

## R5.A.06 - Blender - Rapport pour le texturing de Suzanne

PELLET Casimir

On commencera par reprendre le projet Suzanne. Puis on utilisera le mode UV editing afin de créer un UV layout qui permettra de colorer notre modèle. Pour ce faire, il faudra sélectionner des arêtes afin de créer différentes sections de notre modèle pour permettre la création d'un layout plus ergonomique. Une fois les arêtes sélectionnées, on utilisera l'option "Mark Seam" afin de verrouiller ce découpage. Une fois cette opération réalisée, on sélectionne l'intégralité des faces et on fait un unwrap afin de visualiser le découpage. L'opération peut être réalisée autant de fois que nécessaire afin d'obtenir un découpage acceptable. On exporte enfin cet UV Layout en .png pour l'utiliser dans Gimp.

Dans GIMP, on ouvre le layout exporté. On utilise la Baguette magique pour sélectionner les faces à colorier et pour éviter que les séparations entre les faces ne soient visibles, on agrandit la sélection de 3 pixels. Puis on peut colorier sur différents calcs afin d'obtenir la texture voulue. Une fois la texture terminée, on la sauvegarde en .png.

On retourne sur notre projet Blender, on ajoute un matériau à l'objet. On passe ensuite en mode Shading, puis on importe notre image de texture. On sélectionne notre .png et on relie le color de notre texture au Base Color du Principled BSDF.

Pour vérifier que tout marche bien, on passe en vue Material Preview. La texture s'affiche correctement.

Pour l'export en FBX, on s'assure que le Path Mode est sur Copy et que l'option Embed Textures est activée.