

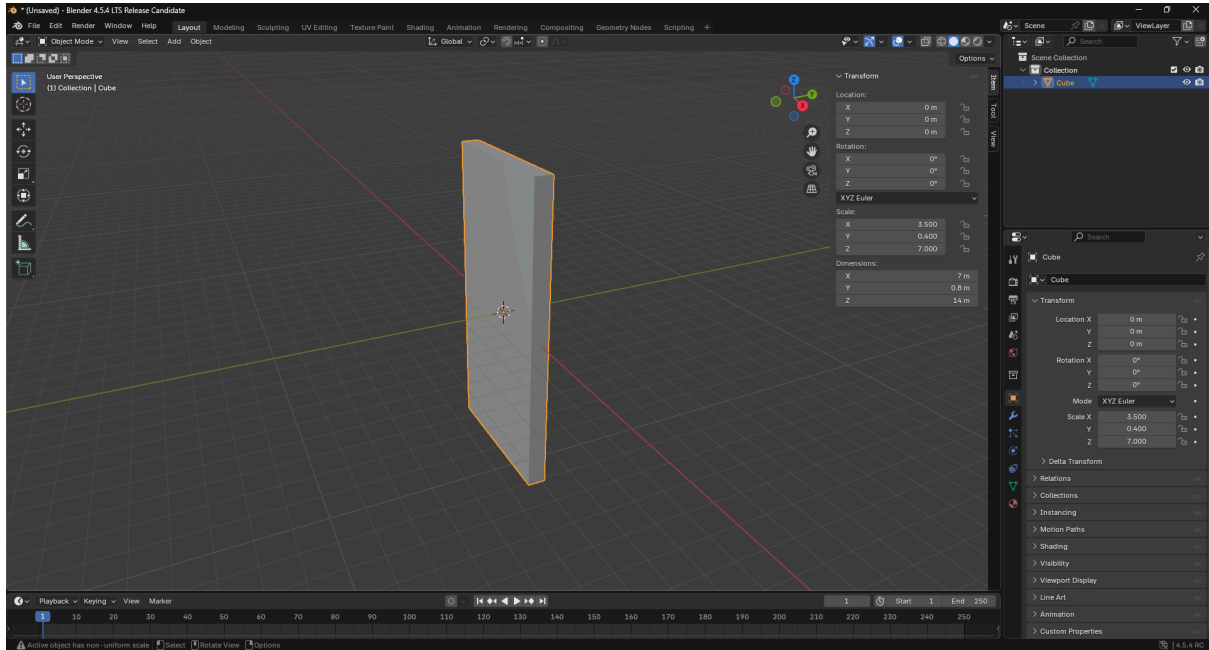
## Rapport Blender - R5.06

LACOMBE Dorian

### Objet 4 : Objet perso → Téléphone

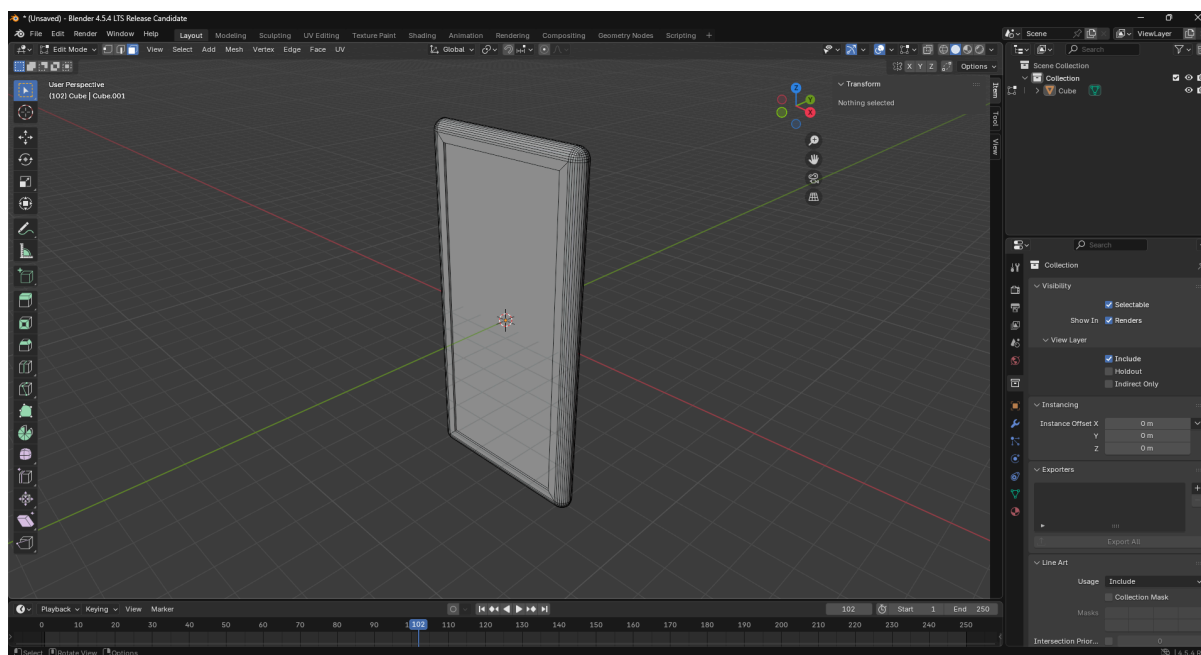
J'ai choisi de réaliser un téléphone portable en tant qu'objet personnalisé.

J'ai commencé par scale le cube de base afin d'obtenir une base pour le téléphone, à savoir un parallélépipède rectangle assez fin :

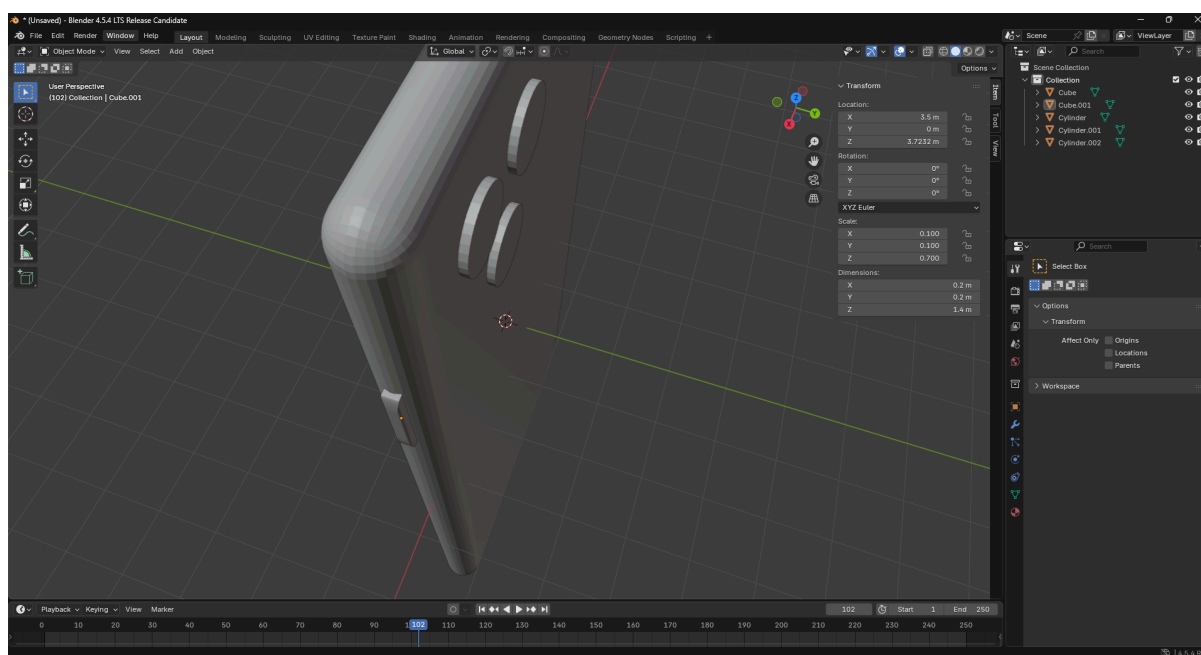


Comme mentionné, pour le réaliser j'ai dû scale le cube sur chaque axe afin de l'agrandir en longueur et l'aplatir.

Ensuite, j'ai directement arrondi les arêtes de mon parallélépipède rectangle pour correspondre à un vrai téléphone portable qui n'a pas d'angle pointu. De plus, avec les insets j'ai pu creuser dans le téléphone afin que le futur écran puisse être légèrement enfoncé par rapport au reste et donner un peu de relief.



Pour finaliser l'aspect téléphone, j'ai ajouté 3 caméras à l'arrière du téléphone, en ajoutant simplement 3 cylindres que j'ai scale pour les aplatir un peu et les coller à l'arrière du téléphone, et j'ai également ajouté le bouton d'allumage du téléphone sur le côté droit. Il s'agit d'un cube transformé en petit parallélépipède rectangle dont les angles ont été bevel.



Enfin, pour donner plus de texture au téléphone, j'ai décidé d'utiliser directement les materials de Blender. J'ai ainsi créé un material grisé pour la couleur du téléphone. J'ai cependant laissé le bouton d'allumage dans une couleur différente pour le faire ressortir. Quant à l'écran et les caméras arrières, j'ai appliqué un material noir brillant pour simuler correctement un vrai écran éteint.