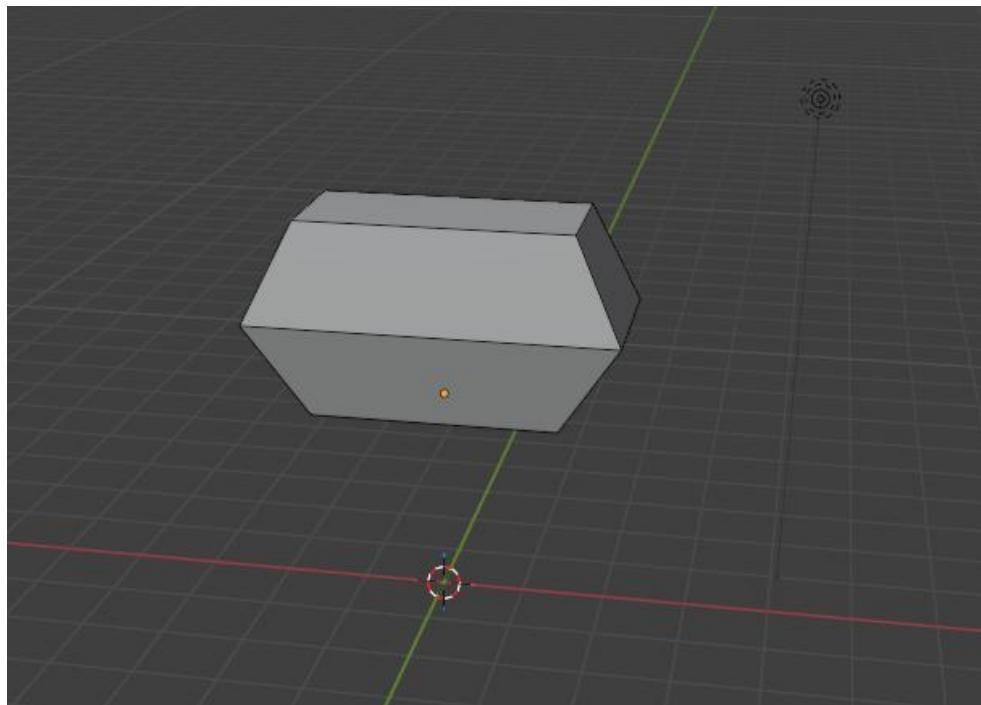


Turlure Nael

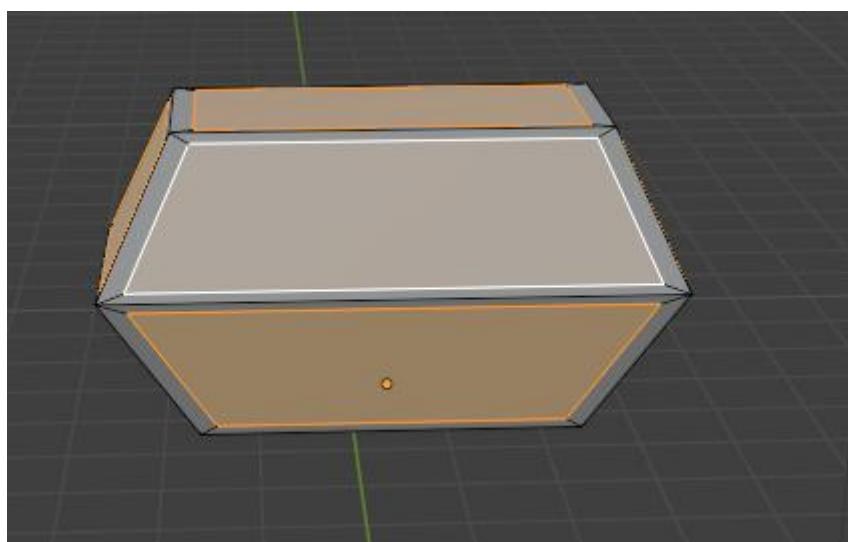
### Modélisation d'un coffre sur Blender :

Pour commencer nous avons pris une base que nous avons élargi sur l'axe X. Nous l'avons ensuite extrudé sur l'axe Z et -Z pour pouvoir l'élargir et ensuite nous avons rescale le haut et le bas pour donner une base comme ceci :

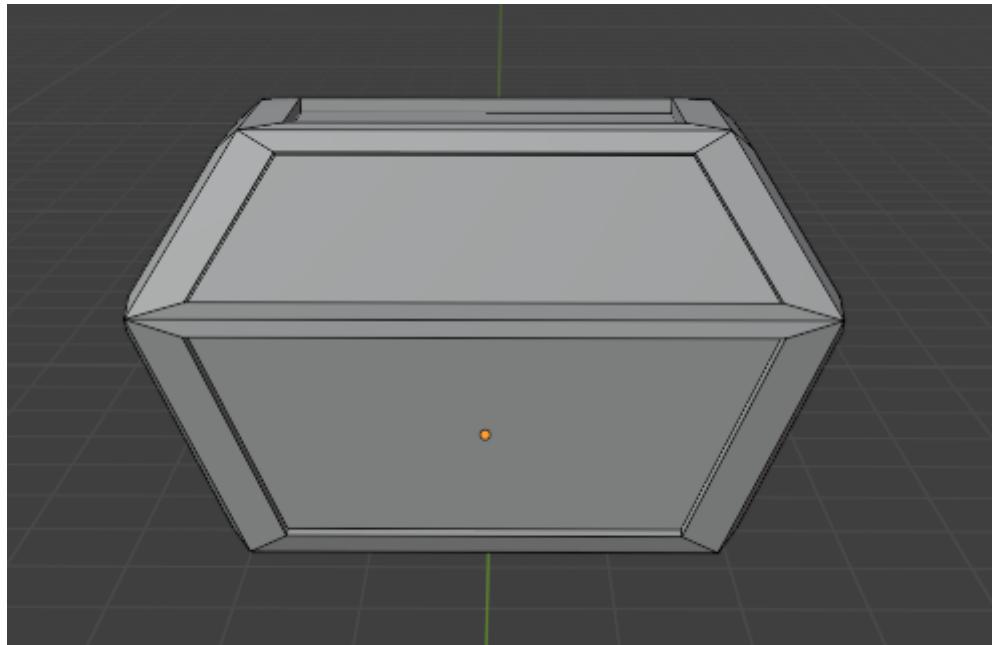


Ensuite nous avons sélectionné toutes les faces, fais un inset (en appuyant deux fois sur I)

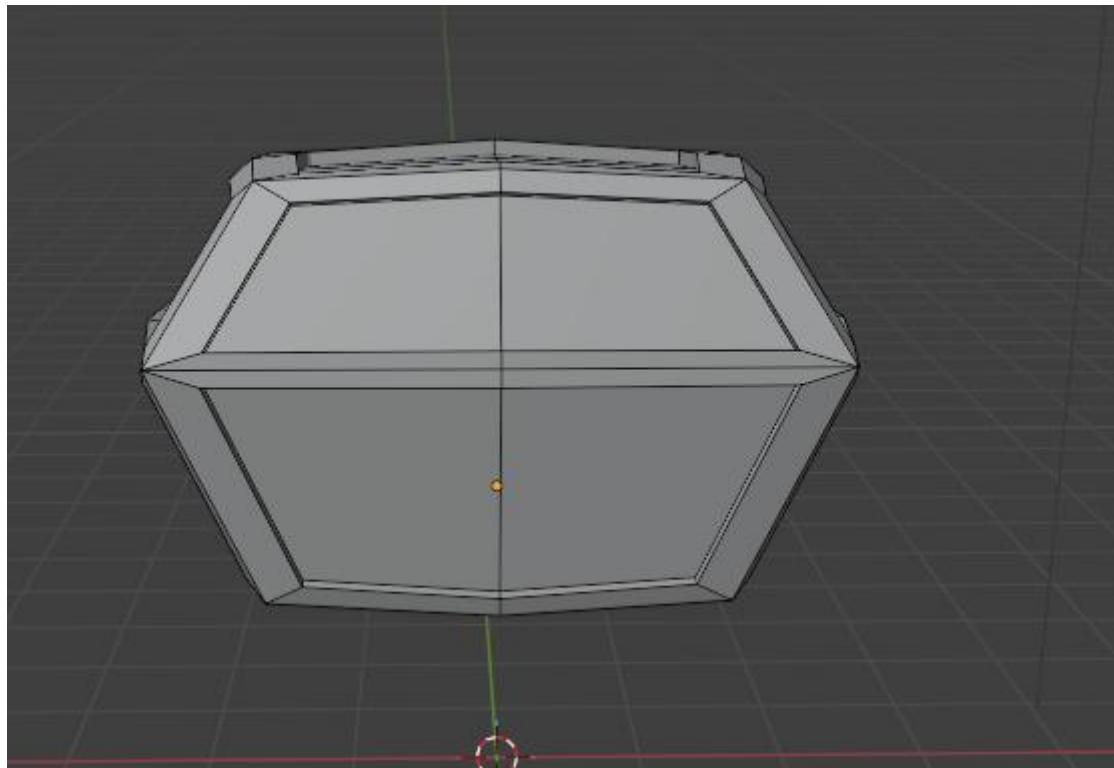
Pour avoir ceci :



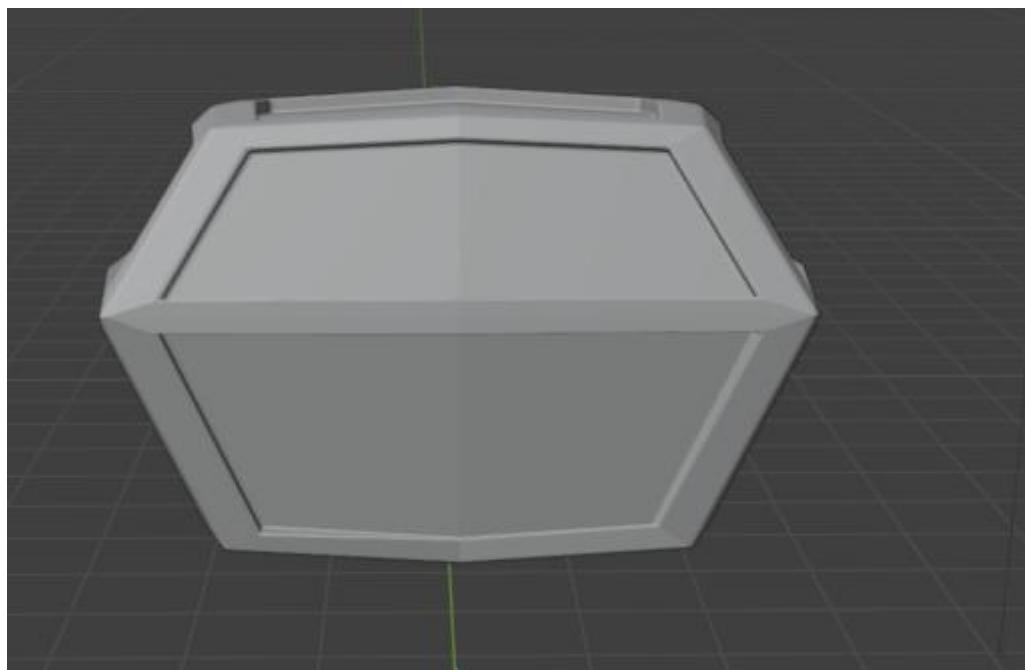
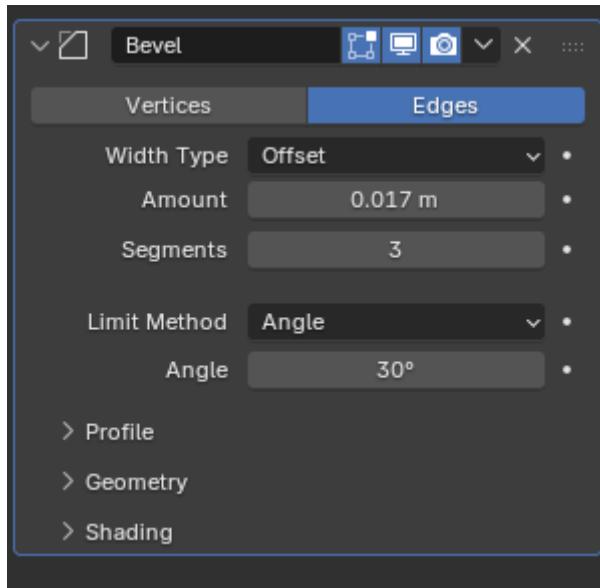
Nous avons ensuite utilisé alt + E pour extruder et choisi d'extruder selon les normales pour faire ressortir les parties du contour qui seront les parties métalliques du coffre.



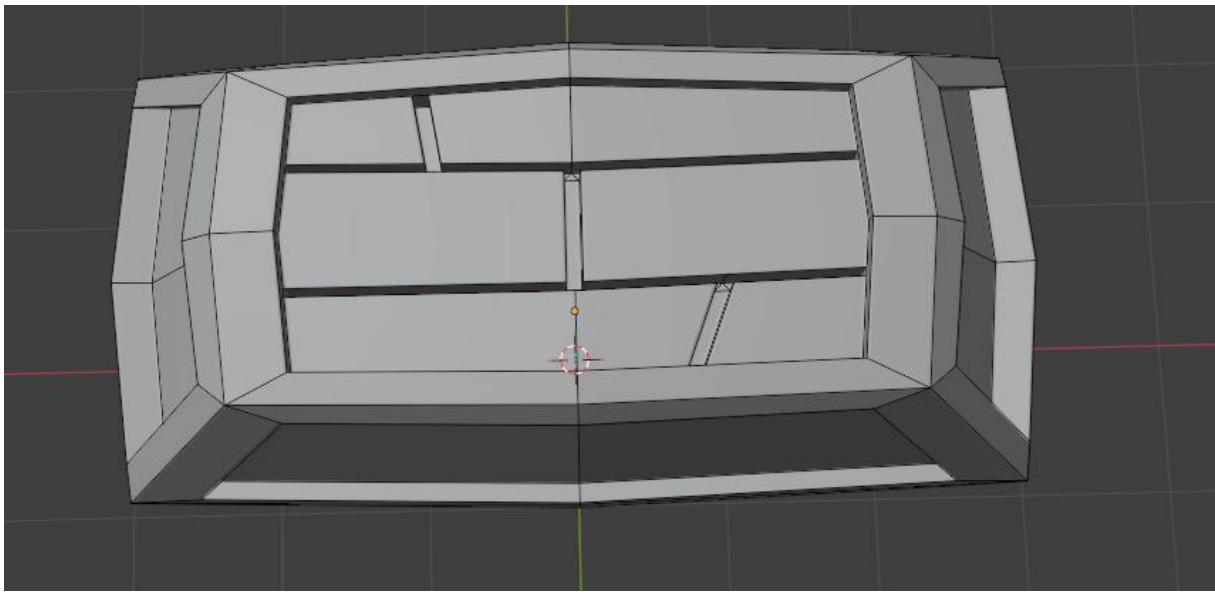
Nous avons ensuite effectué deux découpes au milieu puis avons élargi le coffre sur le milieu pour lui rendre un effet moins rectangulaire.



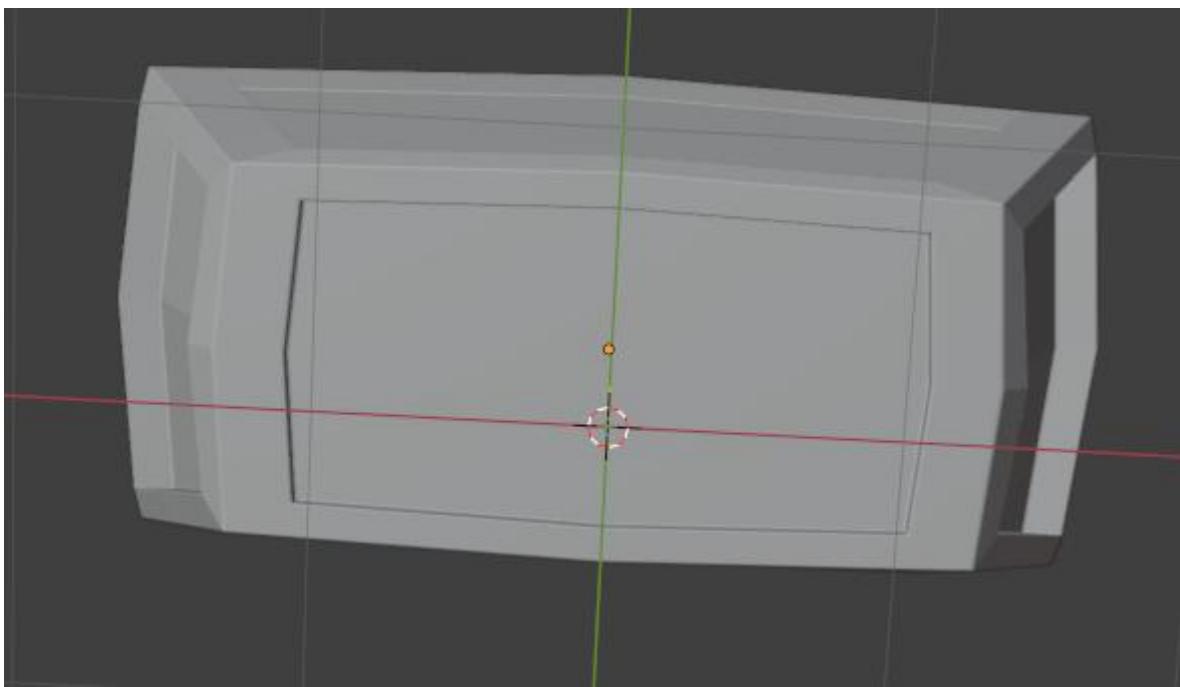
Nous avons ensuite utilisé un modificateur de type « bevel » sur l'objet :



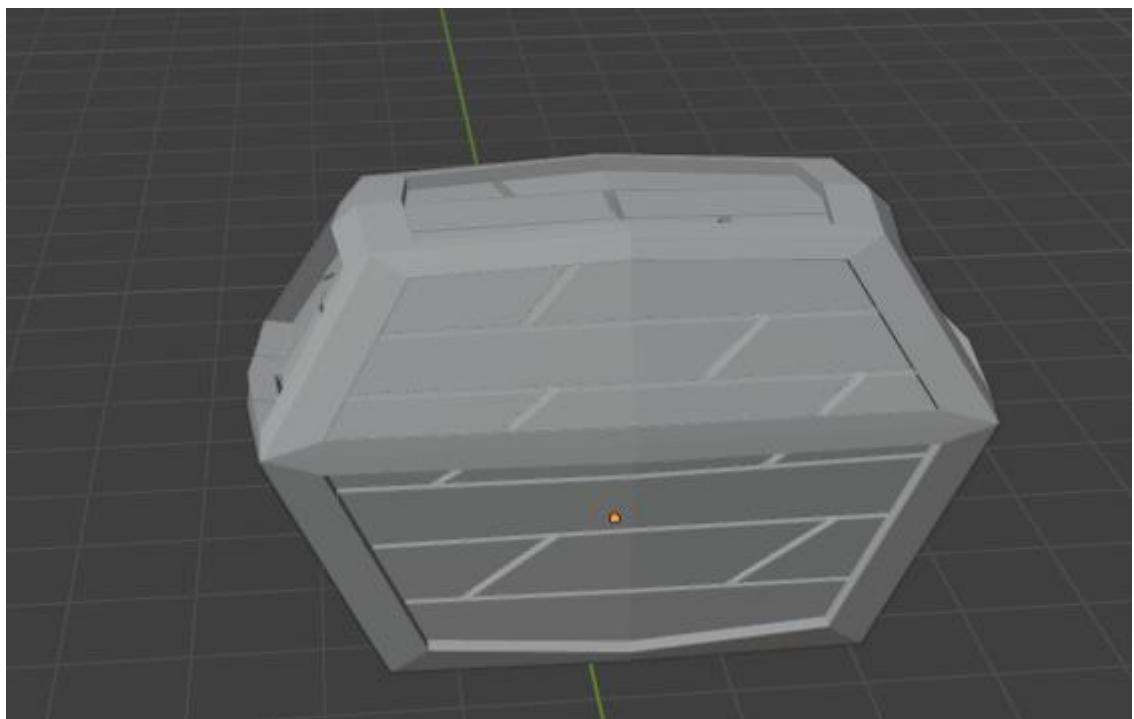
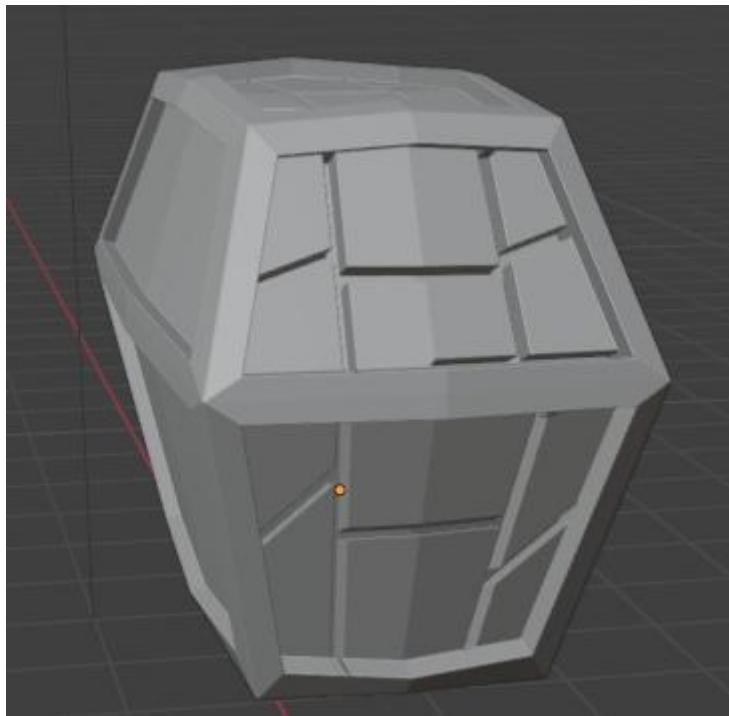
Nous avons ensuite fait une des découpes sur le dessus du coffre pour simuler des planches, nous avons ensuite effectué fait **ctrl + b** au-dessus puis extrudé pour rendre comme ceci :



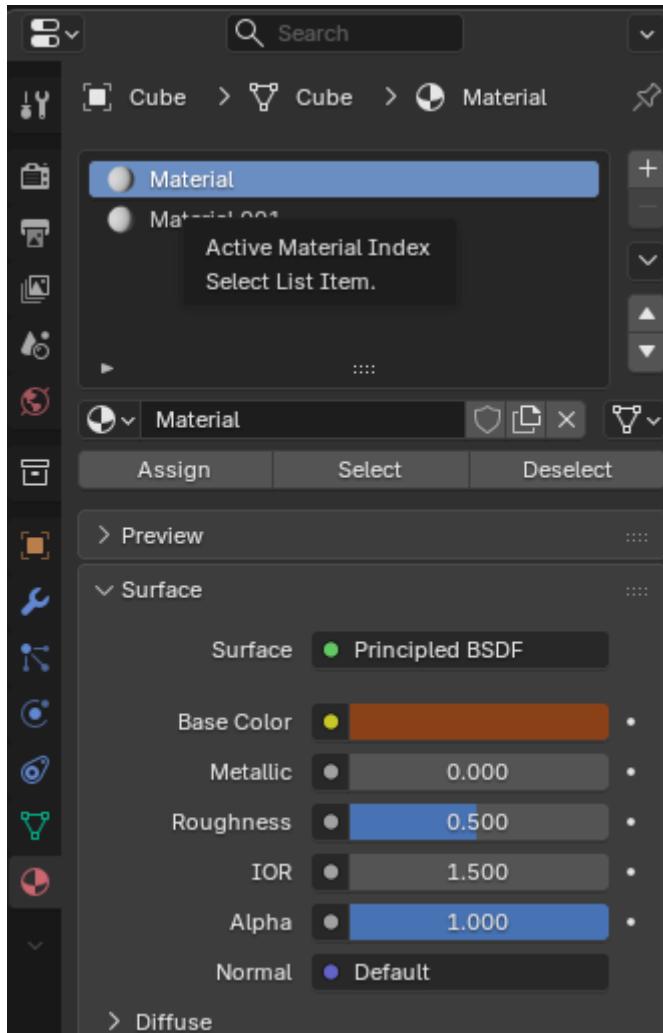
Nous avons ensuite mis le bas du coffre à plat en sélectionnant les faces puis en faisant  $s, z, 0$ .



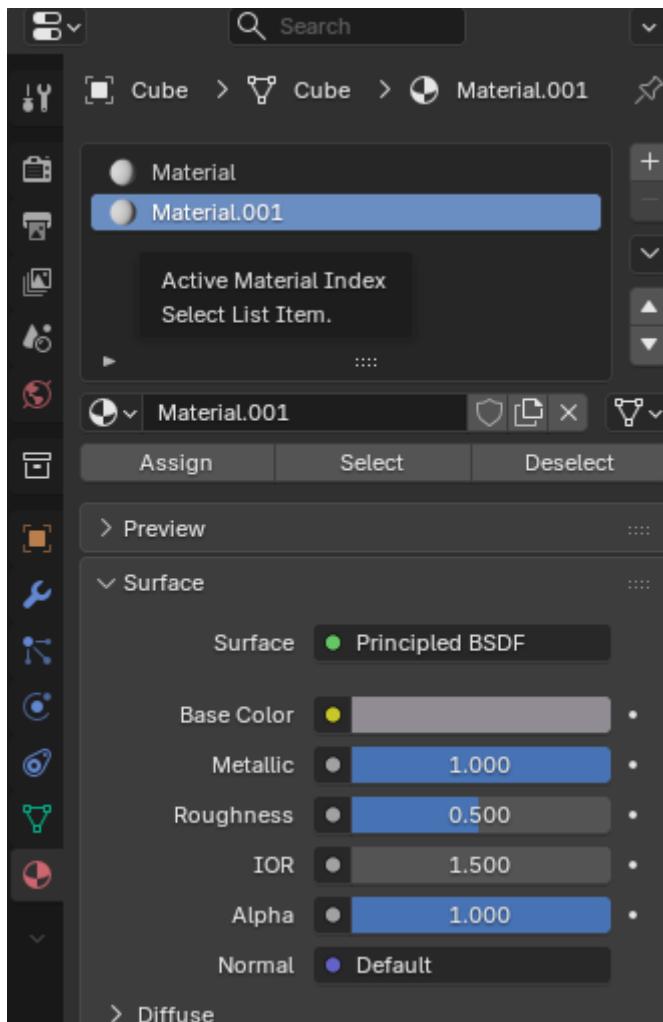
Nous avons ensuite fait la même chose sur les autres faces de notre coffre :



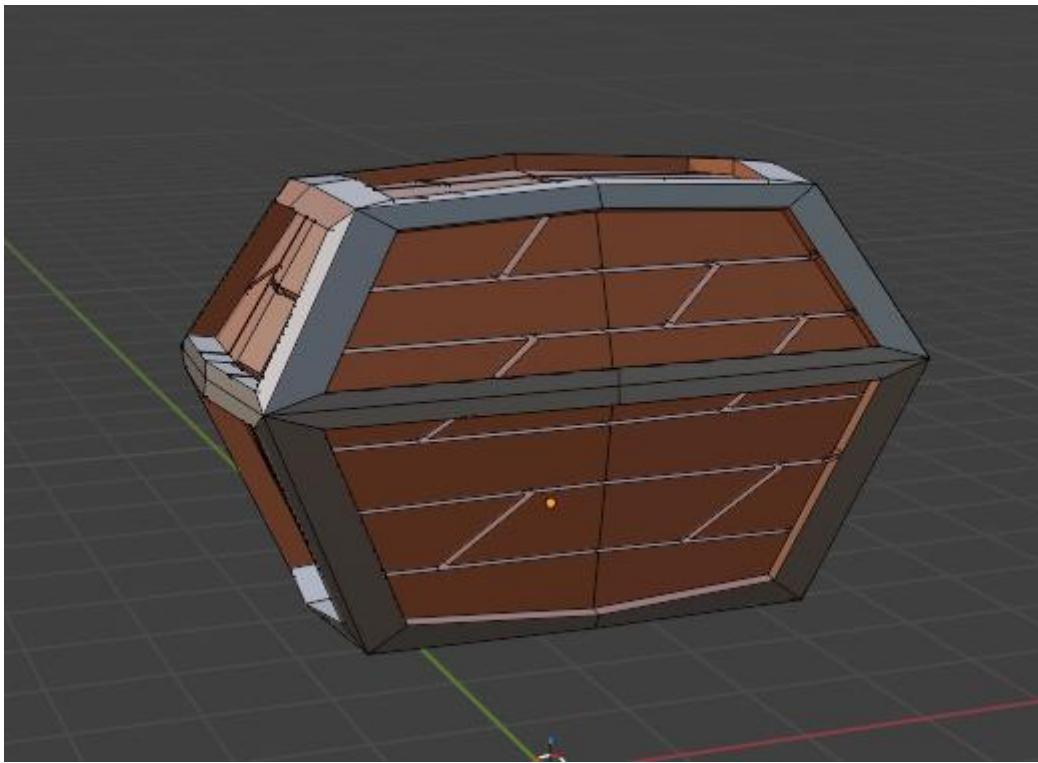
Nous avons ensuite créé deux matériaux :



Et



Puis nous les avons assignés aux parties de notre coffre :



J'ai ensuite utilisé le mode « vertis » pour bouger les angles et des endroits des planches de bois pour ajouter des « imperfections » afin de donner un côté plus réaliste à mon coffre.

