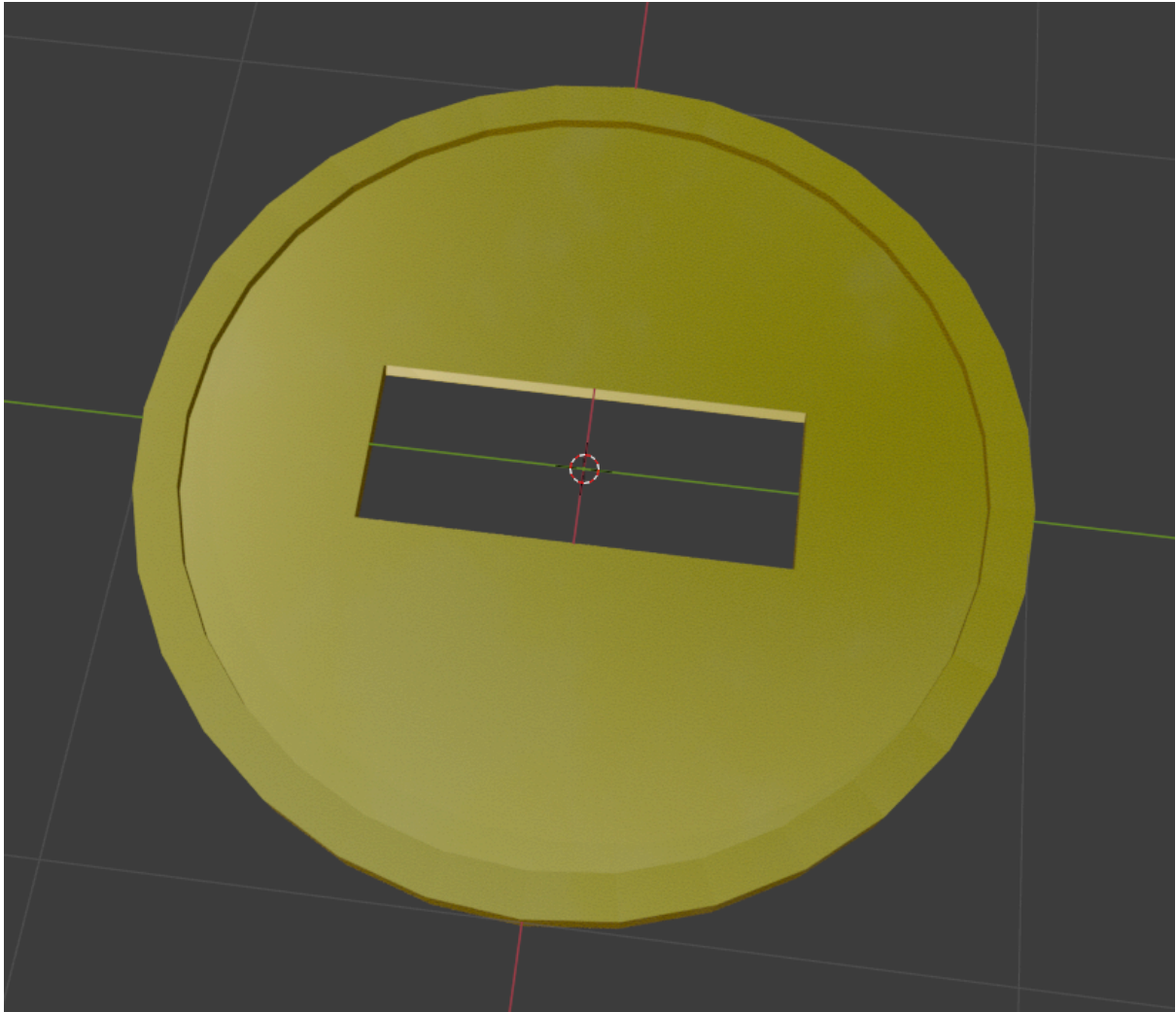
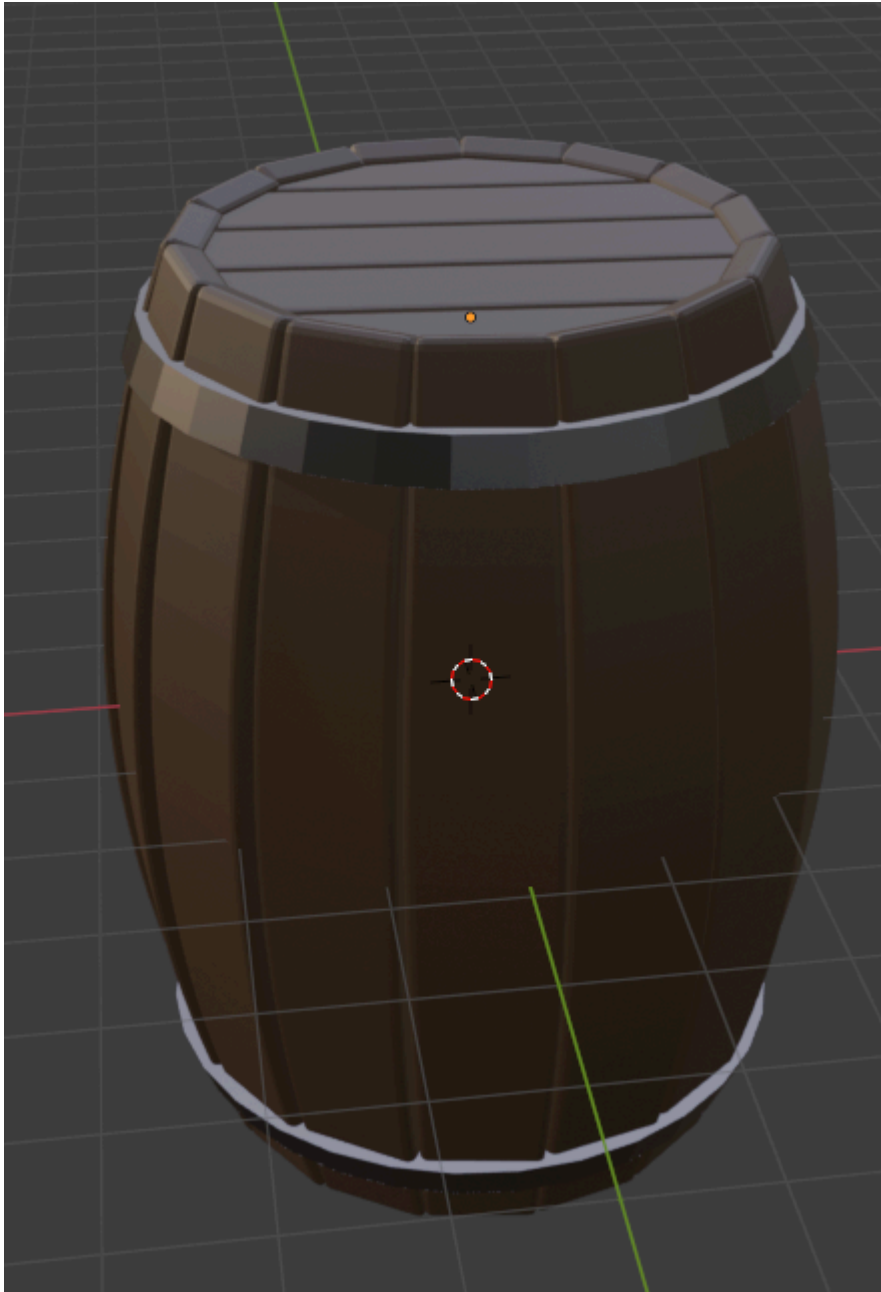


Rapport Blender

Coin: une pièce faite avec un cylindre et un booléen pour créer un trou au milieu. le trou est un pavé droit mit à 45° sur le côté pour créer des renforcements au milieu de l'épaisseur de la pièce. Il y a aussi un matériau appliquer dessus pour lui donner un teint dorée



Barrel: un tonneau créé avec un array sur un cube en lui appliquant un simpleDeform pour le tordre et un Bevel pour les angles. Un autre cube de même forme sur lequel j'ai ajouté un array pour avoir plateau puis un booléen pour qu'il ne se mélange pas avec le rest du tonneau et un Miroir sur un torus pour qu'il soit en haut et en bas crée les 2 fermetures du tonneau. de plus un cylindre avec un déforme pour suivre la courbure des planches et un Mirror pour en avoir en haut et en bas, a été rajouté (il a aussi un booléen pour ne pas remplir le tonneau). Des matériaux ont aussi été ajoutés sur les planches et les renforcements en fer.



monkey: une tête de singe texturer, j'ai du découper proprement le model pour avoir une UV map plus juste sur les proportions et plus lisible. La texture a été fait sous paint.



sapin: un sapin fait avec un cylindre pour le tronc, un cône avec un array pour le feuillage, et une sphère avec un array sur une curve pour former une guirlande de boule de Noël.
Chaque partie a son matériau.

