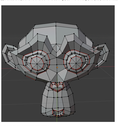
Blender

Singe (Suzanne)

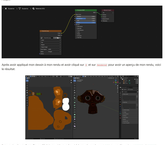
J'ai ouvert Blender dans l'onglet "modeler" sur Blender en Nature (Alt+1), ensuite je vais passer en mode Objet (Ctrl+Tab) pour dessiner le nouveau Suzanne. J'ai ensuite ajouté différentes formes de la liste, comme le cube, les sphères.



Après avoir exporté le modèle pour dessiner une deuxiè...

J'ai utilisé le logiciel **GIMP** pour dessiner, j'ai ajouté ensuite un calque "minimaux" et "normaux"

Je dessi dessiné sur chaque pièce.
Ensuite, j'ai mis la texture dessinée avec le "base color" de Suzanne et ses paramètr d'applique une texture à la surface de l'objet.



Après avoir ajouté mon dessin à mon modèle en avant (Ctrl+Tab) et 1 et appuyé (Ctrl+Alt+Z) avant avoir un aperçu de mon rendu, voici le résultat.

Il me reste plus qu'à configurer l'éclairage et le rendu et à ajouter le rendu avec (F) et en cliquant sur (Ctrl+F) (render render) , voici le résultat .

Tonneau

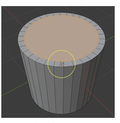
J'ai fait 2 types de tonneau, un en cartoon, comme celui que je vais vous montrer et un autre que l'un a fait en cours.

Pour créer un tonneau, j'ai dessiné trapèze et (Ctrl+R) et Retour (Ctrl+Z) avec (G), puis j'ai mis ensuite (Ctrl+Alt+Z)

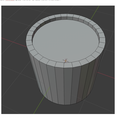
Après avoir trapèze le (Ctrl+R) et tab appuyé et (Ctrl+Z) avec (G) et Retour (Ctrl+Z) j'ai choisis cliqué sur le bouchon , sur le cluster pour sélectionner les faces et ce choisis le face du haut de la base du cylindre

> Je pouvo aussi appuyé le cylindre pour avoir un plus grand tonneau, personnellement, j'en veux un petit.

Après, j'ai cliqué sur (Ctrl+Tab) qui permet d'insérer une face et l'intérieur d'une scène, et j'ai pliné un trait petit pour pouvoir ajouter des



Ensuite j'utilise Ctrl+R (Ctrl+R) pour rentrer la face vers l'intérieur

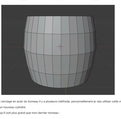


Je fais cela pour la face du haut et du bas.

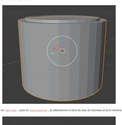
> Il pierdr des matériaux, je vais moins détailler pour que ce soit trop long.

Pour avoir l'effet "bombé" du tonneau, j'utilise l'outil (Ctrl+R) et fais trois coupures.
Ensuite, j'utilise (Ctrl+Alt+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z)

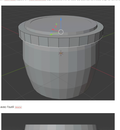
Je sélectionne la coupe du milieu et j'ai appuyé avec l'outil (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) Lorsque je sélectionne la coupure du haut et du bas j'ai (Ctrl+Z) avant avoir du haut et ensuite avec l'outil (Ctrl+Z)



Pour avoir le petit cercle de scier le tonneau il y a plusieurs méthode, personnellement je vais utiliser cette méthode.
Ensuite, j'ajoute un nouveau calque
Je l'agrandi pour qu'il soit plus grand que mon dessin tonneau.

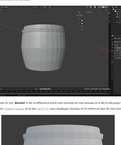


Je pouvo sélectio et (Ctrl+Tab) , avec et (Ctrl+Alt+Z) je sélectionne le face du haut de tonneau et je le rentre vers le haut.



Pour avoir le petit cercle de scier le tonneau il y a plusieurs méthode, personnellement je vais utiliser cette méthode.
Ensuite, j'ajoute un nouveau calque
Je l'agrandi pour qu'il soit plus grand que mon dessin tonneau.

J'arrange le cercle avec l'outil (Ctrl+Z)

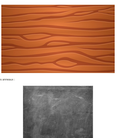


Ensuite, j'ai ajouté un (Ctrl+Tab) , j'ajoute et modifier dans le menu de droite et j'ajoute et (Ctrl+Z) et le fait un (Ctrl+Alt+Z) et avec la gomme je sélectionne le tonneau.

Comme vous pouvez le voir, **Blender** il est la différence entre mon tonneau et mon ancienne et j'ai le découpe tout avec

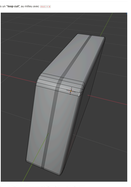
J'ai ensuite ensuite un (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) , pour dupliquer l'ensemble de la matière et que les deux tonneaux.

Je met le cercle jaunes au milieu, je met trace ci-ferraille et j'ajoute le résultat

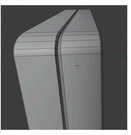


Je place ensuite (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et (Ctrl+Z) et

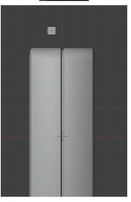
Après, j'ai fait un **"loop cut"** au milieu avec Ctrl+R



Pour faire la forme du milieu et avec Alt+S+Z j'ai effectué des petites décapes
J'ai ensuite **"Scale"** le milieu pour faire la forme :

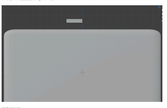


A marque maintenant la poignée, nous allons créer un cube **"Plane"** avec Shift+A
J'ai redimensionné la pièce et je ne suis non sur le côté
En cliquant sur Tab

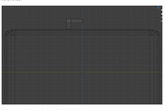


Puis je me suis mis face à la maillette en cliquant sur Tab

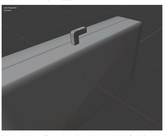
J'ai cliqué sur Shift+S pour agrandir le plane :



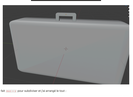
J'ai formé cela :



En cliquant sur Shift+S pour créer une angle et puis Alt+S+Y
Ensuite, je amené le bord de la poignée avec Shift+S et la maillette



Je ajoute un **miroir** dans le **modifiers** pour créer la deuxième partie de la poignée, et les mis face à X et Shift+S et puis Alt+S et Z et Alt+S

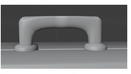


J'ai ensuite fait Shift+S pour rectifier et le arrangé le tout

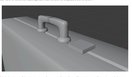
puis je ajoute toujours un miroir, cliqué sur le Tab, Ctrl+Shift+Alt+Shift+S pour arrondir

Pour ajouter plus de détails, j'ai tiré deux Shift+S et faisant Alt+S+Y, et j'ai ajouté une **UV SPHERE**

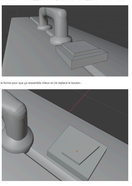
Pour plus de détaires, j'ai ajouté le tout des **Sphères**



J'ai ajouté aussi Subs le tentant un cube que je redimensionnait et passé à cet endroit



Ensuite, j'ai tiré la bouteille et faisant Shift+S pour créer une petit cant et le rétiré et Shift+S pour dimensionner la bouteille



J'ai arrangé le bouton pour que je renverrtisse mieux et j'ai replacé le bouton

Pour donner cette forme au bouton, je fait Shift+S et puis Alt+S+Y et ainsi de suite. Je attachiterie le face ici je accultatie détaisé et je clique sur Alt+S

Je fais la même chose avec l'autre face :

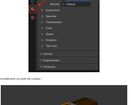
Et je replace un affile miroir :

Après avoir copié l'outil :

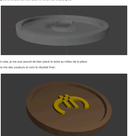
Voilà le résultat avant "coloriage" et ajout de texture :

Pour ajouter de la couleur :

J'ai mis personnalisement le style de couleur :



La pièce

Pour la pièce, j'ai choisis d'ajouter un signe "B" et des courbes textures
Pour commencer :
J'ai d'abord ajouté un texte avec le signe "B", que j'ai tournerait en mesh avec : object > convert > mesh ou Alt+C
Après, j'ai supprimé le texte, le mesh pour le remiter. Et j'ai plus gris.

Rétir-ciel ancort cela, je me suis amusé de faire plusieurs le texte au milieu de la pièce.
Après cela, j'ai mis des courbures et mis le résultat final.