

R5.A.06 - Blender - Rapport pour l'objet personnalisé

PELLET Casimir

On commence par créer un rectangle de la taille de notre barque puis on coupe ce rectangle en deux. On vient ensuite scale de taille 0 sur un bord afin d'avoir une sorte de proue et on supprime ensuite les deux verticles qui font doublon afin de ne pas être gêné par la suite. On vient ensuite créer une poupe en faisant un extrude et un scale sur la face créée, on a la forme globale de notre bateau.

On vient ensuite modeler plus précisément notre bloc en le coupant et en ajustant avec le slider sur la normale des faces adjacentes (sélectionner l'arête puis G G). On fait la forme à peu près satisfaisante, on vient faire un bevel arêtes intérieures afin de lisser la forme globale.

On passe ensuite en mode x-ray afin de sélectionner tous les vertex de la cale puis avec un scale on obtient l'aspect conique de notre coque.

De la même manière que précédemment, on vient couper notre coque en plusieurs tronçons avec le cut afin de lui donner une forme plus réaliste en profondeur. On peut ainsi jouer avec nos différents tronçons et le slider. Faire attention à toujours bien appliquer un axe au slider au risque de se trouver ensuite avec des formes hasardeuses.

On se met ensuite en mode vertex et x-ray afin de peaufiner la silhouette de notre poupe et proue en jouant avec les grabs. Pour finir ce corps de coque, on vient supprimer des faces du dessus. Pour ajouter de l'épaisseur à notre coque, on fait un solidify de notre objet.

On vient ensuite dupliquer notre bateau en plusieurs copies que nous allons utiliser pour ajouter des détails. Pour commencer, on prendra uniquement la bordure de notre en supprimant toutes les couches de vertex sauf la première (Axe X) d'une de nos copies. Cela va nous permettre de créer une légère couche, avec un scale et extrude, qui donne plus de réalisme à notre bateau (voir objet bordure).

On vient ensuite répéter à peu de chose près cette étape pour toutes les "couches" internes de notre bateau en ajustant pour éviter que nos nouveaux objets dépassent de la coque, ce qui va permettre de lui donner du réalisme.

On vient ensuite créer un banc au centre du bateau en ajoutant un cube que l'on redimensionne et que l'on remplace.

Pour les tolets (là où passent les rames), on vient prendre un cylindre dont on supprime la moitié base (une fois un pivot à 90° fait) et que l'on vient dupliquer et placer de part et d'autre de l'embarcation.