

R5.A.06 - Prog multimédia - Blender

2024 - 2025

Sommaire

| | |
|--|----------|
| I] Projet 1: modélisation d'une pièce..... | 1 |
| II] Projet 2: modélisation d'un tonneau..... | 1 |
| III] Projet 3: Texturation de Suzanne..... | 1 |
| IV] Projet personnel: modélisation d'un shuriken..... | 2 |

I] Projet 1: modélisation d'une pièce

Pour ce projet, j'ai débuté par la création d'un cylindre, dont j'ai ajusté la hauteur. Ensuite, j'ai creusé la pièce en prenant le haut et le bas du cylindre avec un rayon à l'intérieur, que j'ai redimensionné afin de créer un relief. Puis J'ai pris une image sur internet que j'ai découpé :



Et j'ai ajusté la hauteur pour que les triangles et le rond ressorte de la pièce

II] Projet 2: modélisation d'un tonneau

Pour ce modèle, la conception a débuté avec un cube transformé en planche, à laquelle j'ai ajouté une légère courbure naturelle grâce à des modificateurs. Cette planche a ensuite été dupliquée en disposition circulaire pour former la structure principale du tonneau.

Le couvercle a été créé en allongeant et aplatissant une planche, puis en la dupliquant pour couvrir la partie supérieure. Un cylindre a servi de guide pour ajuster les planches au diamètre du tonneau, en utilisant un modificateur booléen pour un ajustement précis. La même méthode a été utilisée pour reproduire un couvercle identique sur la base, grâce au modificateur miroir.

Les arceaux ont été réalisés à partir de cylindres aplatis, avec des bords arrondis à l'aide d'un modificateur biseau. Comme pour le couvercle, le modificateur miroir a permis de placer des arceaux similaires en haut et en bas du tonneau.

III] Projet 3: Texturation de Suzanne

J'ai intégré l'objet Suzanne dans la scène et réalisé un dépliage UV en sélectionnant des segments stratégiques pour optimiser l'application des textures. Après avoir finalisé le dépliage, j'ai exporté la carte UV au format PNG.

Pour la création des textures, j'ai utilisé GIMP afin de colorier les zones exportées, en concevant les motifs et les détails souhaités. Une fois le travail terminé, j'ai importé l'image texturée dans Blender et l'ai appliquée à Suzanne, qui affiche désormais un design personnalisé avec des textures sur mesure.

IV] Projet personnel: modélisation d'un trophée

J'ai fait le tuto suivant : Short Shuriken. J'ai commencé à modéliser le trophée en partant d'un cylindre que j'ai allongée et façonnée pour lui donner son apparence aiguisée.

J'ai appliqué un modificateur Array pour dupliquer la lame. Plutôt que de dupliquer de manière linéaire, j'ai utilisé un objet vide (Empty) pour contrôler la rotation des duplications. L'Empty m'a permis de faire pivoter chaque lame à 90°, créant ainsi les 4 branches du shuriken. Une fois les lames bien alignées, j'ai appliqué des matériaux métalliques pour donner un aspect réaliste au shuriken.