

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 trophée..... | 2 |

I] Projet 1: modélisation d'une pièce

Pour ce projet, j'ai commencé par créer un cylindre dont j'ai modifié la hauteur avec la commande **S + Z**. Ensuite, j'ai creusé la pièce en créant un second cylindre avec un rayon plus petit et en ajustant ses dimensions pour qu'il forme un relief. J'ai utilisé un modificateur **Miroir** sur l'axe Z, permettant d'obtenir un relief symétrique des deux côtés.

Pour ajouter un motif, j'ai modélisé une étoile que j'ai placée partiellement dans la pièce. En utilisant un **modificateur Booléen**, j'ai effectué une opération de soustraction entre l'étoile et la pièce, créant ainsi un motif creusé dans la surface. Après avoir désactivé l'affichage de l'étoile, j'ai appliqué un matériau doré pour finaliser l'apparence de la pièce.

II] Projet 2: modélisation d'un tonneau

Pour ce modèle, j'ai commencé par créer une planche à partir d'un cube, que j'ai déformé à l'aide de modificateurs pour donner une légère courbure naturelle. Ensuite, j'ai utilisé un modificateur pour dupliquer cette planche de manière circulaire, formant ainsi le corps du tonneau.

Le couvercle a été réalisé à partir d'une planche aplatie et allongée, puis dupliquée pour couvrir le dessus. J'ai ajusté la forme avec un cylindre servant de guide et utilisé un modificateur booléen pour adapter les planches au rayon du tonneau. J'ai également appliqué un **modificateur Miroir** pour reproduire le même couvercle en bas du tonneau.

Les arceaux ont été créés à l'aide de cylindres dont j'ai réduit la hauteur et arrondi les bords avec un **modificateur Biseau**. J'ai également appliqué un **modificateur Miroir** pour reproduire le même arceau en bas du tonneau. Enfin, j'ai appliqué des matériaux pour donner des couleurs réalistes au bois et au métal.

III] Projet 3: Texturation de Suzanne

J'ai ajouté l'objet Suzanne à la scène et effectué un découpage UV en sélectionnant des segments cohérents pour faciliter l'application des textures. Une fois le découpage terminé, j'ai exporté l'UV sous forme d'image PNG.

Ensuite, j'ai utilisé GIMP pour colorier les zones exportées, définissant les textures et motifs que je voulais appliquer. Une fois le travail de peinture terminé, j'ai réimporté l'image texturée dans Blender et l'ai appliquée à Suzanne, qui arbore désormais des textures personnalisées selon mon design.

IV] Projet personnel: modélisation d'un trophée

Ce projet s'inspire du tutoriel suivant : [Créer un trophée sur Blender](#). J'ai commencé à modéliser le trophée en partant d'un **cube**, en utilisant des outils de base et des **modificateurs** comme le miroir pour les anses et le biseau pour arrondir les bords du socle.

J'ai pris quelques libertés par rapport au tutoriel :

- **Modifications des anses** : Je les ai allongées en hauteur avec **S + Z** pour un rendu plus esthétique, et supprimé la partie intérieure des anses qui traversait la coupe.
- **Personnalisation des matériaux** : J'ai utilisé mes propres matériaux, que j'ai enregistrés en tant qu'**assets**, ce qui m'a permis de les réutiliser facilement dans différentes parties du trophée.