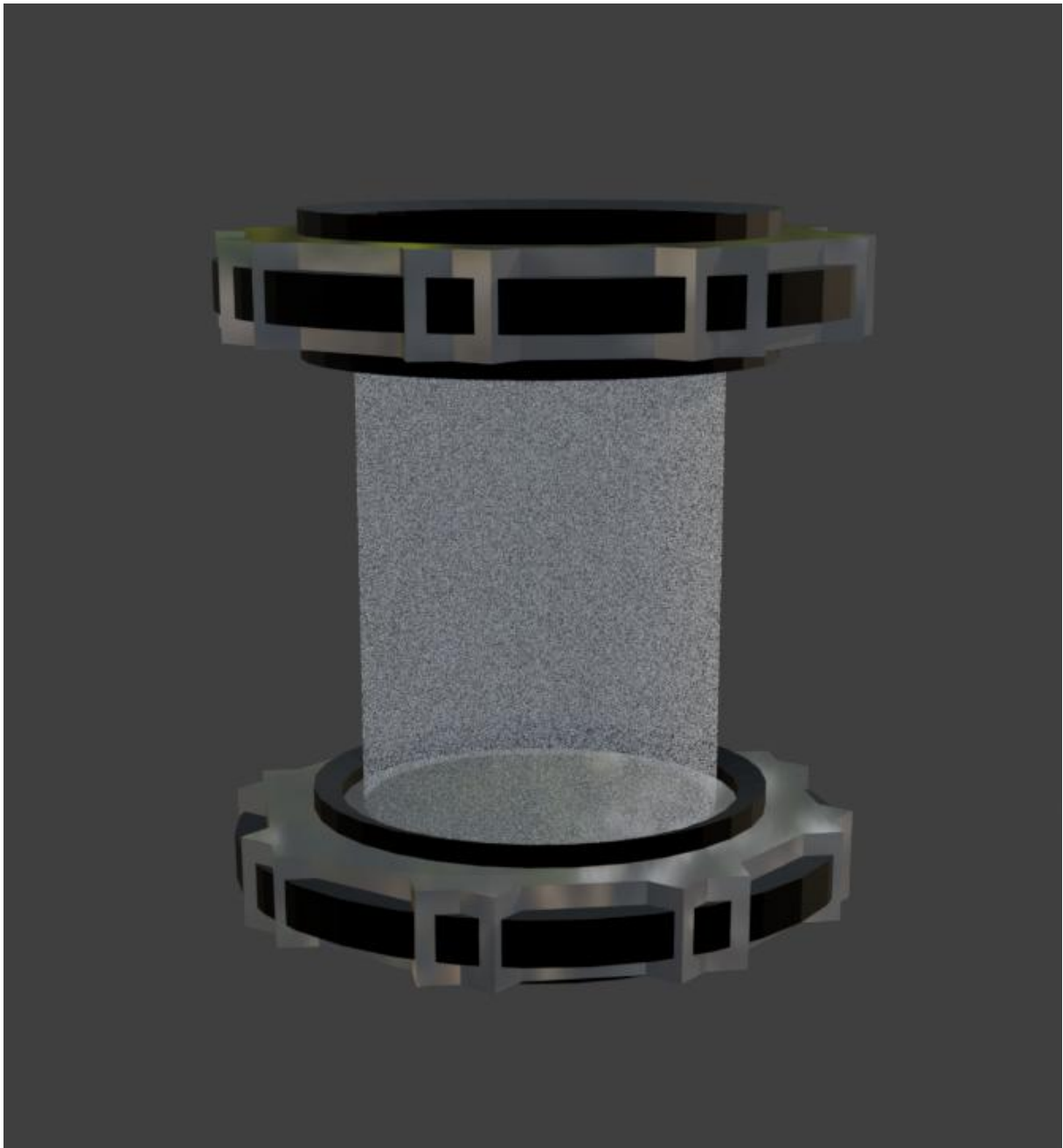


Compte rendue Blender

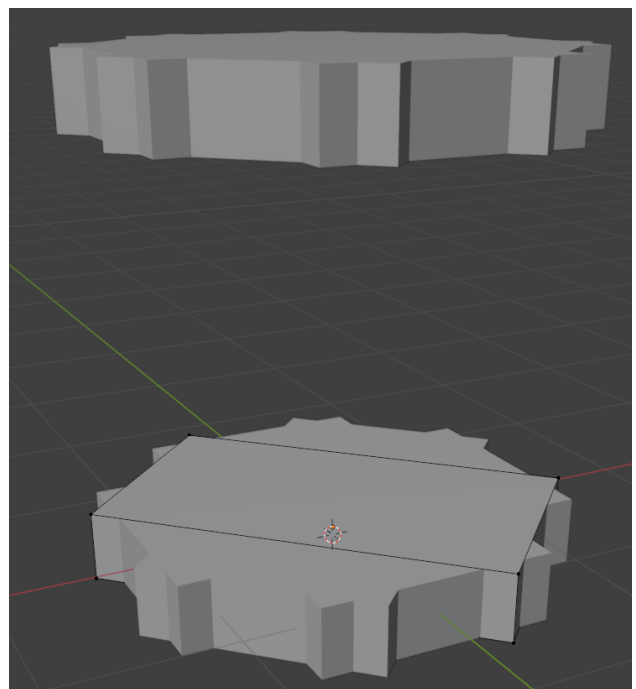


Mon objet préféré est une fiole que j'ai modélisée.

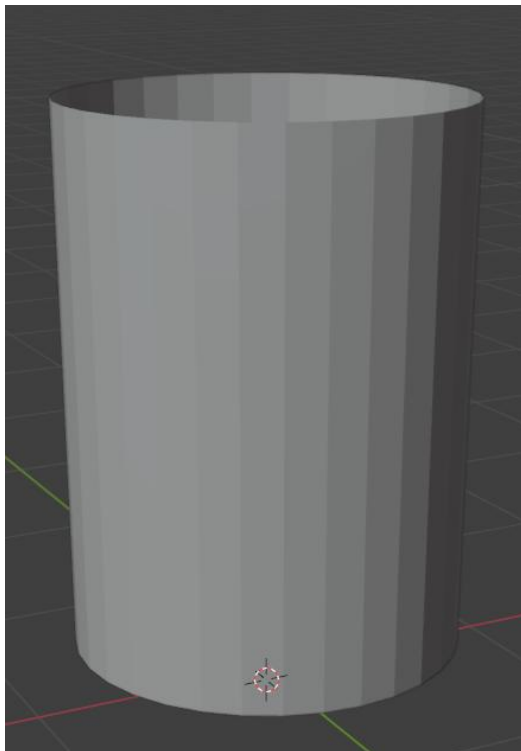
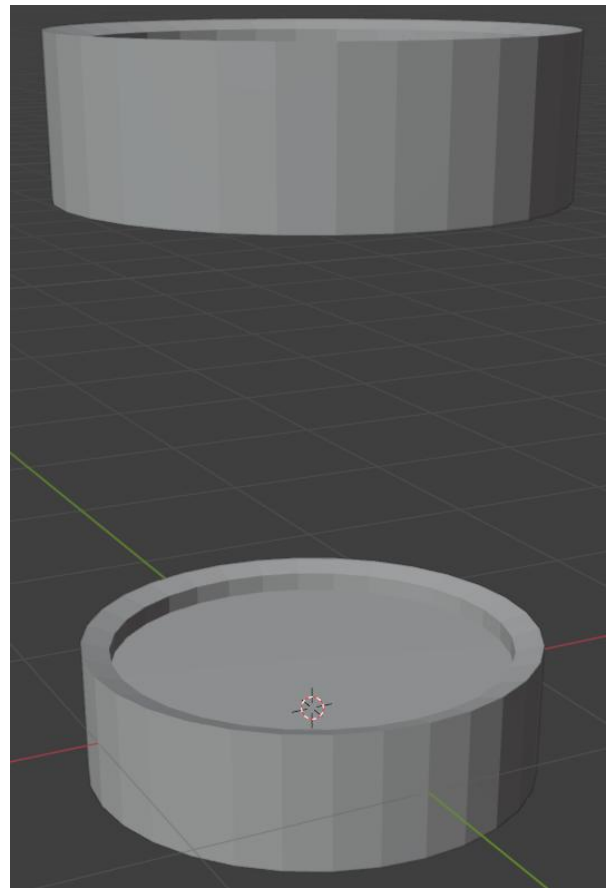
Comment j'ai fait mon objet la fiole(1).blend :



Mon objet est constitué d'un rectangle qui est cloné sur lui-même pour qu'il tourne autour et forme des pointes. De plus, il est cloné avec miroir pour être également placé en haut de la figure.

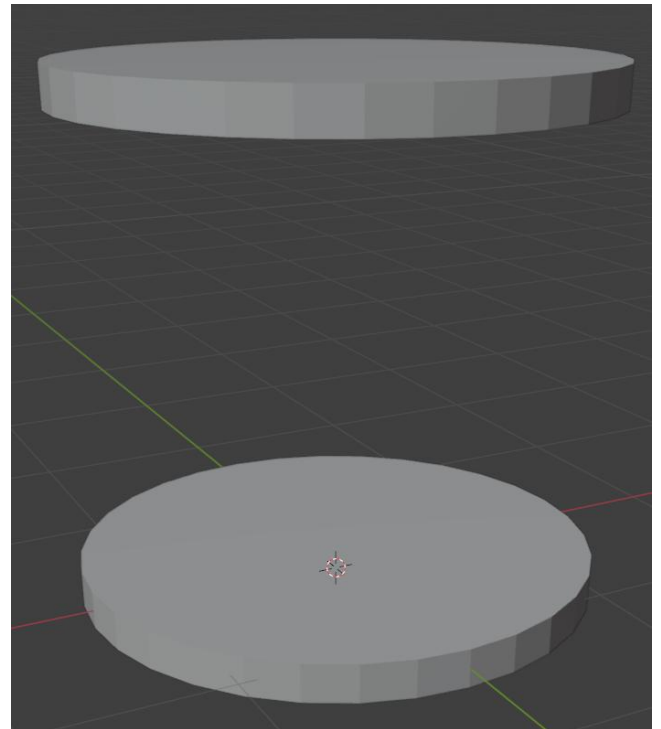


Puis, j'ai ajouté un cylindre que j'ai enfoncé dans son centre pour créer un espace creux, puis j'ai appliqué un effet miroir.

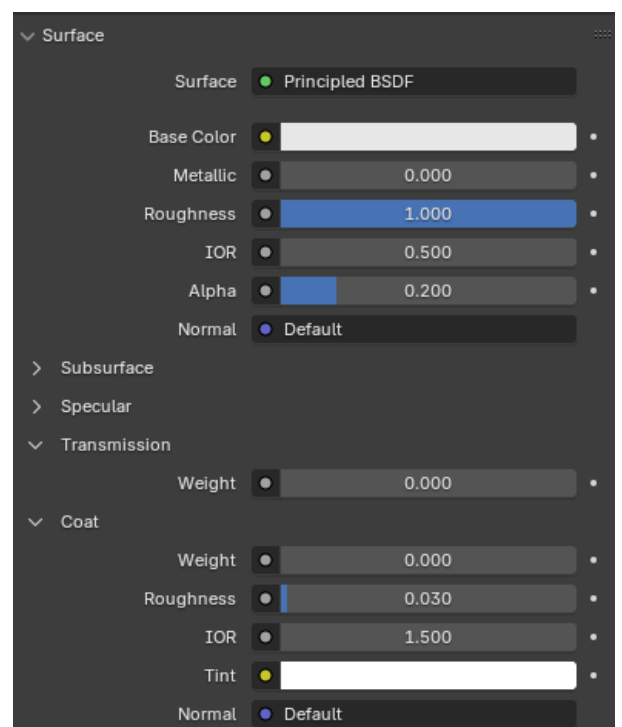
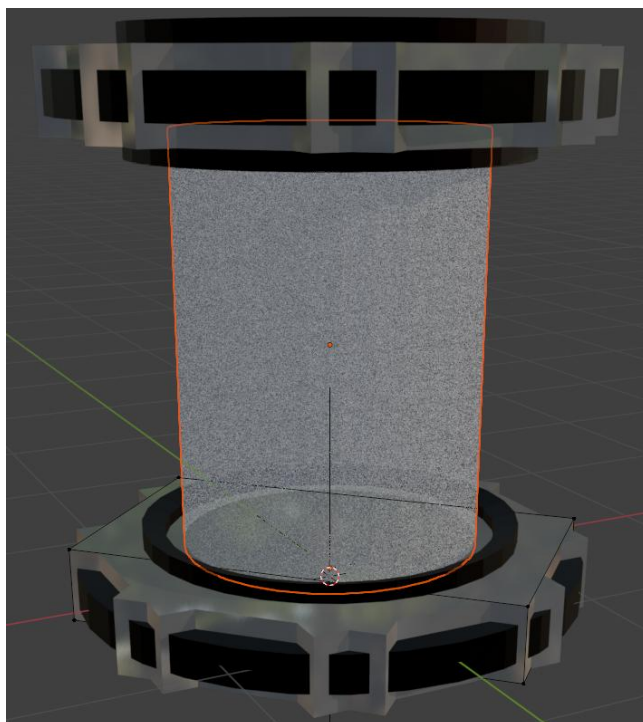


Puis j'ai ajouter un cylindre dont j'ai enlever les extrémité

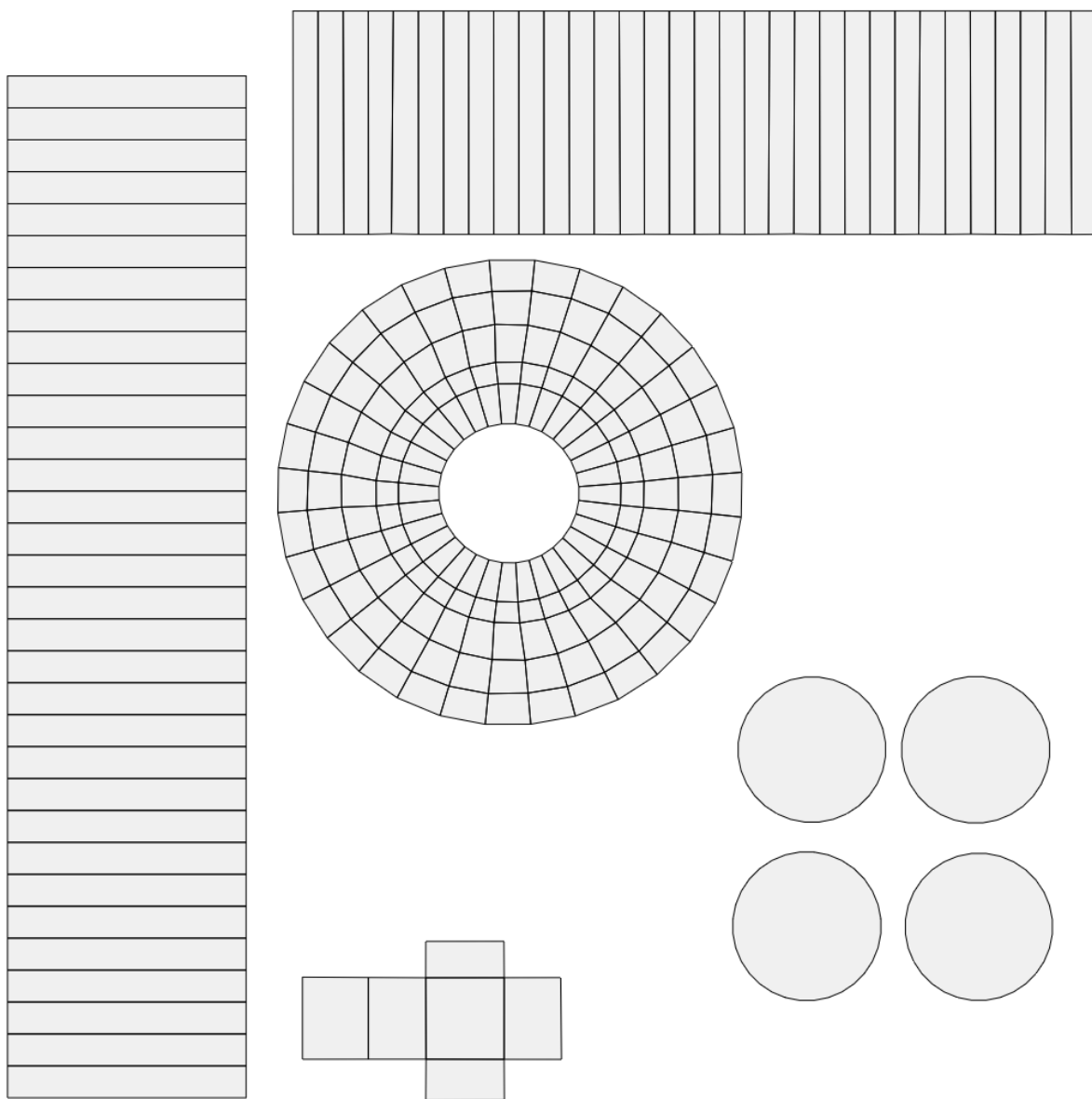
Pour finir, j'ai ajouté un cylindre pour créer les bordures et j'ai appliqué un effet miroir pour qu'il soit également en haut de la figure.



Pour la suite, j'ai pu appliquer de la couleur sur les différentes textures. Ci-dessous, voici les paramètres pour créer l'effet de verre pour le centre de l'objet que j'ai fait en cours avec vous.

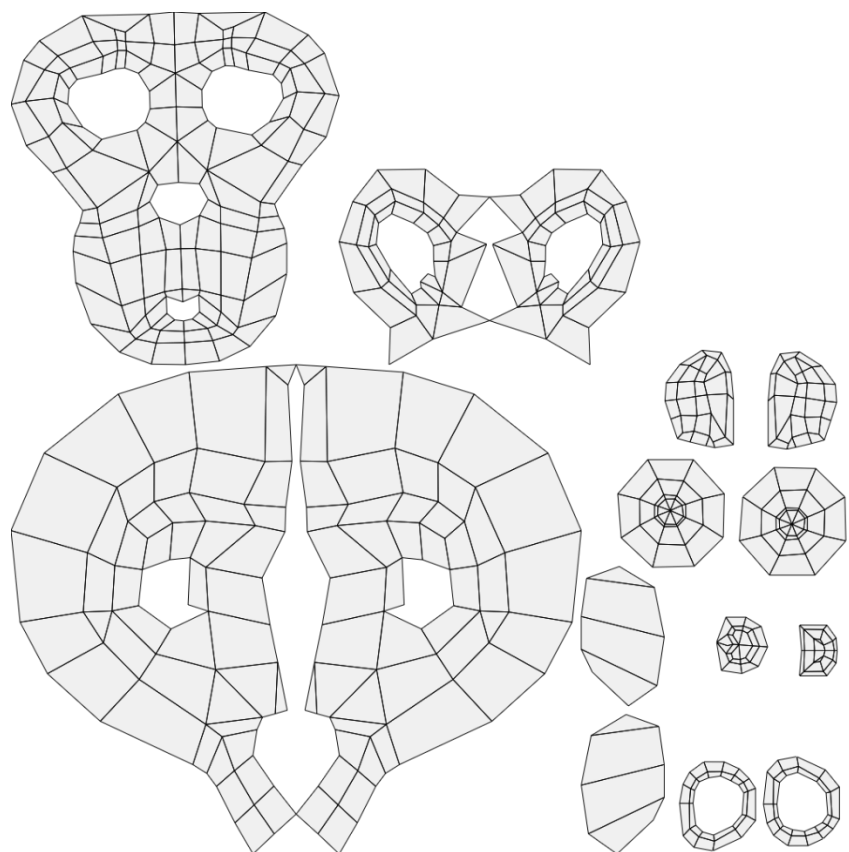


J'ai aussi créé son UV Map que j'ai colorié également : (le bon uv map se trouve dans le fichier fiole.blend)





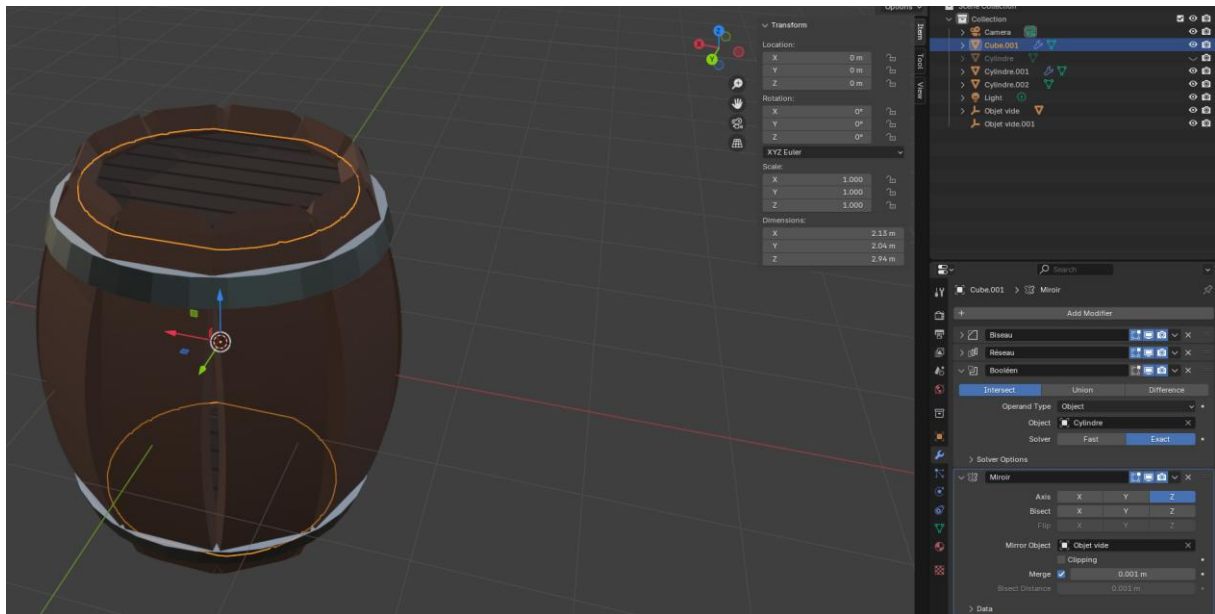
Concernant le singe comment fait en TD, voici mon découpage :



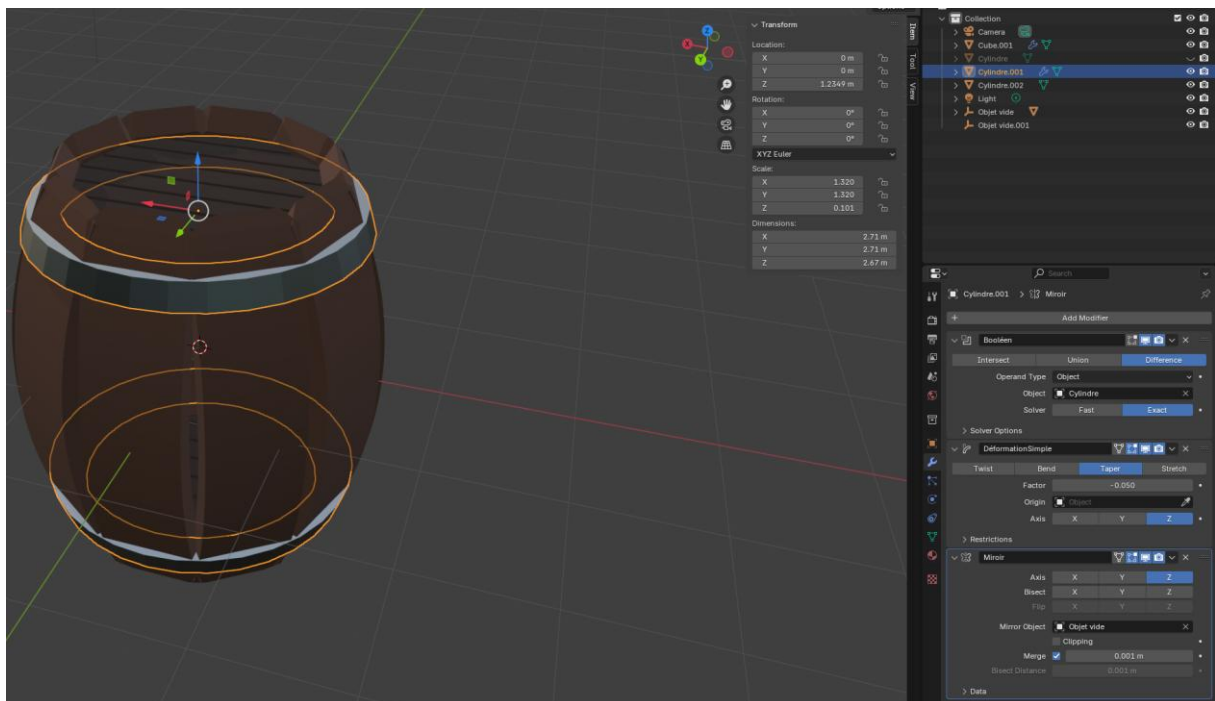
Et voilà le résultat final :



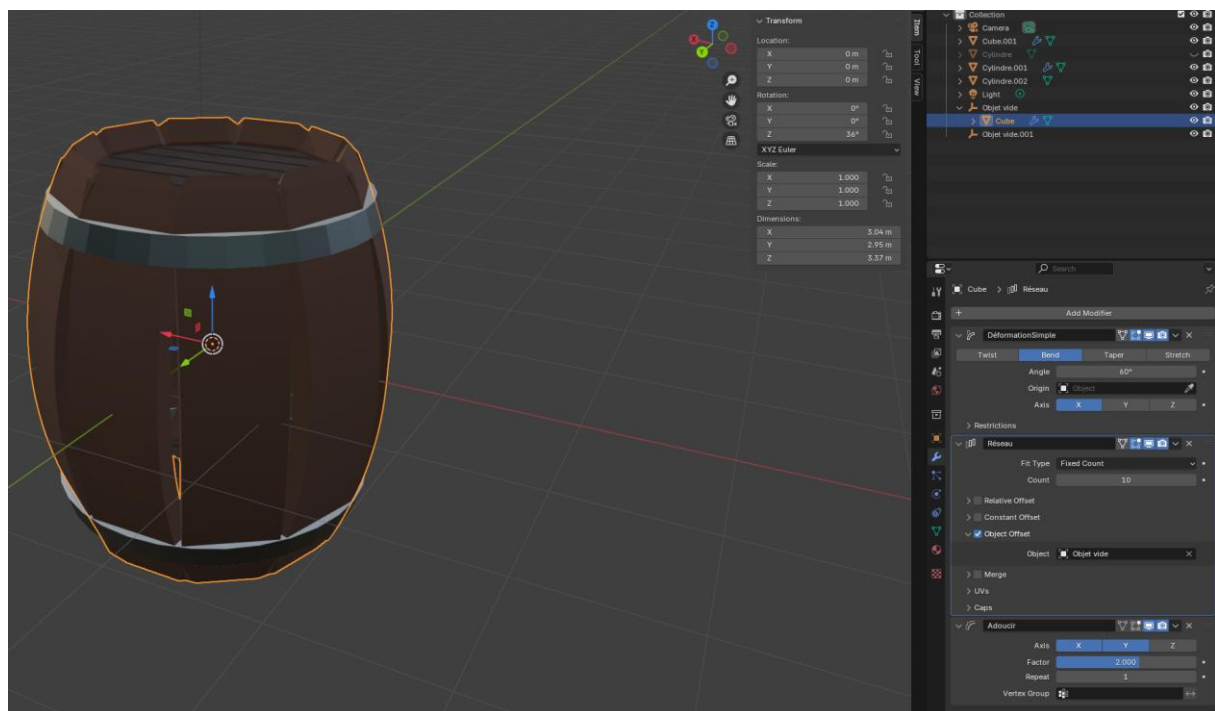
Concernant le baril, il est composé d'une planche clonée sur le côté pour créer un couvercle, mais aussi avec un booléen pour qu'il corresponde exactement à la taille du baril. J'ai également utilisé un effet miroir pour le placer en bas de la figure.



Puis il y a l'anneau en fer, qui est un cylindre avec un biseau et une déformation selon un point, de sorte que, une fois l'effet miroir appliqué, il soit orienté dans l'autre sens, permettant ainsi au biseau de suivre la courbure des planches.



Et pour finir, les planches sont des cubes allongés, puis déformés et adoucis. Ensuite, les planches sont clonées tout autour d'un point invisible au centre de la pièce.

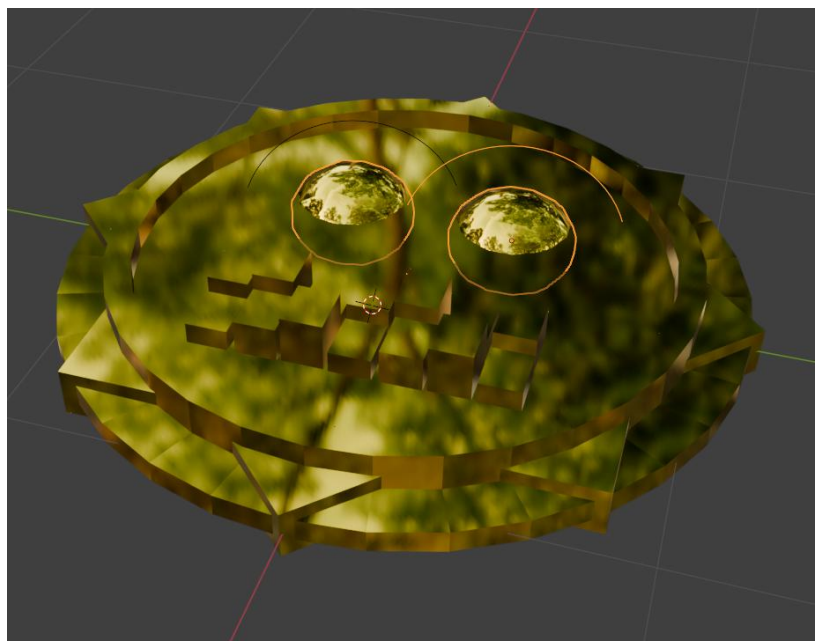


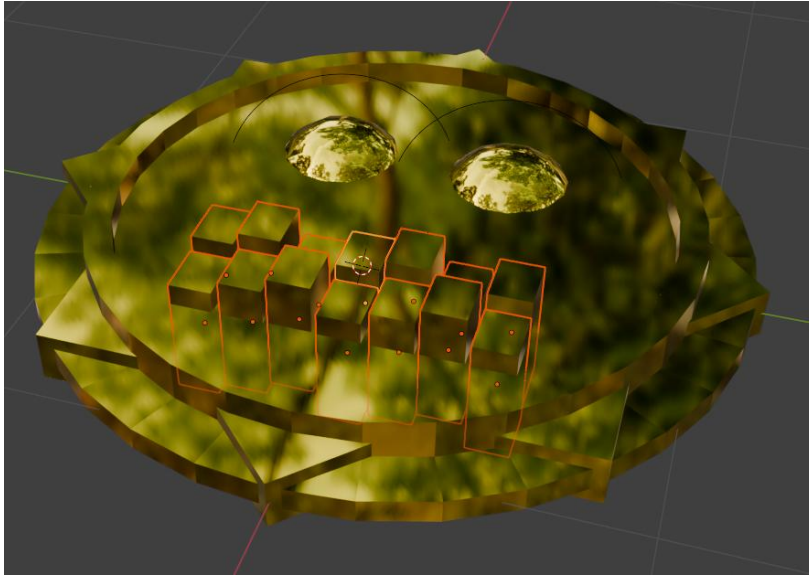
Concernant la pièce, à la suite d'un enregistrement et une fusion, les éléments de la pièce ont été fusionnés et je ne peux donc pas montrer séparément les différents éléments qui la constituent. Cependant, je vais expliquer comment je l'ai réalisée.

Donc la pièce est composée d'un rectangle qui est clonée sur lui-même avec un décalage pour faire les piques. Puis il y a un cylindre aplati pour faire la soucoupe avec ma bordure. Et pour finir il y a un cylindre qui est le corps de la pièce qui est extruder au centre.



Puis il y a une balle qui est clonée.





Puis, les dents du robot sont faites avec des rectangles placés à la main, afin que je puisse générer manuellement la hauteur des rectangles de manière aléatoire.