

La Pièce

Pour faire la pièce, on commence avec un cylindre sur le côté. En mode édition on la rend plate en rétrécissant sa longueur, et on choisit le diamètre que l'on veut.

Sur chaque face, on fait **I** pour créer les bords de la pièce, puis **E** pour extruder, donc choisir la taille du creux.

Le Tonneau

On comment par une planche verticale. En mode édition, on utilise le **Loop cut** en choisissant le nombre de coupes que l'on veut (le nombre de segments de l'arc d'une planche). On peut utiliser un **Bevel** pour faire des arrondis sur les côtés.

On utilise **Simple deform** pour courber la planche en utilisant un **Empty array** comme point à côté de la planche, et on choisit les paramètres que l'on veut.

On utilise **Array** en choisissant un autre **Empty array** qui sera le centre du tonneau pour créer des planches qui forment un cercle.

Les cercles en métal sont un cylindre aplati, avec un **Bevel**, et le modifier **Simple deform** afin de lui faire prendre la forme du cercle bisauté, puis on applique l'effet miroir pour que ce que l'on a fait en haut de refasse en bas. C'est aussi comme ça qu'est créé le cerlce du milieu, composé de 2 cylindres superposés.

Une fois les modifieurs ajoutés, on peut les appliquer pour leur faire prendre la forme définitive et optimisée.

Suzanne

Pour créer la texture, on doit dans un passer en **Mode édition**. On sélectionne des arrêtes qui seront les endroits où les textures ne seront pas collées dans l'image plus tard. Dans le clic droit, on fait **Mark Seam** puis on sélectionne tout (**A**) et on **unwrap**. Dans l'onglet **UV Editing**, on peut récupérer une image à colorier sur gimp par exemple, et la réimporter dans Blender pour appliquer la texture sur l'objet.

L'objet choisi : (Sommier)

Je commence par faire un pied depuis un cube, sur lequel j'ajoute un **Bevel**. J'ajoute 2 **Array** pour faire les 4 pieds.

Depuis un nouveau cube, je fais la plaque d'un côté, et j'applique à nouveau un **Array** pour la répéter du côté opposé. Je fais de même pour les planches des 2 autres côtés. Je peut également ajouter des **Bevel** pour faire plus propre.

Pour les lattes, je me suis inspirée du tonneau en utilisant le **Loop cut** puis un **Empty array** utilisé dans un **Simple deform** pour faire tordre la planche dans le sens voulu. Lorsque j'ai une courbe qui me plait, j'ajoute un **Bevel** que je place en première position dans la liste des modifieurs, puis je mets un **Array** à la fin. Cet array peut avoir des paramètres qui permettent de choisir la longueur finale après les répétitions afin de ne pas devoir compter le nombre de lattes.

Pour faire un objet qui n'a plus de `modifiers`, je peux appliquer les modifiers, puis sélectionner toutes les parties du sommier et faire `Ctrl+J` pour les joindre en un seul objet. Cet objet est décentré car créé à partir d'un pied qui est au centre du monde. Pour palier à ce problème, je fais `Object -> Set Origin -> Origin to 3D Cursor` pour mettre le centre de l'objet au centre du monde, puis `Object -> Set Origin -> Geometry to origin`. Pour placer l'objet au centre du monde.