

Rapport sur la conception 3D réalisée dans Blender

1. Introduction

Je présente dans ce rapport une analyse complète de la chambre que j'ai créée dans Blender. Ce projet reflète mes compétences en modélisation, en agencement des éléments, en éclairage, en choix des matériaux et des couleurs. Il montre également ma capacité à organiser la scène et à mettre en valeur les détails de manière réaliste et harmonieuse.

2. Description générale de la scène

J'ai conçu une chambre moderne, chaleureuse et confortable. La scène comprend un lit avec des couvertures aux multiples couleurs, une table de chevet, des plantes d'intérieur, un tapis, et des éléments de décoration cohérents. J'ai positionné la caméra dans un angle étudié pour montrer la profondeur de la chambre et sa disposition générale.

3. Éléments utilisés dans la scène

3.1 Le lit

- J'ai utilisé des formes de base comme le Cube pour construire le lit, puis j'ai étendu et douci ses bords.
- Les oreillers et les couvertures ont été réalisés avec Subdivision Surface pour un rendu doux.
- J'ai modifié certaines parties des couvertures avec Proportional Editing et Sculpting pour créer des courbes naturelles.

3.2 La table de chevet

- La table repose sur un Cylinder de base.
- J'ai ajusté les dimensions et appliqué des matériaux pour obtenir un aspect bois naturel.

3.3 La plante

- Le pot est fabriqué avec un Cylinder et un léger Bevel pour la douceur.
- Les feuilles sont créées avec des Planes et des textures alpha ou des modèles simples pour ajouter de la vie à la scène.

3.4 Les murs et le sol

- Les murs n'ont pas été créés avec des Planes, mais avec des Cubes que j'ai redimensionnés avec Scale pour obtenir l'épaisseur et la hauteur souhaitées. Cela rend les murs plus réalistes pour l'éclairage et les ombres.
- Après avoir formé les Cubes, j'ai appliqué un matériau gris clair pour donner une impression d'espace et de calme.
- Le sol est recouvert d'un matériau bois clair, ce qui renforce l'ambiance chaleureuse et moderne de la chambre.

3.5 Décoration additionnelle

- J'ai ajouté de petits éléments comme un vase ou un panneau arrière en utilisant Cylinders, Spheres et Cubes avec des matériaux simples.

4. Palette de couleurs

4.1 Couleurs principales

- Gris clair pour les murs, donnant une sensation d'espace et de sérénité.
- Bois clair pour la table et le sol, apportant chaleur et cohérence.

4.2 Couleurs du lit

- Blanc pour les oreillers.
- Beige pour les couvertures.
- Rose pastel pour une touche de douceur et de fémininité.

4.3 Couleurs secondaires

- Vert naturel pour la plante, apportant un élément visuel vivant.

Ambiance générale : J'ai choisi des couleurs calmes et harmonieuses, combinant neutres et tons chauds pour créer une chambre visuellement agréable.

5. Éclairage

- J'ai utilisé une lumière principale simulant la lumière du soleil.
- Une lumière secondaire douce, probablement Area Light ou HDRI, complète la scène.- Résultat : des ombres douces et un éclairage équilibré qui apportent réalisme et profondeur.

6. Caméra

- J'ai orienté la caméra depuis un angle élevé et incliné, angle professionnel pour la photographie d'intérieur.
- J'ai ajusté la Focal Length pour contrôler la profondeur de la scène.
- L'angle permet de montrer toute la pièce tout en mettant en valeur les détails.

7. Matériaux

- Les tissus ont un réalisme correct grâce au Roughness adapté.
- Le bois est naturel et cohérent avec le reste de la scène.
- Les murs sont simples et adaptés à un style moderne.