

Rapport de Projet : TP1-Blender-Table

Par : Djouada Djamel Eddine

Master 2 IDTW – Grp 03

Objet : Création d'un modèle 3D d'une table.

Processus de Modélisation :

La modélisation a débuté avec l'ajout d'un cube primitif. Celui-ci a été mis à l'échelle pour former la surface de la table. En passant en mode édition, la face inférieure a été sélectionnée et subdivisée pour définir les emplacements des pieds. La fonction de mise à l'échelle proportionnelle (Ctrl + B) a ensuite été utilisée pour extruder et affiner les pieds de la table. Pour finaliser le modèle, une texture a été appliquée via l'onglet des matériaux.

Difficultés Rencontrées :

En tant que première utilisation de Blender, la prise en main du logiciel a présenté certains défis. L'apprentissage des raccourcis claviers, essentiels pour un workflow efficace, a nécessité un temps d'adaptation. De plus, la configuration d'un éclairage adéquat pour mettre en valeur le modèle a demandé plusieurs ajustements pour obtenir un résultat satisfaisant.

Conclusion :

Ce projet a permis une initiation concrète aux principes de base de la modélisation 3D dans Blender. Les compétences acquises en matière de modélisation polygonale, d'application de matériaux et d'éclairage constituent une base solide pour des projets futurs.