

Procédé des modèles blender

Création d'une Pièce Simple (3D)

D'abord, j'ai ajouté un cylindre avec Shift + A, en allant dans Mesh puis Cylinder. Ensuite, je l'ai aplati avec S pour le redimensionner et Z pour réduire sa hauteur. Ça donne déjà une base qui ressemble à une pièce.

Pour affiner les bords, je suis passé en mode Edit avec Tab, puis j'ai sélectionné les boucles d'arêtes du haut et du bas en faisant Alt + Click. Là, j'ai utilisé E pour extruder un peu vers l'intérieur, suivi d'un S pour réduire l'échelle et donner l'effet aplati.

Ensuite, pour incruster la lettre "M", j'ai ajouté un texte avec Shift + A, Text. Après, Tab pour passer en mode édition du texte et taper "M". Une fois fait, j'ai converti le texte en mesh avec Alt + C ou F3 pour chercher "Convert to Mesh". Après ça, S pour mettre à la bonne taille et G pour placer le "M" au centre de la pièce. Pour incruster le texte, j'ai appliqué le modifier Boolean en prenant la pièce comme base et le texte comme objet à incruster.

Enfin, pour le look final, j'ai créé un matériau dans l'onglet Material pour donner un aspect métallique à la pièce.

Création d'un Tonneau

Pour commencer, j'ai ajouté un cube avec Shift + A, Mesh, puis Cube. Je l'ai étiré avec S et Z pour allonger la hauteur, et rétréci sur les autres axes pour en faire une planche. Ensuite, j'ai utilisé Ctrl + R et la molette pour créer plusieurs segments, ce qui permet de mieux le déformer. Une fois les segments faits, j'ai appliqué le modifier SimpleDeform, réglé sur Bend, pour courber la planche de 30°.

Pour les multiplier, j'ai utilisé le modifier Array. J'ai aussi ajouté un Empty (Shift + A, Empty, Plain Axes) pour servir de pivot central, et j'ai ajusté les planches pour qu'elles entourent cet Empty.

Pour l'intérieur, j'ai ajouté un cylindre avec Shift + A et je l'ai aplati avec S pour qu'il corresponde à la forme générale. Ensuite, en mode Edit avec Tab, j'ai sélectionné les faces du haut et du bas, et je les ai déplacées avec G pour les aligner avec les planches courbées.

Pour les cercles au-dessus et en dessous, j'ai pris un cube que j'ai aplati avec S et j'ai utilisé encore une fois le modifier Array pour créer plusieurs planches horizontales. J'ai mis un cylindre aplati au-dessus pour ajuster la forme des planches en utilisant le modifier Boolean. Ça a permis de découper les planches au bon endroit pour fermer le haut et le bas du tonneau.

Suzanne

J'ai commencé en ajoutant Suzanne avec Shift + A, Mesh, puis Monkey. Ensuite, je suis passé en mode édition avec Tab pour sélectionner les arêtes importantes comme celles des yeux, des oreilles, et la séparation du crâne avec le reste du visage. Pour sélectionner une boucle complète, j'ai fait Alt + Click. J'ai ensuite marqué ces zones avec Ctrl + E, puis Mark Seam, ce qui découpe ces parties dans le UV Editing.

Pour éviter de tout faire à la main des deux côtés, j'aurais pu activer la symétrie en X, mais je m'en suis rendu compte après. Une fois les zones découpées, j'ai fait U, Unwrap, pour déplier la texture et afficher ça dans le UV Editing. J'ai exporté la carte UV en PNG, puis je suis allé sur GIMP pour créer les textures et couleurs que je voulais.

Après avoir fini sur GIMP, j'ai importé le fichier PNG dans Blender, dans l'onglet Shading, et je l'ai appliqué à Suzanne. Une fois que tout était bien aligné dans le UV Editing, le rendu final montrait bien les couleurs et textures que j'avais mises.