

Rapport Blender - R5.06

LACOMBE Dorian

Objet 3 : Suzanne

Parmi les éléments que l'on peut placer nativement dans Blender se trouve Suzanne, un modèle de tête de singe. Nous n'avons rien modélisé pour cet objet-là puisque le but était d'apprendre à découper et texturer un objet. Nous avons donc commencé à réaliser l'UV Map en marquant différentes arêtes pour découper des parties particulières reconnaissables à plat pour faciliter le texturing. Cela permettait également de moins déformer des parties trop courbées. Une fois tout le découpage accompli, nous avons pu exporter une image correspondant à la mise à plat du découpage.

Ensuite, nous avons utilisé Gimp pour réaliser le texturing. Un calque servait à mettre le découpage à plat, un autre à peindre en respectant le découpage visible de l'autre calque. Après avoir peint les différentes parties, cette texture a pu être importée directement dans Blender afin de l'appliquer à notre modèle et voir le résultat.