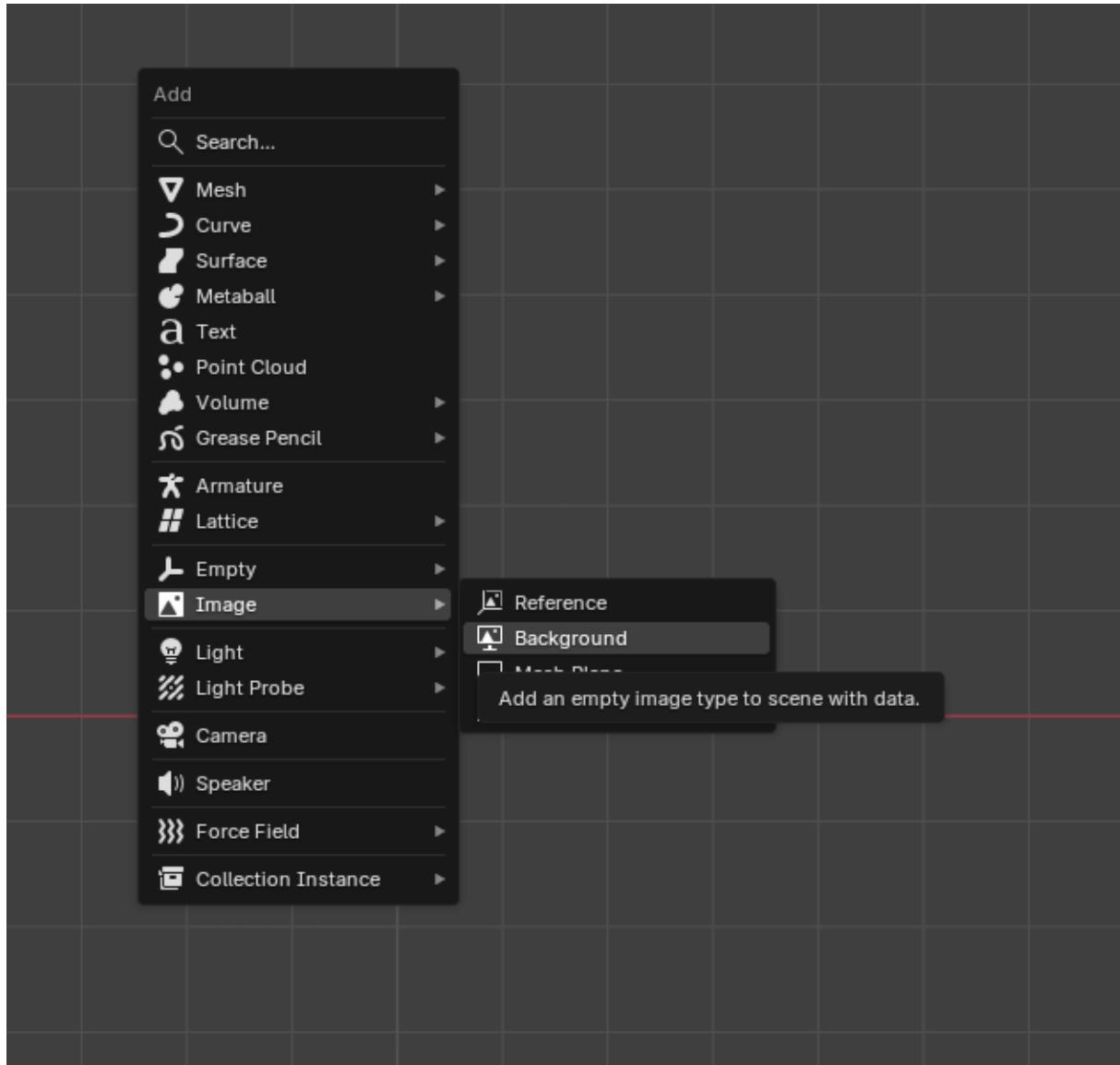


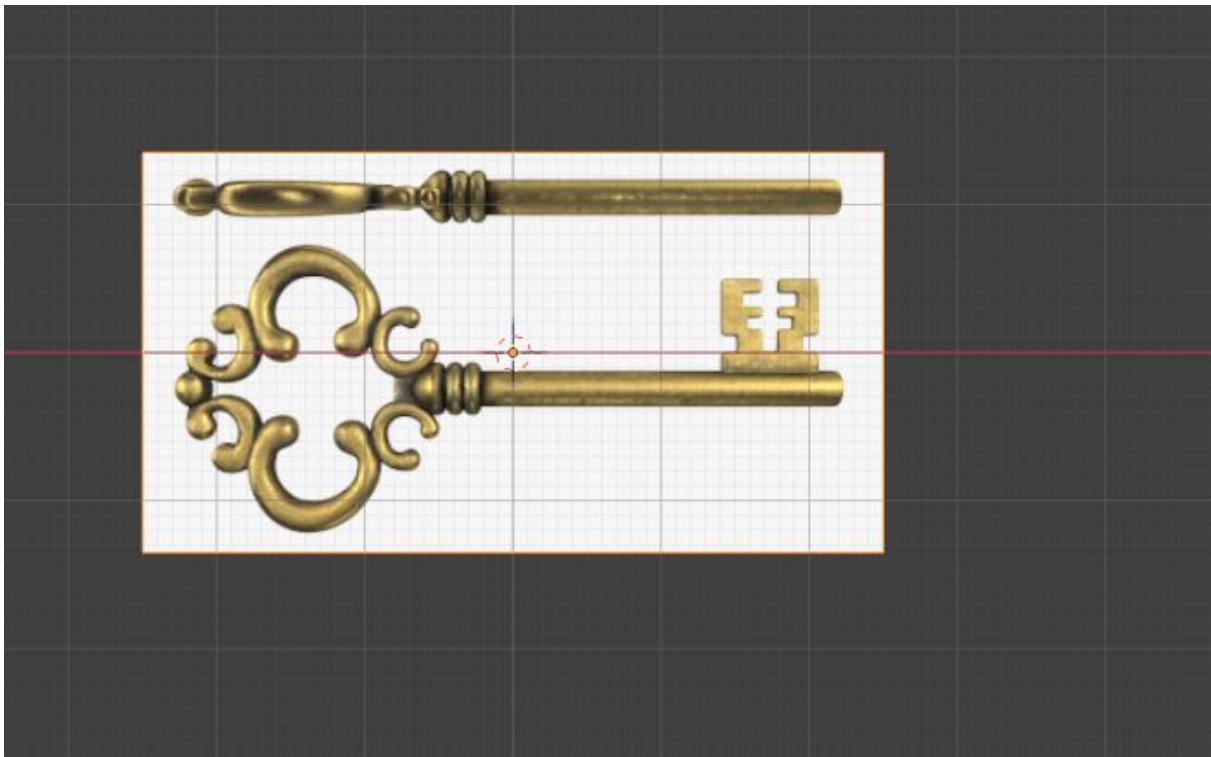
Gorgodian Valentin

Modélisation d'une clé :

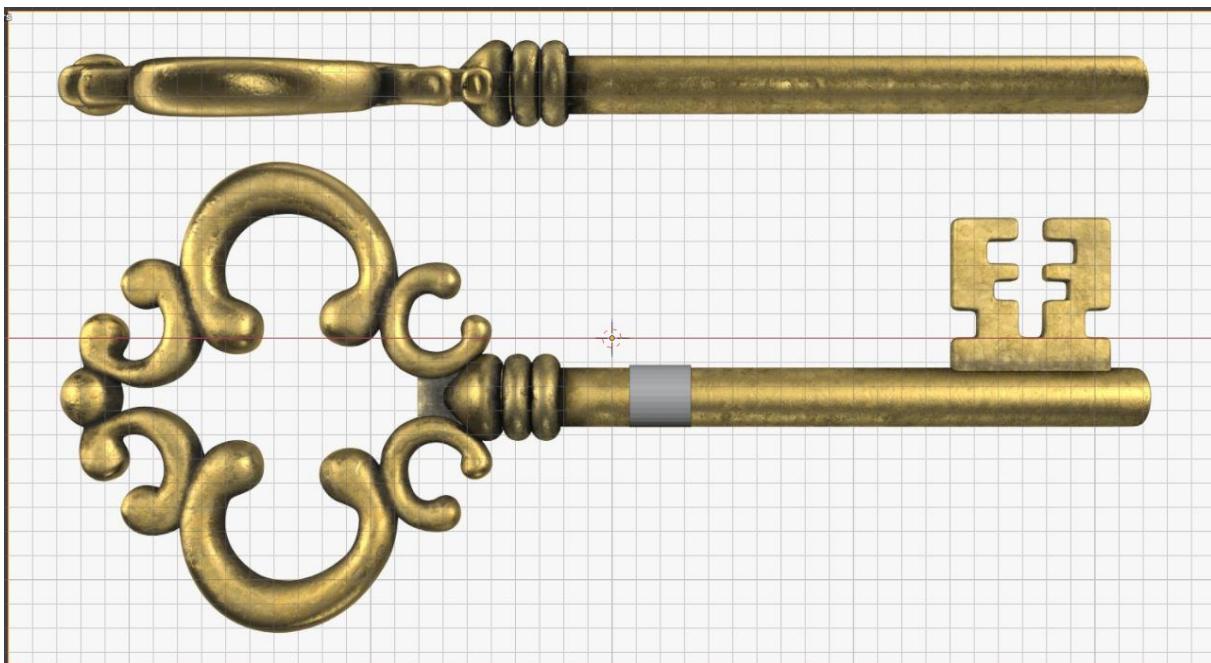
Le but va être de modéliser une clé médiévale pour ce faire nous allons commencer par importer une image en tant qu'arrière-plan comme ceci :



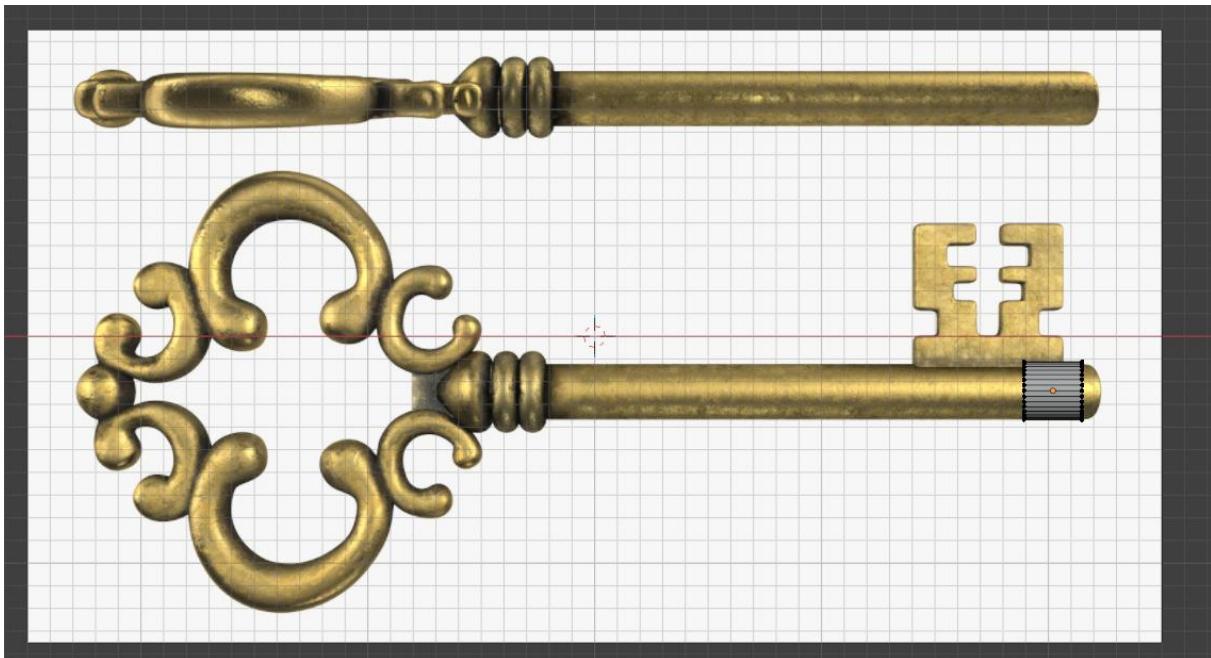
Pour enfin avoir un résultat comme ceci :



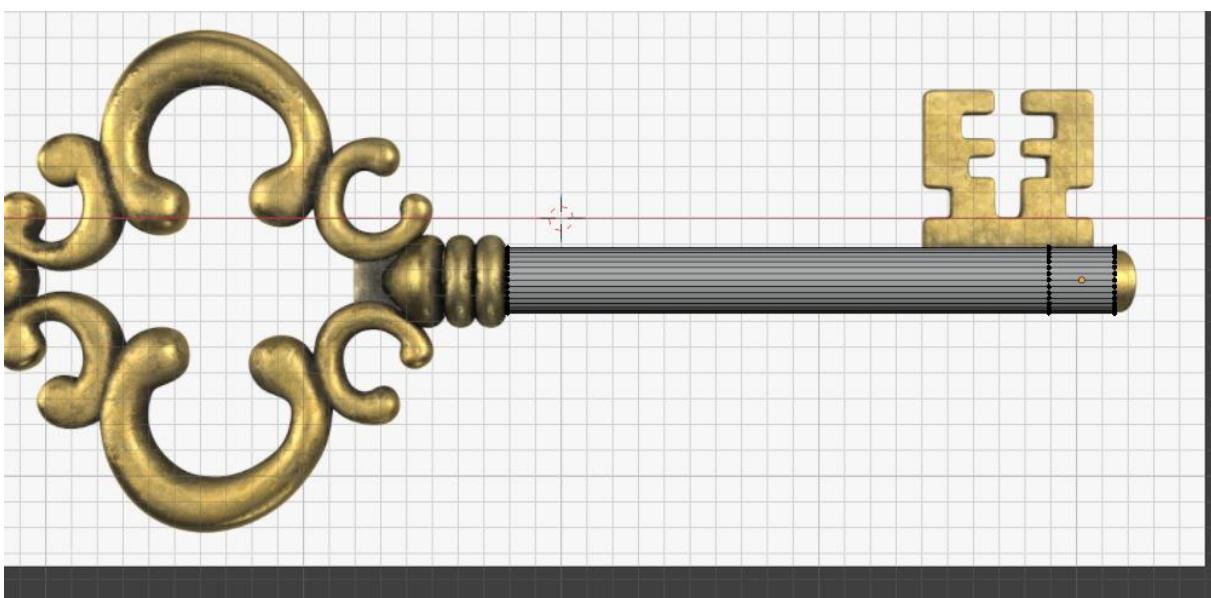
Nous allons ensuite rajouter un cylindre lui faire une rotation pour qu'il soit à l'horizontal ainsi que le re-scale pour le mettre à la bonne taille.



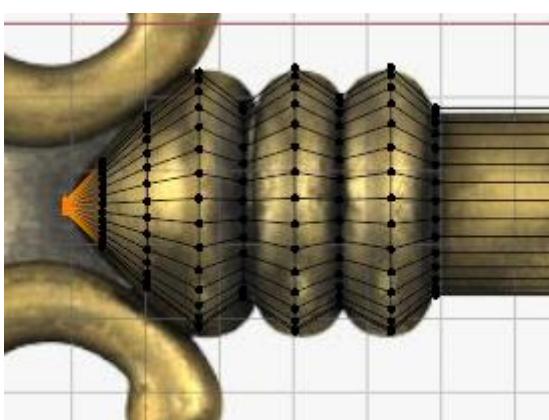
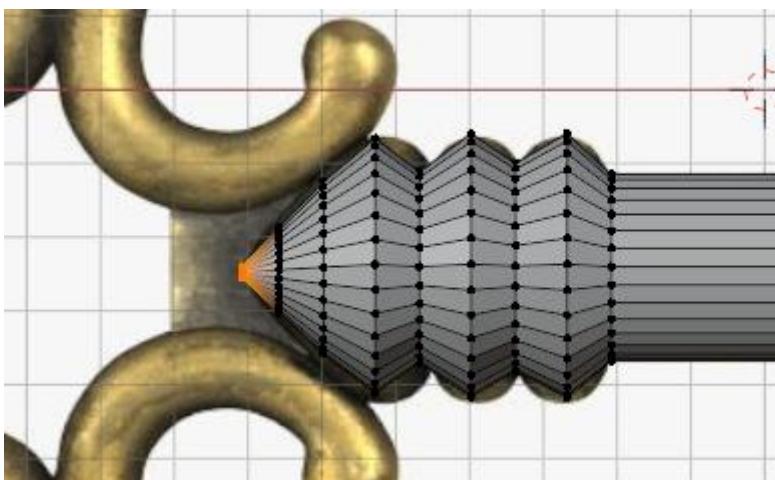
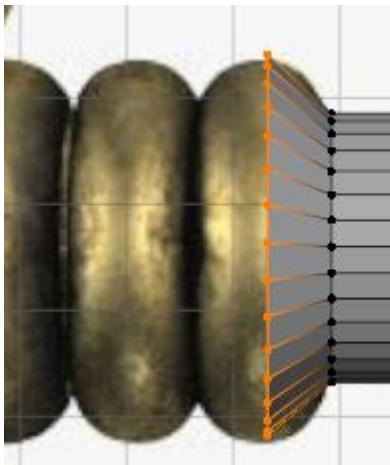
Nous allons ensuite le placer au bout de la clé :



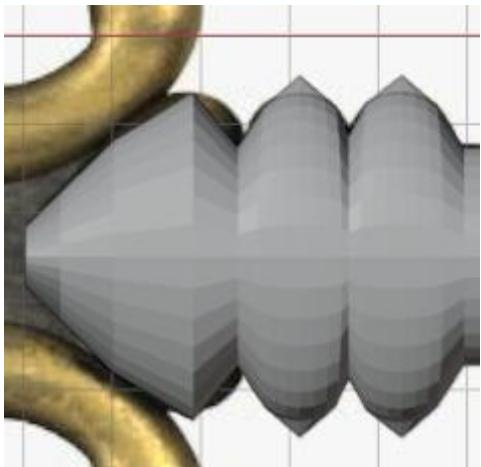
Ensuite nous allons sélectionner tous les vertis de la face gauche de notre cylindre pour ensuite extruder le tout sur l'axe x, jusqu'au bout de notre clé.



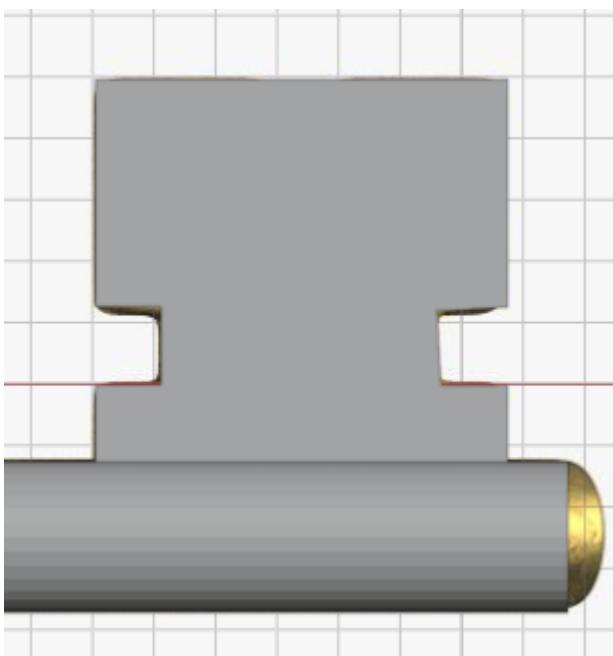
Nous allons ensuite utiliser le même procédé pour continuer à rallonger notre cylindre en extrudant mais cette fois en utilisant un scale sur l'axe Z pour imiter la forme de la clé :



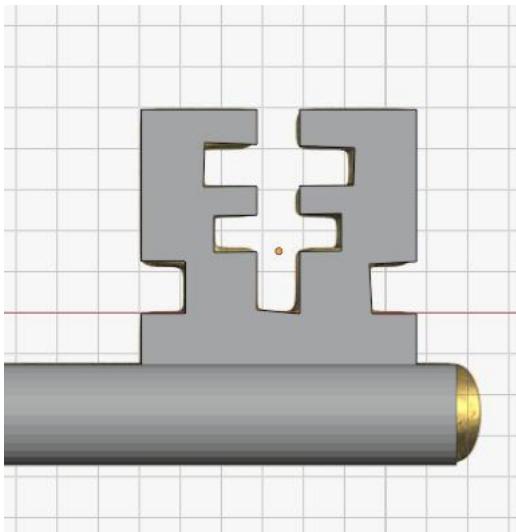
Nous avons ensuite appliqué un bevel sur le milieu des arrondis à faire pour arrondir au mieux notre cylindre à ces endroits-là :



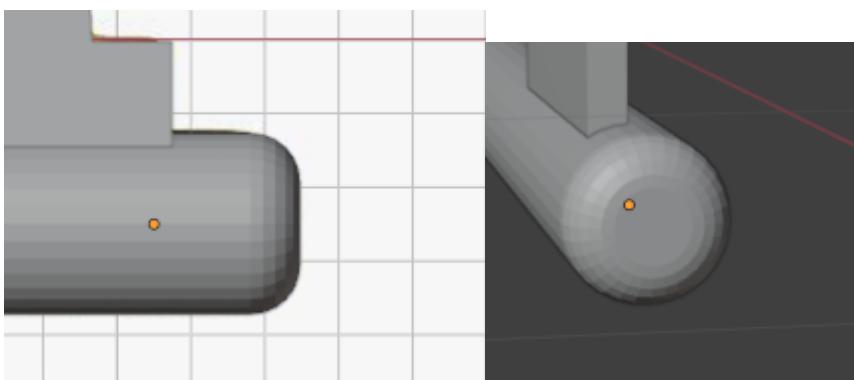
Nous allons ensuite rajouter une planche pour la partie de droite :



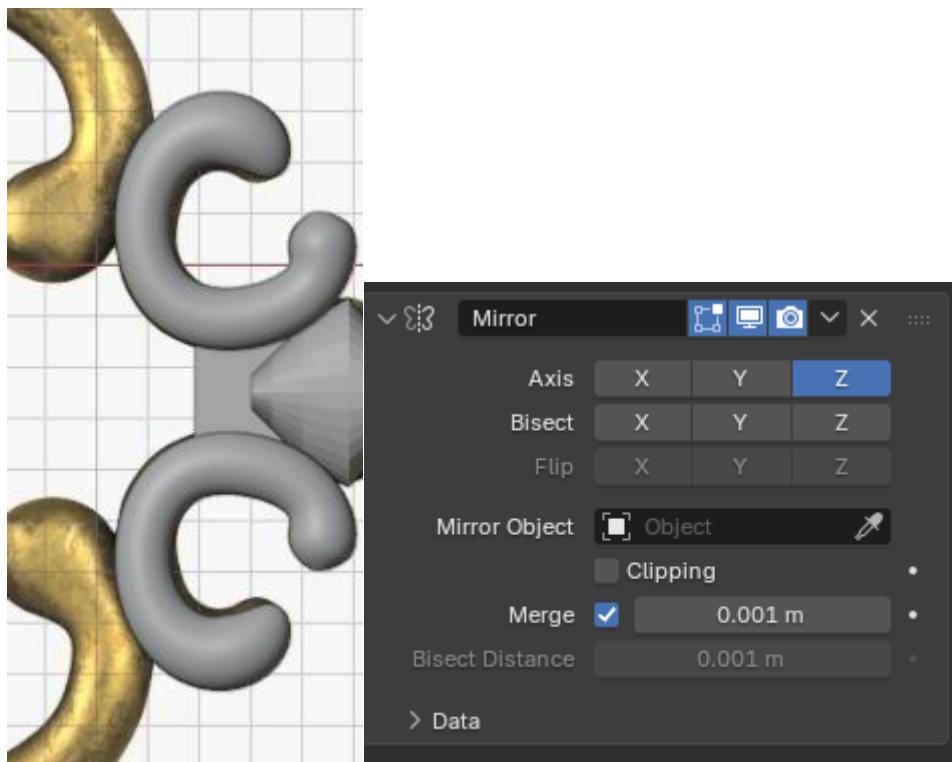
Nous allons ensuite la re-scale et la placer au bon endroit puis effectuer les découpes nécessaires avec l'outil de découpe puis séparer les parties de notre planche et supprimer celles qu'on ne veut pas garder.



Ensuite pour faire le bout de la clé nous allons extruder sur l'axe x à droite puis faire un bevel pour arrondir le tout.

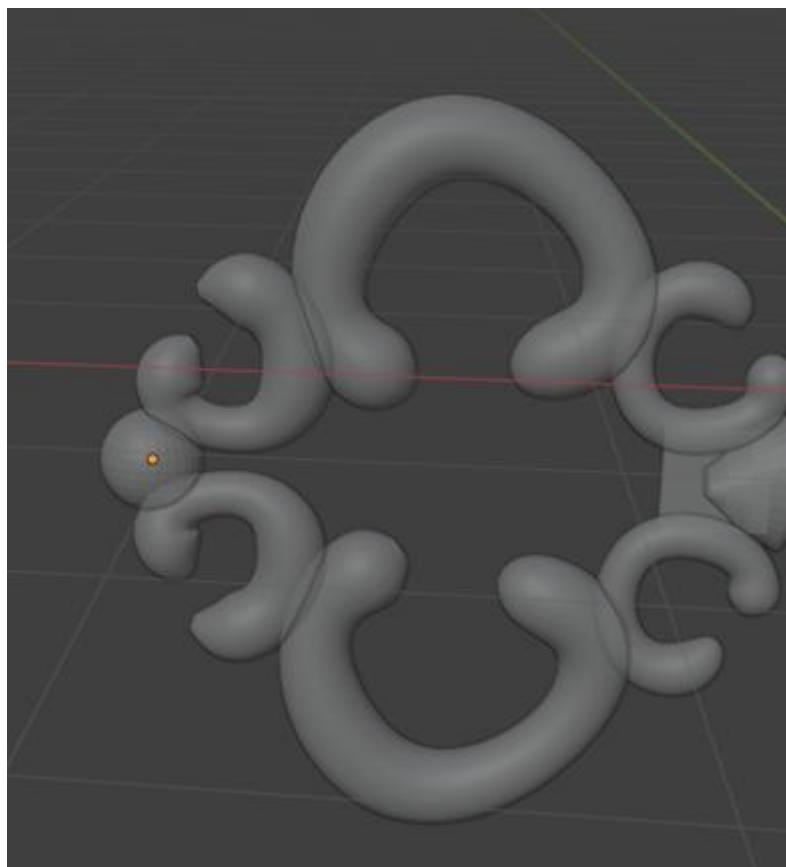


Nous allons ensuite utiliser des mesh pour imiter les arrondis à la gauche de la clé pour ce faire nous allons importer des mesh les faire imiter la courbe de la clé puis ajouter un modifieur de type mirror pour ne pas avoir à refaire l'autre côté.



Nous allons ensuite faire pareil sur les autres arrondis de la clé :

Et pour la boule nous allons simplement importer une sphère et la re-scale puis la superposer au calque :



Pour rendre toutes les parties plus « smooth » nous allons rajouter un shade smooth sur toutes les parties de notre clés afin d'avoir un visuel plus agréable.