

Suzanne

L'objectif est de créer notre propre texture avec gimp pour l'utiliser en tant que material pour notre singe Suzanne. Ce travail s'effectue en 3 étapes : le découpage de notre Suzanne pour la mettre à plat (3D à 2D), la création de notre texture avec Gimp sur notre modèle 2D, et l'application de cette texture sur notre modèle 3D sur Blender avec les materials.

Découpage de Suzanne :

Tout d'abord, on se met en mode UV editing. Puis, on va sélectionner les arêtes qui seront les endroits où les découpes s'effectueront et appliquer un mark seam (U, puis A). Il faut que la découpe soit réfléchie, on doit pouvoir reconnaître le plus possible les parties du modèle 3D sur le layout UV. Ensuite, on sélectionne toute notre figure avec A, puis on unwrap (2x U). On peut voir notre découpe dans le UV editor (shift+F10 ou en haut à gauche). Enfin, on exporte l'UV en .png pour l'utiliser dans Gimp.

Gimp :

On ouvre l'export que l'on vient d'enregistrer. On va utiliser la baguette magique pour sélectionner les faces que l'on souhaite colorier (agrandir la sélection de 2 ou 3 pixels pour que les séparations entre les faces ne soient visibles). Puis, on colorie le layout (utiliser plusieurs calc que l'on superpose). Enfin, on exporte en .png

Material :

On retourne dans Blender sur notre objet. Dans l'onglet shading, on va pouvoir créer un material pour notre Suzanne et y appliquer notre .png.

