

Solène Mary-Vallée
Baptiste Ory

Projet 3D : **BAGDAD DINER**

IMAC2 - S3
Création 3D / Gaëtan Robillard

Sommaire

I/ Présentation du projet.....	3
II/ Inspirations et documentation.....	4
1. Premières inspirations.....	4
2. Inspiration et documentation pour la modélisation.....	7
III/ Storyboard.....	12
IV/ Organisation, modélisation et assemblage.....	13
V/Résultats.....	15
VI/ Retours sur le projet.....	17
VII/ Sources.....	18

I/ Présentation du projet

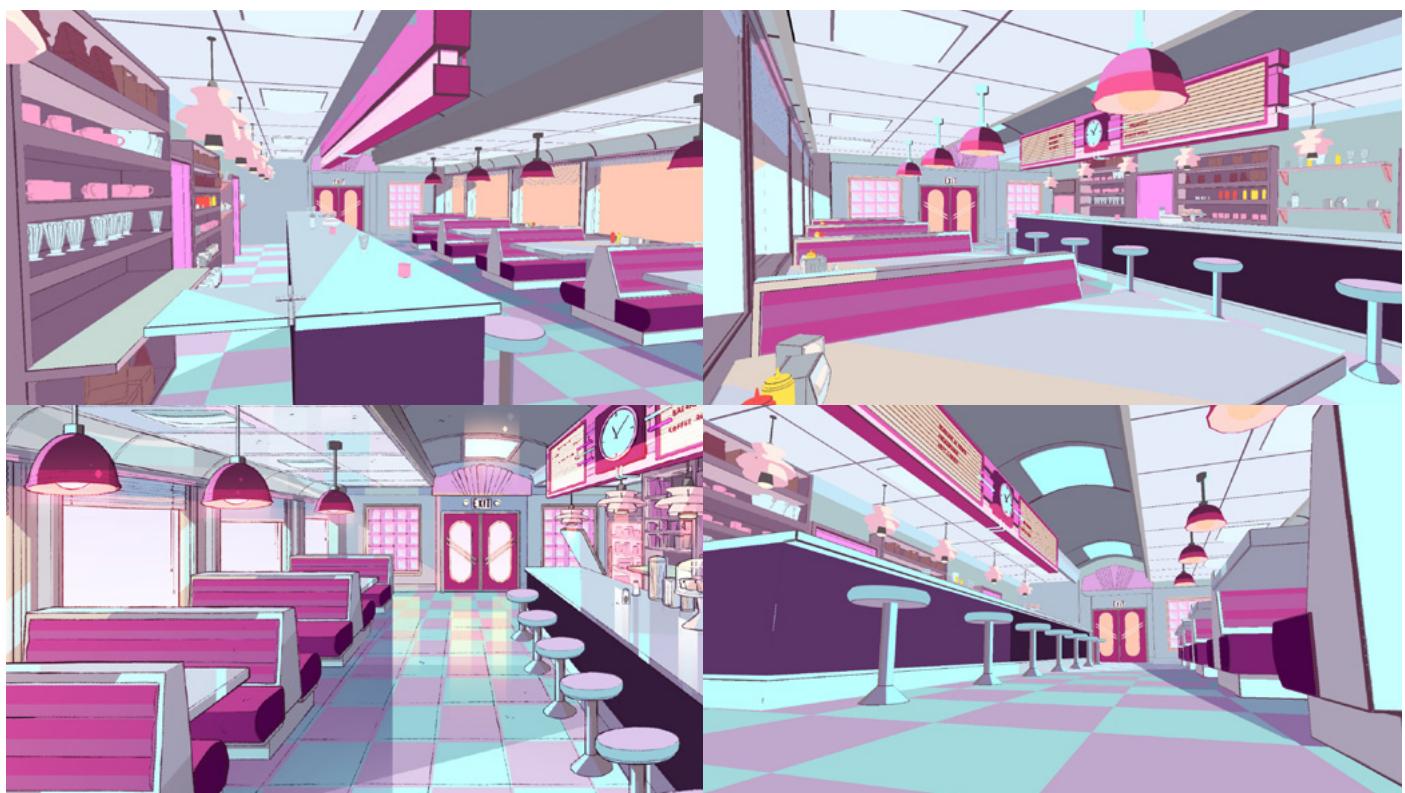
Pour notre projet, nous avons choisi de mettre en scène un **diner américain**. Nous l'avons inséré dans une **ambiance nocturne et déserte**. Cela nous a notamment permis de jouer sur les **lumières** (les néons par exemple) et l'atmosphère générale.

Nous avons dû modéliser le bâtiment **intérieur** (murs, tables, fauteuils, sauces, etc.) et **extérieur** (parking, portes, enseigne, etc.). Nous nous sommes inspirés des **diners d'une chaîne de restauration**. Nous avons aussi réalisé un **décor extérieur** : une route perdue au milieu du désert. Pour cela, nous sommes inspirés du fameux film ***Bagdad Café*** - d'où le nom de notre projet.

II/ Inspirations et documentation

1. Premières inspirations :

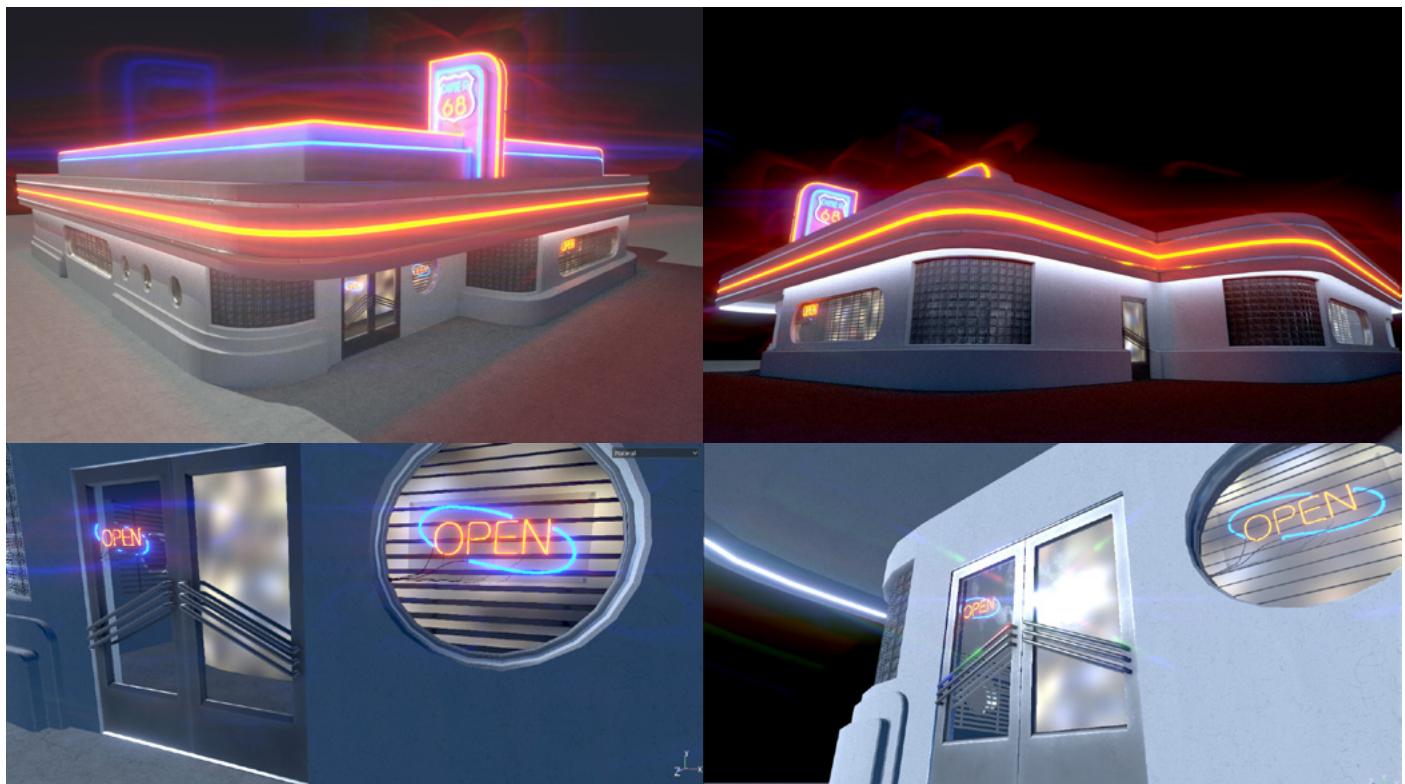
Avant de réunir une documentation précise, nous avons établi un **moodboard** pour mieux cerner nos désirs pour ce projet.



Steven Universe 3D Diner - Alexander Delgado Ramos



AJ's Diner - Ashley McAdam



1950s Diner Streamline moderne style - Beckhan Islamov

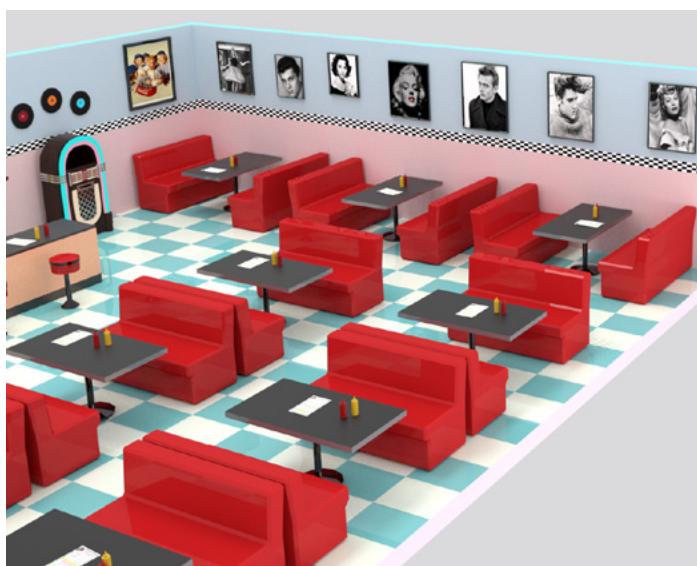


Diner Run - Shane O'Shea

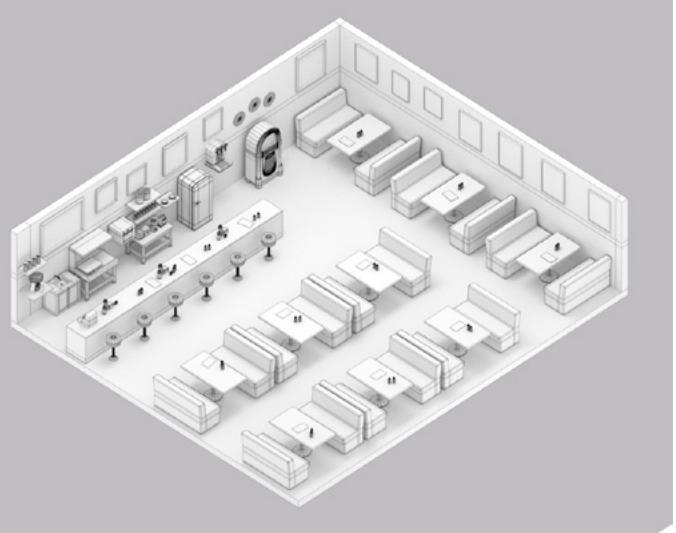
Jordan Acevedo



Greasy Spoon Diner - Jordan Acevedo



Diner 50s - Catia Albuquerque





Diners et restaurants divers

2. Inspirations et documentation pour la modélisation :

Pour **la forme et l'aspect du diner**, nous nous sommes inspiré des **OK Diner** : des restaurants anglais en bordure de route imitant le **style rétro et années 50 des diners américains**. Nous nous sommes focalisés en particulier sur le *OK Diner* à cette adresse : *Northop Hall, Mold CH7 6HB, Royaume-Uni*. Nous avons réuni toute la documentation nécessaire grâce aux images du site officiel, aux sites d'avis touristiques et aux images satellites de *Google Maps*. Le **mobilier** est celui des *OK Diner* ou d'autres références, mais toujours «typique» des diners américains : sol en damier, fauteuils matelassés, détails chromés, affiches sur les murs, etc.

Pour **la route et l'extérieur**, nous nous sommes inspirés du film ***Bagdad Café***. Nous nous sommes aidés des images du film. De plus, le restaurant du film existe réellement. Il est à cette adresse : *46548 National Trails Hwy, Newberry Springs, CA 92365, États-Unis*. Comme pour le diner, nous donc pu nous inspirer d'images sur internet et d'images satellites de *Google Maps*.

Et, finalement, nous avons choisi de réaliser une **ambiance déserte et nocturne**, un petit peu horrifique, pour **contraster** avec la chaleur apparente d'un diner.

Route et environnement :





Le blog USA de Dom



Le blog USA de Dom



Le blog USA de Dom



Le blog USA de Dom

Photos du Bagdad Café

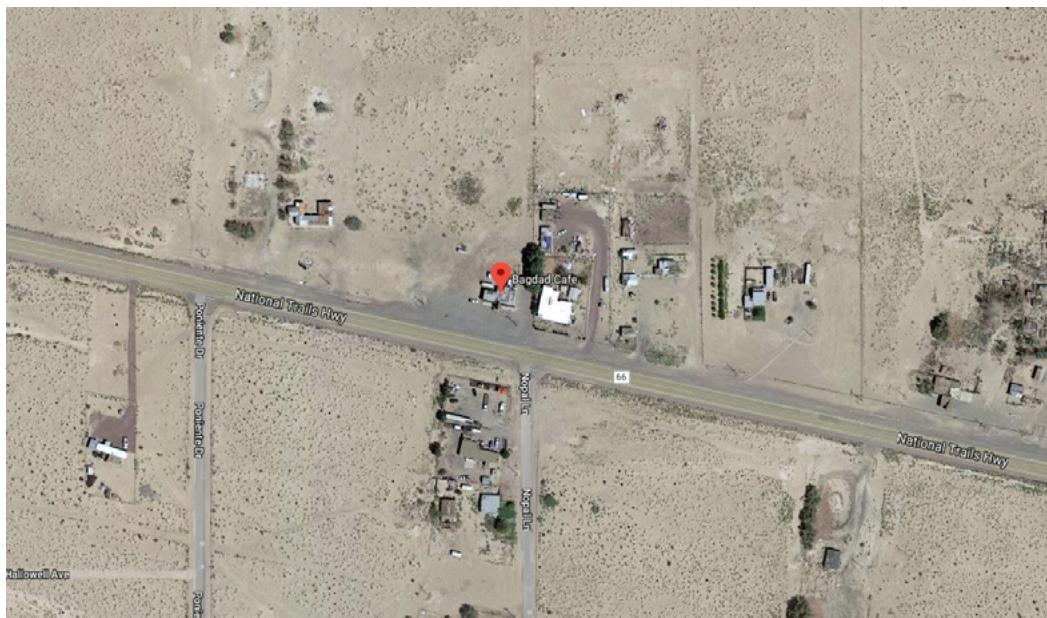
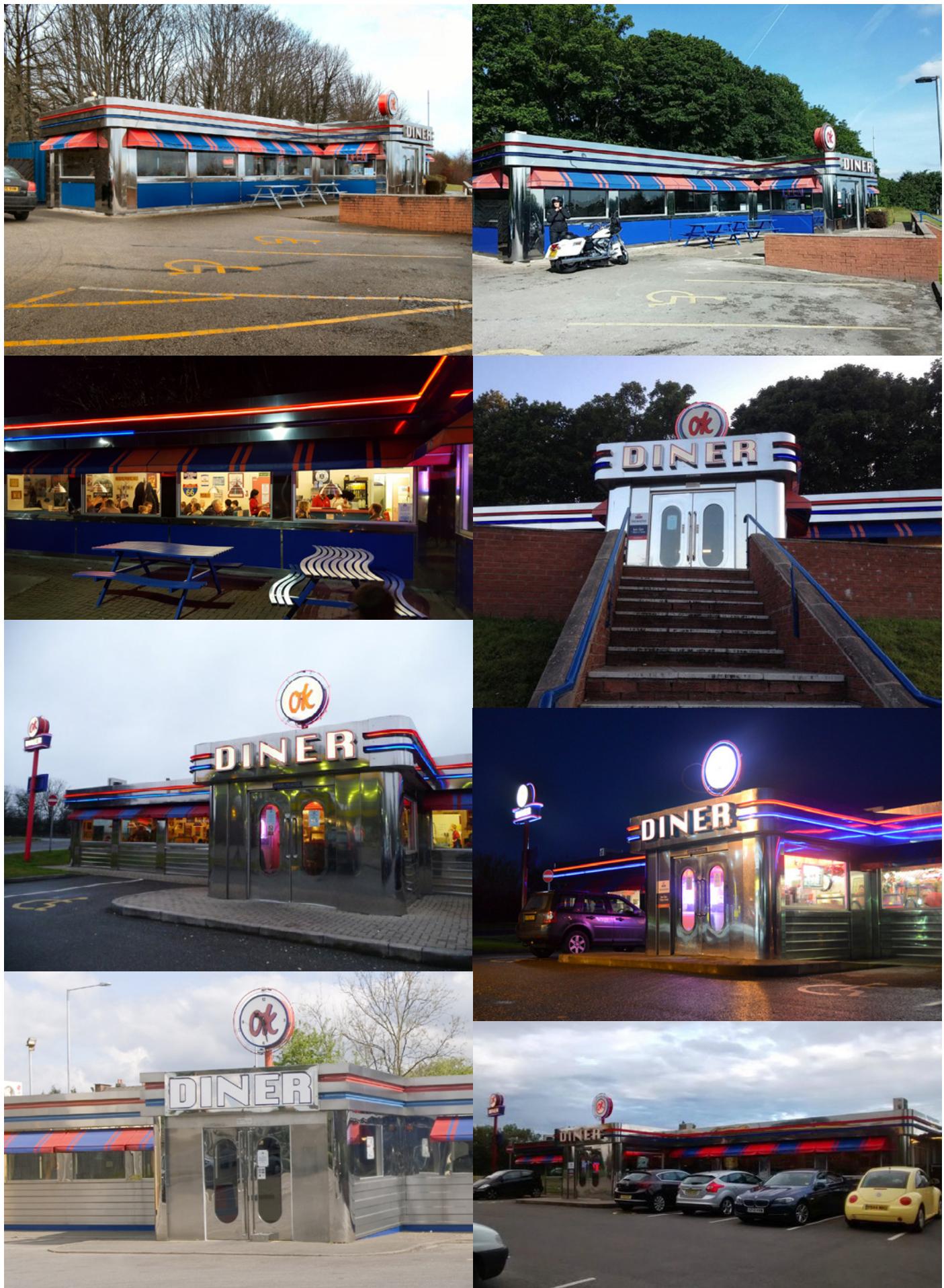


Image satellite du Bagdad Cafe - Google Maps

Diner extérieur :



Diverses images des OK Diner anglais



Images satellites du OK Diner à Northop Hall - Google Maps

Diner intérieur :



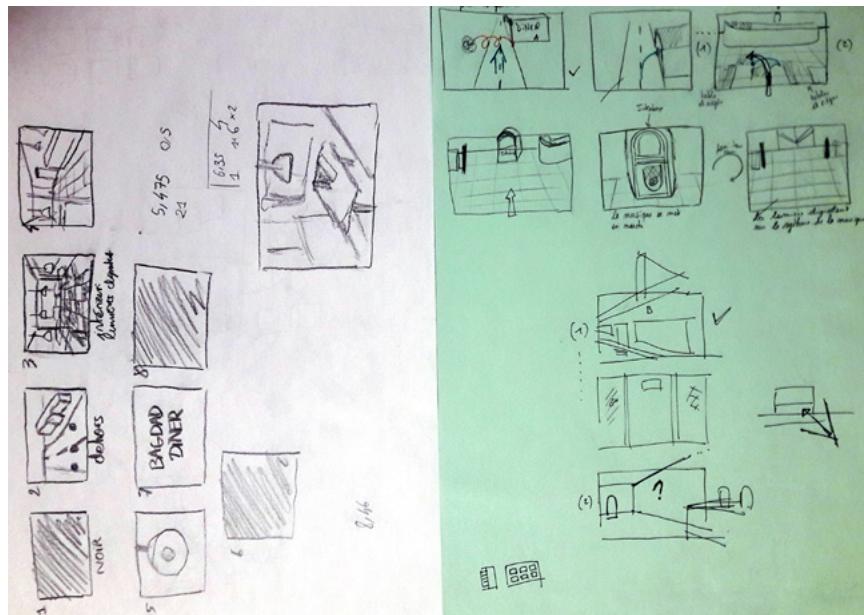
Intérieur du OK Diner à Northop Hall

Quelques images ayant servi pour la création des objets :



Néon, fauteuil, luminaires et climatisation extérieure

III/ Storyboard



Recherches d'idées et croquis pour le storyboard

1

Une route déserte dans le désert. Un vireroltant passe. Il fait nuit. Il n'y a qu'un seul bâtiment : le diner. Ses néons brillent. "Diner" est écrit en grosses lettres sur la devanture.

2

Intérieur du diner. Il y a les tables et les fauteuils, menus et saucis, affiches sur les murs, sol en damier. Il fait noir dehors. Les lumières des néons et plafonniers clignotent.

3

Plan plus rapproché sur une table du diner. Le menu et les saucis sont sur la table. Il fait noir à la fenêtre. Des lumières clignotent encore.

4

Gros plan du dessous d'un plafonnier (contre-plongée). On voit l'ampoule. La lumière clignote.

Plafonnier. La lumière finit par s'éteindre.

5

Le titre s'affiche sur le cadre noir en lettres majuscules : "BAGDAD DINER".

⇒ Tous les plans de décor ont un léger travelling avant.

Storyboard (avec synopsis)

IV/ Organisation, modélisation et assemblage

Nous avions une organisation efficace grâce à la création de **tableaux concernant les assets et les animations** :

[Bagdad Diner] Assets					
Nom	Description	Lien(s)	Récupération / Création	Trouvé / Fait	Responsable
Extérieur					
Forme facade et murs			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Fenêtre			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Portes			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Inscription enseigne "Diner"			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Néons facade			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Rond enseigne			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Auvent			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Intérieur					
Table	Autour de 17:38	https://www.youtube.com/watch?v=OoFl7DTZ4SY	Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Fauteuil	Autour de 57:05	https://www.youtube.com/watch?v=qjWxilveaBg&t=1	Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Plafonnier	Matières done		Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Carrelage			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Sauce	Matières à faire		Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Menu			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Distributeur de serviettes	Matières à revoir		Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Fourchette			Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Couteau	Matières à faire		Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Serviette			Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Cadres / Affiches		https://www.youtube.com/watch?v=EtiFrFLbe7Y	Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Bagdad Diner néon		https://www.youtube.com/watch?v=eOjOfmjDXA	Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Open néon		https://www.youtube.com/watch?v=7SGf01uSg2E	Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Route					
Route en bitume			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Sol (sable)			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Poteau électrique et fils			Récupération	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Emplacement parking			Création	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste

Tableau des assets

[Bagdad Diner] Animation				
Elements à animer	Description	Animation oui/non	Etat	Responsable (à revoir)
Plan 1 : Extérieur				
Caméra	Léger traveling avant	Oui	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Forme facade et murs		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Fenêtre		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Portes		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Inscription enseigne "Diner"	Clignottement éventuellement	Oui	<input type="checkbox"/>	Baptiste
Néons facade		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Rond enseigne		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Auvent	Vent	Oui	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Route en bitume		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Sol (sable)		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Poteau électrique et fils	Vent éventuellement	Oui	<input type="checkbox"/>	Baptiste
Emplacement parking		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Baptiste
Open néon	Clignottement éventuellement	Oui	<input type="checkbox"/>	Solène
Plan 2 : intérieur présentation				
Caméra	Léger traveling avant	Oui	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Table		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Fauteuil		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Carrelage		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Sauce		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Menu		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Distributeur de serviettes		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Fourchette		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Couteau		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Serviette		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Cadres / Affiches		Non	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène
Plafonnier	Clignottement	Oui	<input checked="" type="checkbox"/>	Solène

Plan 2bis : intérieur focus table					
Caméra	Plan rapproché fixe	Oui			Solène
Table		Non	✓	✓	Solène
Fauteuil		Non	✓	✓	Solène
Carrelage		Non	✓	✓	Solène
Sauce		Non	✓	✓	Solène
Menu		Non	✓	✓	Solène
Distributeur de serviettes		Non	✓	✓	Solène
Fourchette		Non	✓	✓	Solène
Couteau		Non	✓	✓	Solène
Serviette		Non	✓	✓	Solène
Cadres / Affiches		Non	✓	✓	Solène
Plafonnier	Clignottement	Oui	✓	✓	Solène
Plan 3 : intérieur plafonier					
Caméra	Gros plan fixe	Oui	✓	✓	Solène
Plafonnier	Clignottement	Oui	✓	✓	Solène
Plan 4 : Bagdad Diner néon					
Caméra	Plan fixe	Oui	✓	✓	Solène
Bagdad Diner néon	Clignottement	Oui	□	□	Solène

Tableau des animations

V/ Résultats

Lien de l'animation sur YouTube : <https://youtu.be/g7-X48lOUqk>



Aperçus de la vidéo - plans 1 à 5



Rendus de l'environnement

VI/ Retours sur le projet

Baptiste :

J'ai beaucoup aimé ce projet car il m'a permis d'apprendre plein de choses sur la modélisation 3D et le logiciel Blender : add-ons, raccourcis, particules, modificateurs, textures, shading, animations, rendu, etc. Pour moi qui n'y connaissais pas grand-chose, c'était vraiment très formateur.

Par contre, j'ai trouvé que c'était assez laborieux d'enchaîner les tutoriels et les sites de documentation Blender pour arriver au résultat escompté. J'aurais voulu avoir par exemple des fiches ou des petits tutoriels simples pour me rappeler les raccourcis du logiciel et les bases de la modélisation.

Solène :

Ce projet a été laborieux et chronophage, notamment du fait que je ne connaissais rien au départ, mais je pense qu'il m'a beaucoup appris sur les différentes fonctionnalités de Blender. Cela est cependant frustrant de ne pas réussir à modéliser exactement ce que l'on a en tête par manque de pratique sur ce logiciel.

J'ai encore énormément de marge pour m'améliorer en modélisation 3D, mais pour un premier projet je suis assez satisfaite de ce que nous avons réussi à faire.

VII/ Sources

Pour ce projet, nous nous sommes aidés de **tutoriels** sur YouTube et divers sites internet. Nous avons aussi consulté la **documentation** Blender et récupéré quelques **assets, images et textures** sur d'autres sites :

<http://mobitool.free.fr/edu/c3d/>

<https://docs.blender.org/manual/fr/dev/>

<https://www.turbosquid.com/>

<https://free3d.com/fr/3d-models/blender>

<https://www.artstation.com/>

<https://www.textures.com/>

<http://jmsoler.free.fr/didacticiel/blender/>

<https://www.youtube.com/channel/UCOKHwx1VCdgnxwbjyb9lu1g>

https://www.youtube.com/channel/UCWWYbvw9jnpOdJq_6wTHryA

<https://www.youtube.com/channel/UCs5J4GVRB8s2P4hE-0Oizrg>

<https://www.youtube.com/channel/UCcA2pPOYgwymf3ZVQJErMQ>

https://www.youtube.com/channel/UCpUmUAu__fxfv1o0Q9Y4XDg

<https://www.youtube.com/channel/UCGSJevmBuDyxjLLOBNaYMGA>

<https://www.youtube.com/channel/UC7QONrVlrxVqcqwIOiOsNGw>