Compte-rendu Blender:

Coin :

Pour la pièce, j'ai commencé par créer un cylindre que j'ai scale pour qu'il soit moins épais.

J'ai ensuite créé une deuxième et troisième face intérieure à la surface de chaque côté du cylindre, pour faire les deux côtés intérieurs de la pièce. J’ai ensuite extrudé intérieurement ces faces pour faire une profondeur. Une fois que cela était fait, j’ai ajouté un modèle de Suzanne (tête de singe) et j’ai mis booléen pour qu’elle intersecte avec la pièce. J’ai ensuite mis un modifieur « Mirror » afin que la tête de Suzanne apparaisse des deux côtés.

Barrel :

Pour créer ce tonneau, j’ai commencé par ajouter une plane. Cette plane m’a servi de planche de base pour construire le reste du tonneau. Après l’avoir dupliqué en x1à et tourné avec le modifieur « Array », j’ai tordu la forme de celles-ci avec le modifieur « SimpleDeform » pour leur donner une forme courbée selon un angle de 36°. Ensuite, pour arrondir les bords des planches, j’ai utilisé le modifieur « Bevel ». Une fois ces étapes terminées, j’ai rajouté un cylindre que j’ai rétréci pour faire les cerceaux de metal qui maintiennent le tonneau ensemble. J’ai appliqué un modifieur « SimpleDeform » pour qu’il se colle aux bords du tonneau et un « Mirror » pour qu’il y en ait un en dessous, un au-dessus. Ensuite, j’ai fait le couvercle à l’aide d’un plane (planches dupliquées encore une fois avec « Array ») et un cylindre au-dessus pour faire l’intersection entre le haut du tonneau et le couvercle avec un « boolean » sur un autre cylindre.

Suzanne texturée :

Pour ce modèle, l’objectif était la texturation en manipulant des UV map. J’ai donc commencé par faire l’UV map en découpant le modèle dans le menu « UV editing ». Après ce long travail, j’ai pu exporter une UV map et je l’ai coloré à ma façon dans GIMP. Je n’ai malheureusement plus le fichier GIMP, étant donné qu’il est sur l’ordinateur de l’IUT. Après avoir terminé la texturation, j’ai réimporté ce « Material » dans Blender et je l’ai appliqué au modèle de Suzanne. Nous avions aussi appliqué un modifieur sur Suzanne pour arrondir les angles « Smooth by Angle » pour qu’il soit plus facile à render.