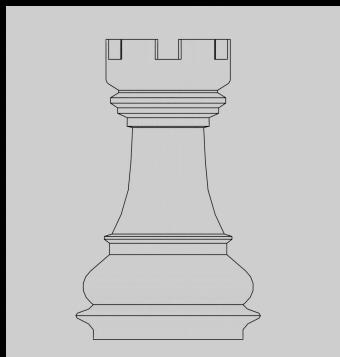


# INITIATION Blender

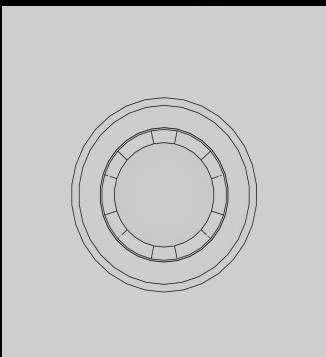
Modélisation pièce d'échec.

# Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

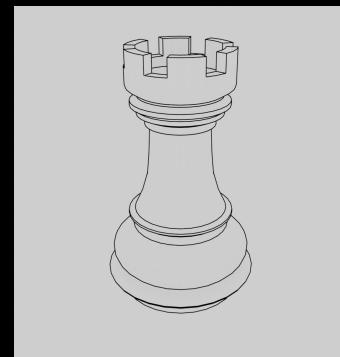
Images de références pour la modélisation :



Vue face



Vue dessus



Vue perspective



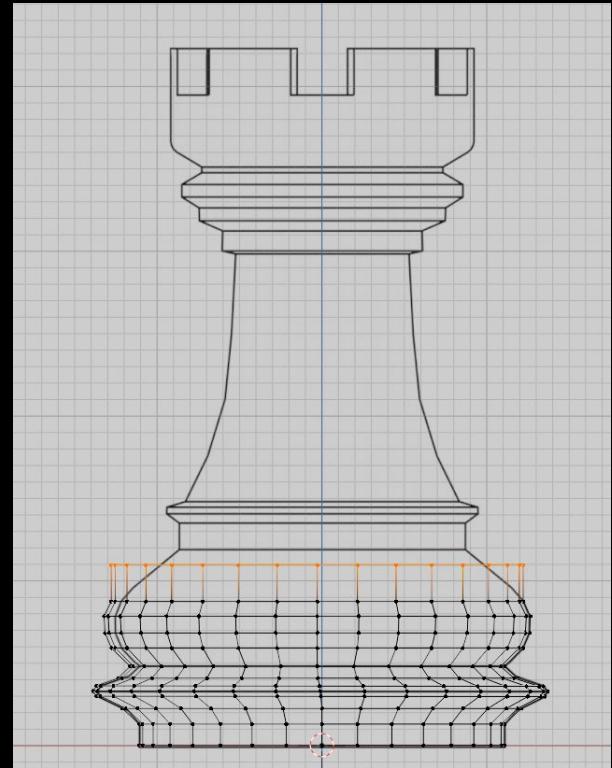
Vue clay material



exemple de rendu

# Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

- Importer les images de référence utiles pour la modélisation (*Add/image/Background*).
- Partir de la bonne primitive avec le bon réglage.  
**(attention au nombre de segments** pour se faciliter la modélisation => nombre de découpe à faire sur la tour).
- Supprimer la face du dessus et extruder dans la vue de face en suivant la forme de l'image.  
**(bien se mettre en vue de face et en vue orthographique)**
- Fermer le dessus de la tour en sélectionnant le loop de fin et en appuyant sur "f".
- Faire un "inset" pour créer les faces qui vont servir à l'extrusion des créneaux ( sélectionner la face + touche " i " ).
- Sélectionner une face sur deux et extruder vers le haut (touche " e ").

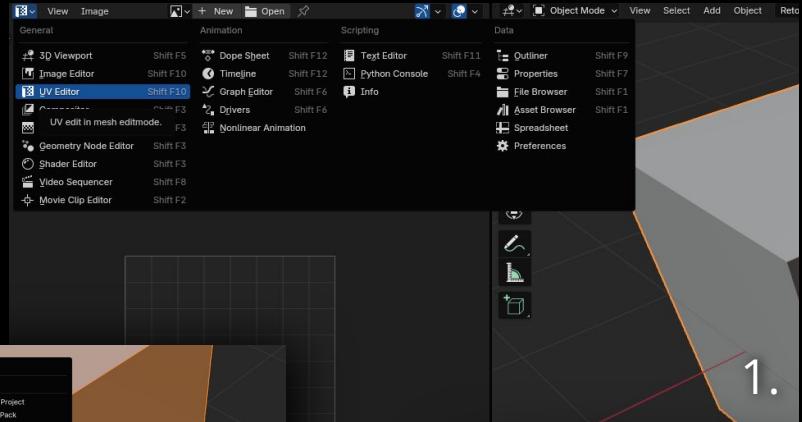


# Texturer une tour d'un jeu d'échec:

## 1- Ajouter une fenêtre pour travailler les UVs :

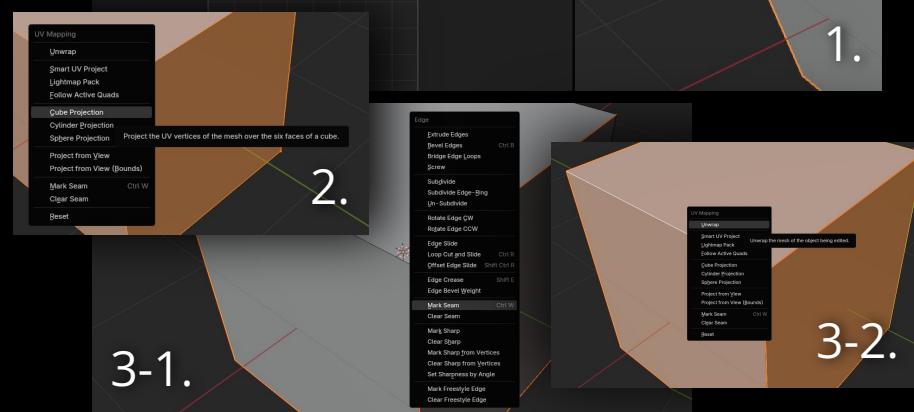
## 2 - Création des UVs (technique automatique) :

- Passer en mode "edit" touche "tab" + Sélectionner tous les polygones (touche "a").
- Appuyer sur "u" , cliquer sur "cube projection".



## 3 - Création des UVs (manuellement) :

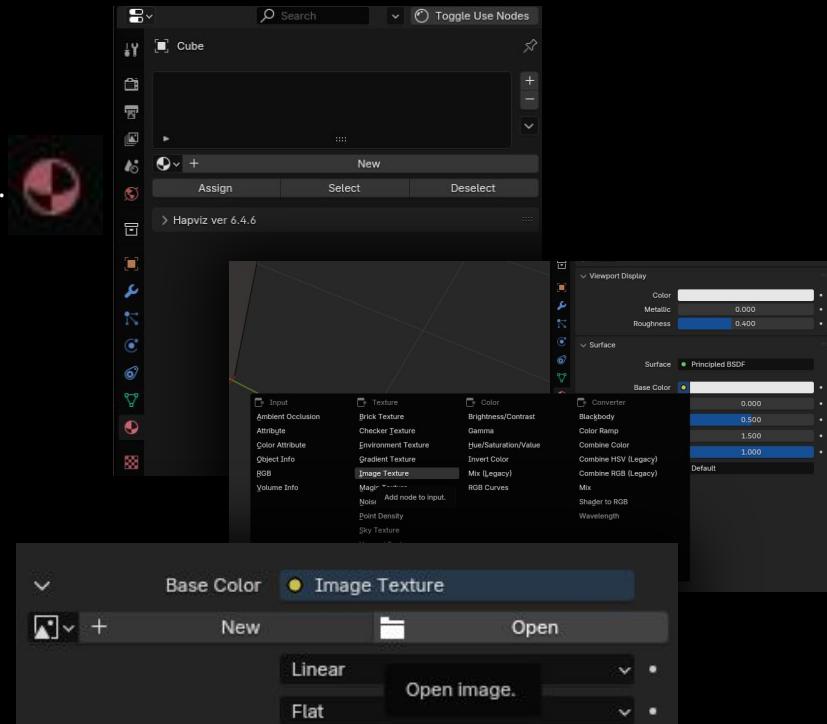
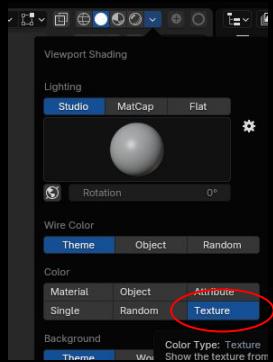
- Passer en mode "edit" touche "tab".
- Sélectionner les "edges" qui vont servir à la découpe.
- Appuyer sur "ctrl + e" et cliquer sur "Mark Seam" (3-1).
- Sélectionner tout le maillage (touche "a").
- Appuyer sur "u" , cliquer sur "Unwrap". (3-2)



# Texturer une tour d'un jeu d'échec:

## Assigner une matière et appliquer la texture :

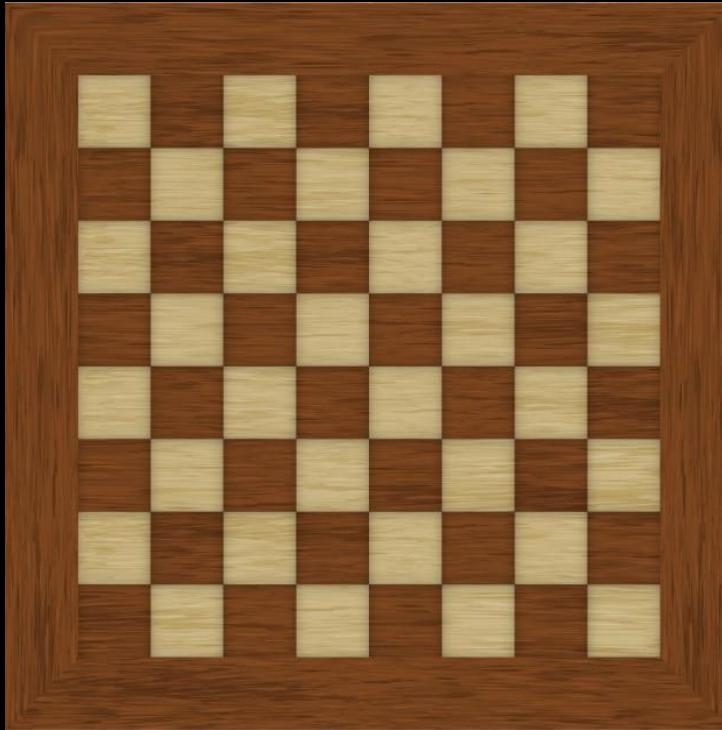
- Ajouter une matière dans la fenêtre “Properties”, onglet “Material”.
- Cliquer sur le bouton jaune dans “Base Color”, sélectionner “image Texture”.
- Cliquer sur “open” et chercher la texture à appliquer.
- La texture s'affiche sur l'objet (sinon activer la visualisation des textures dans les options du viewport)



# Modélisation du reste des pièces : (formes imposées)



# Modélisation du plateau : (forme libre)



# Grille de notation du rendu :

## Fichiers attendus :

- **fichier blender (.blend)**
- **rendu image (.png)**

Fichier 3d :

/ 10 points

- *qualité du maillage (pas de double points / nombre de polygones adapté)*
- *nommage du ou des meshes*
- *Dépliage UV (soit automatique , soit manuellement)*
- *nommage des matériaux*

Qualité du rendu :

/ 8 points

- *qualité visuel du cadrage*
- *Placement des pièces (partie en cours, ....)*
- *Mise en place d'un éclairage*

Nommage des fichiers :

/ 2 points

- *Fichier 3D nommé comme suit : Nom\_Prenom\_echiquier.blend*
- *Fichier rendu 2D : Nom\_Prenom\_echiquier.png*