

Compte rendu Blender

Sommaire

Pièce de monnaie :	3
Tonneau :	3
Suzanne :	4
Objet 4 (Coffre) :	4
Source :	5

Object TD :

Pièce de monnaie :

Tout d'abord j'ai commencé par faire un cylindre en faisant le raccourcie **Shift+A** , J'ai choisi le maillage cylindre. Je passe en mode édition je sélectionne les 2 faces, j'appuie sur la touche « **I** » pour réduire vers le centre et après j'appuie sur « **E** » les faces supérieur et inférieur pour que la pièce puisse avoir des bords. J'ajoute un matériau de couleur jaune pour mettre un couleur sur la pièce. Pour personnalisé ma pièce je refait **Shift + A** pour crée Suzanne je passe en mode Edition pour enlever les mesh de trop puis j'ajoute un modificateur **Mirror** a la figure pour qu'il apparaisse des 2 cote Je le met sur l'axe 2 et en suite je mets objet miroir dans le modificateur cylindre pour qu'il soit lié ensuite je fais la touche « **G** » et en même temps « **Y** » pour les rapproche sur l'axe Z. J'applique le matériau en mettant la couleur marron dessus.

Tonneau :

Pour commencer je fais apparaitre un cube avec **Shift+A** comme base pour les planches du tonneau j'ajoute le modificateur **Array** j'ajoute 19 pour que le modificateur le duplique sur l'objet 19 fois puis je crée un **objet empty** que je cache sur blender et je coche dans le modificateur objet offset et ajoute l'empty et je règle la distance entre les objet ensuite j'ajoute le modificateur **Simple Deform** je met bend et je le met sur l'axis X et je le met l'angle qui se rapproche le plus pour faire un tonneaux.

Ensuite pour créer les couvercles du tonneaux supérieur et inférieur , je fait **Shift + A** un cube , je l'étire et je lui ajoute le modificateur **Array** j'en ajoute 6 et je coche **relative offset** et regle Z pour les rapproche .Je place bien les couvercle et après j'applique le modificateur **Boolean** avec un cylindre le cache pour supprimer les partie qui dépasse. Et pour termine cette partie j'ajoute le moidificateur **Mirror** pour le mettre en bas pour qu'ils apparaissent des 2 cotés.

Pour terminé le tonnaux je crée un cylindre pour les metaux du tonnaux , je le positionne vers le haut du tonnaux je lui ajoute le modificateur **Boolean** comme objet cylindre je le met sur différence pour que se soit des cercle et supprimé le cylindre à l'intérieur je lui ajoute le modificateur **Mirror** sur l'axis Z et pour le mettre en bas et après lui ajoute le modificateur simple Deform je le met sur Taper je réduit le Factor et le met sur l'axis Z. Puis pour chaque figure visible je lui ajoute un matériau de couleur pour que qu'il ressemble plus à un tonneau.

Suzanne :

Pour le modèle du singe, on a utilisé l'objet Suzanne disponible dans Blender. J'ai ajouté avec Shift+A. Ensuite on a mis une autre fenêtre voire la Template (Carte UV) Pour après faire la nouvelle texture et la réimporté sur Blender. J'ai pris chaque mesh et les est déplié pour que l'on puisse voir bien sur la carte ou on pourra faire les textures à ce que sur l'objet 3D, rendant ainsi la peinture plus simple à faire.

Ensuite, il faut lancer Gimp/Krita/Photoshop au choix de la personne, j'ai ajouté l'image puis j'ai ajouté un calque et dessiné dessus. Après avoir terminé, je les exporté en format PNG et l'ai appliquée via le nœud Image Texture que le matériau de Suzanne.

Objet 4 (Coffre) :

Pour l'objet que j'ai choisi c'est un coffre, j'ai suivi un tuto sur YouTube (source à la fin du compte rendu) ou au fur et à mesure de la vidéo j'ai essayé de faire des modifications pour qu'il se démarque un peu de la vidéo.

Pour commencer j'ai fait une planche ou après j'ai fait E et je les augmenté en faisant S et Z pour l'agrandir vers le haut pour que ce soit un rectangle qu'en mode Edition et après j'ai sélectionné les 2 côté d'en haut ensuite je fais une séparation en ajoutant des sommets pour que le haut et le bas soit séparé.

Pour le haut j'ai déplacé l'origine pour faire une rotation pour faire comme si le coffre était ouvert. Ensuite j'ai sélectionné le bas du coffre et les réduit. J'ai extrudé vers l'intérieur pour faire plus de forme. J'ai sectionné les 4 face du rectangle et appuyé sur I pour réduire puis E comme la pièce. Pour le haut du coffre j'ai encore fait **Alt+E** et fait la même manip pour avoir plus de forme. J'ai sectionné les faces d'en bas et sortie pour faire la séparation pour après aussi faire la serrure du coffre dessus. J'ai sélectionné les faces d'en haut du coffre en extrudant pour les réduire et j'ai sélectionné les côté du haut du coffre et j'ai fait I et E pour réduire vers l'intérieur. Puis après avoir terminé le coffre j'ai fait des cookies donc un cercle que j'ai fait et en mode édition j'ai refait E et après S et Z pour l'agrandir sur l'axe Z pour le grossir puis j'ai ensuite arrondi les bord. J'ai copié pour la pépite de chocolat le cercle et je les arrondie. Vu que je ne savais pas s'il y avait des modificateurs pour les mettre aléatoirement sur le haut du cookie dans un premier temps j'ai essayé avec le modificateur **Array** mais je n'ai pas trouvé de solution donc j'ai juste créé plusieurs pépite de chocolat sur le cookie bien avant sur la première pépite j'ai mis un matériel de couleur noir. Et après avoir mis les pépites je les fusionné en faisant **Ctrl + S** pour que sois ensemble et après j'en est positionné plein dans le coffre.

Axel Roubaud

Source :

<https://www.youtube.com/watch?v=HJf9G4NMdt4>