

Turlure Nael

Modélisation Suzanne

Pour commencer nous allons importer suzanne dans blender puis on basculera en mode « UV Editing » pour y créer un Layout qui nous permettra par la suite de rajouter des textures à notre modèle.

Pour cela on sélectionnera des arrêtes pour y effectuer des découpes et rendre notre modèle comme un patron. Ensuite on sélectionne toutes nos arrêtes et on fait un « Unwrap » afin de pouvoir visualiser notre patron. Il a fallu plusieurs essais pour arriver à avoir un Layout avec lequel on peut bien texturer chacune des parties de Suzanne.

Pour pouvoir texturer le modèle, on l'importe sur gimp en PNG puis on crée un nouveau Layout et ensuite on le colorie.

On retourne ensuite sur Blender pour appliquer la texture sur notre modèle.