

FullName : Belmihoub Bouthaina

Création d'une chambre 3D pour un projet Escape Room avec Blender

Description de mon travail sur le projet Blender

Pour notre projet « Escape Room », j'ai travaillé sur la création d'une des quatre chambres. Ma chambre représente une scène effrayante, un peu comme un orphelinat ou une chambre abandonnée.

Détails de la scène :

- La chambre contient des lits et une grande fenêtre cassée avec des taches de sang, ce qui renforce l'ambiance effrayante.
- L'éclairage est dynamique : une lumière qui s'allume et s'éteint automatiquement, pour accentuer l'effet de suspense.
- Il y a un tapis au sol, sous lequel se trouve la porte qui mène à l'extérieur.

Initialement, la porte s'ouvre automatiquement lorsqu'on appuie dessus.

- Le reste des indices et éléments interactifs seront ajoutés plus tard pour compléter le déroulement du jeu et le séquençage de l'escape room.

Cette chambre a été conçue pour immerger le joueur dans une atmosphère inquiétante, tout en préparant le terrain pour les interactions et les énigmes à venir.

Méthode de travail

1. Construction de la chambre et des lits

- J'ai modifié un cube pour former murs, sol et plafond.
- Lits : structure métallique réalisée avec cylindres et courbes, barreaux dupliés, dossiers et pieds arrondis convertis en mesh, matelas en cube aplati avec bords adoucis.
- Une grande fenêtre cassée a été ajoutée pour un effet dramatique.

2. Gestion de la lumière

- Point Light ajustée pour une ambiance sombre.
- Animation de la puissance de la lumière avec keyframes et Noise Modifier pour un clignotement irrégulier.

3. Animation de la porte cachée

- Origine de la porte placée sur le 3D Cursor.
- Animation de l'ouverture et fermeture sur la Timeline.

4. Mise en place du tapis

- Tapis placé au-dessus de la porte pour cacher l'ouverture.

5. Préparation des interactions

- Zones laissées libres pour intégrer indices et éléments interactifs du jeu.

Points négatifs de Blender sur mon ordinateur :

1. Performance lourde et instabilité

- L'application est très lourde sur mon ordinateur, ce qui cause des blocages fréquents du processeur.
- Parfois, Blender se ferme brusquement sans enregistrer le travail, ce qui oblige à recommencer plusieurs fois.

2. Complexité des commandes et des raccourcis

- La gestion des outils est difficile à cause du nombre élevé de raccourcis.
- Cela rend l'utilisation du logiciel moins fluide et parfois frustrante.

3. Gestion de la caméra peu pratique

- Le contrôle de la caméra est compliqué et ne permet pas de visualiser la scène de manière fluide.
- Cette difficulté ralentit le travail et complique la navigation dans la scène.

4. Logiciel peu accessible aux débutants

- Blender n'est pas très intuitif pour une première utilisation.
- Créer une scène complète dès le premier essai est difficile, surtout pour les utilisateurs avec une compréhension moyenne ou peu de patience.

5. Temps de rendu très long

- Le rendu prend énormément de temps, parfois plus d'une demi-journée.
- Le résultat obtenu n'est pas toujours significatif ou satisfaisant, ce qui peut être décourageant.