

Rapport du projet : Conception d'une publicité de jus avec Blender

L'objectif de ce TP était d'apprendre à utiliser le logiciel Blender de manière pratique. J'ai choisi de créer une publicité pour une canette de jus (CAN) parce que ce projet me permettait d'essayer plusieurs outils à la fois : la modélisation, les matériaux, l'éclairage et le rendu.

J'ai commencé par modéliser le corps de la canette avec un Cylinder, puis j'ai ajusté la forme pour qu'elle paraisse plus réaliste. Le couvercle fait partie du même objet, mais l'ouverture de la canette (la petite languette métallique au-dessus) je l'ai modélisée séparément, car elle contient des détails plus fins et je voulais mieux contrôler sa forme et ses courbes.

Ensuite, j'ai ajouté les matériaux et l'étiquette du produit, puis j'ai choisi un fond bleu pour faire ressortir la canette et donner une impression de fraîcheur. J'ai aussi ajouté de petites gouttes d'eau pour rendre la scène plus réaliste, comme dans une vraie publicité.

Ce projet m'a beaucoup aidée à comprendre comment gérer les textures, la lumière et les reflets dans Blender. J'ai aussi appris que les petits détails comme la languette ou l'éclairage peuvent complètement changer le rendu final. Même si j'ai rencontré quelques difficultés, surtout avec la lumière, je suis contente du résultat final car il montre bien les progrès que j'ai faits dans l'utilisation de Blender.