



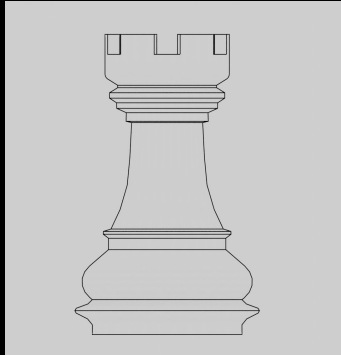
INITIATION Blender

Modélisation pièce d'échec.

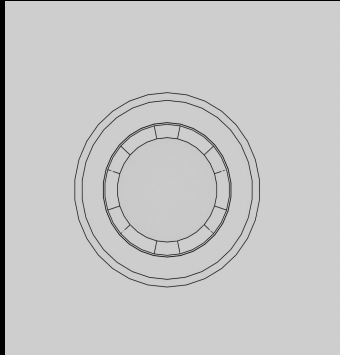


Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

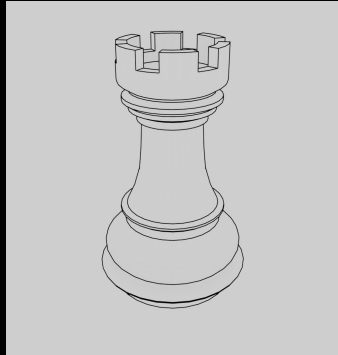
Images de références pour la modélisation :



Vue face



Vue dessus



Vue perspective



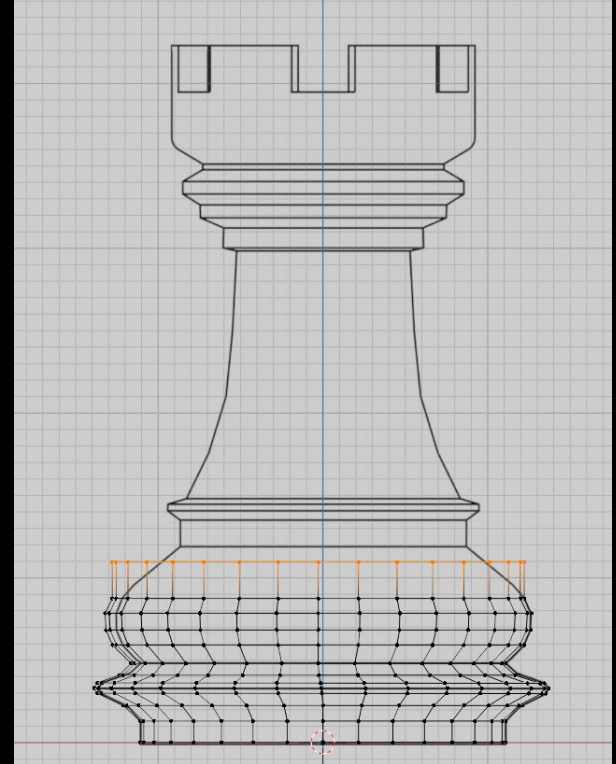
Vue clay material



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) :

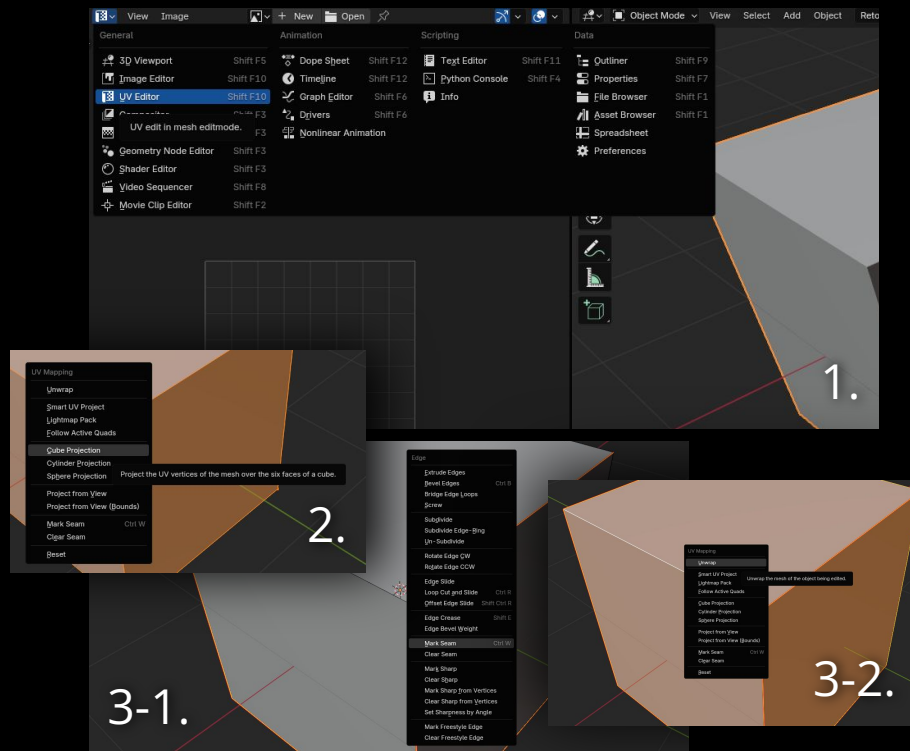
- Passer en mode "edit" touche "tab".

- 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").

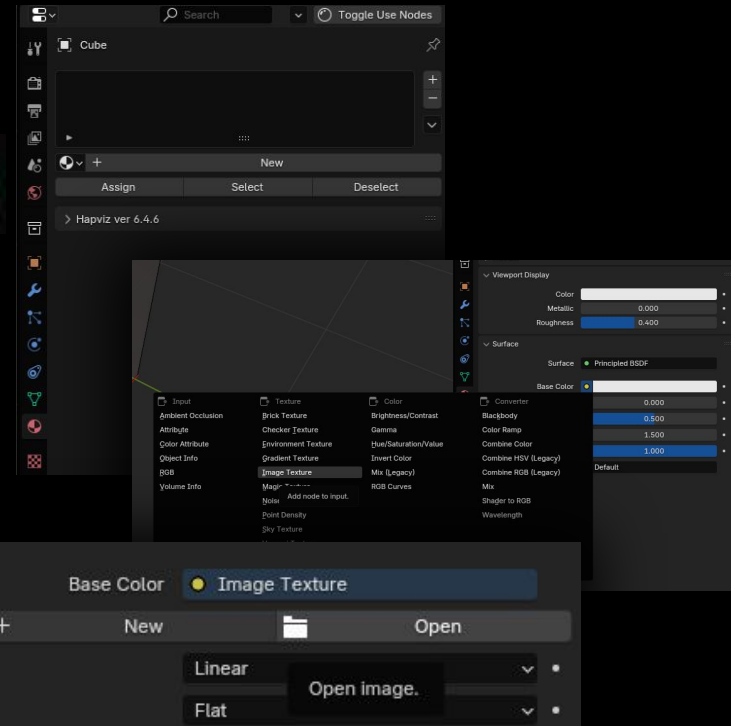
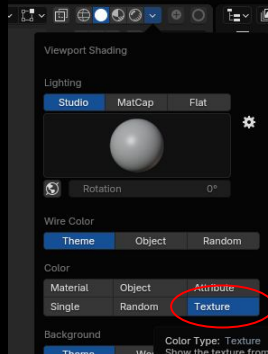
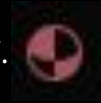
- Appuyer sur "u" , cliquer sur "Unwrap". **(3-2)**



Texturer une tour d'un jeu d'échec:

Assigner une matière et appliquer la texture :

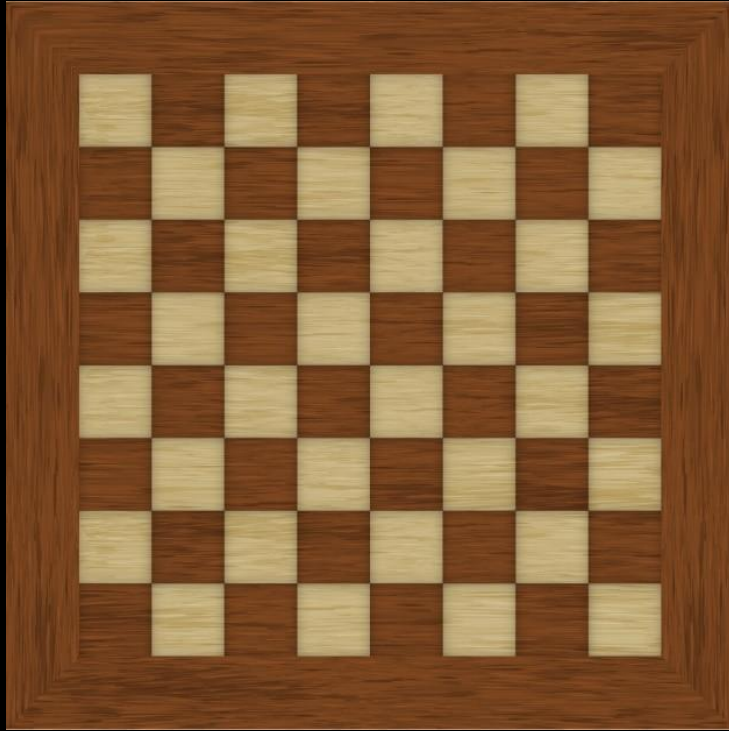
- Ajouter une matière dans la fenêtre "Properties", onglet "Material".
- Cliquer sur le bouton jaune dans "Base Color", sélectionner "Image Texture".
- Cliquer sur "open" et chercher la texture à appliquer.
- La texture s'affiche sur l'objet (sinon activer la visualisation des textures dans les options 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_Prénom_echiquier.blend*
- *Fichier rendu 2D : Nom_Prénom_echiquier.png*