



Rapport de scène

SOMMAIRE

- 1 Création d'un arbre dans Blender**
- 2 Création de la maison en bois**
- 3 Ajouter de la vapeur (fumée de cheminée)**
- 4 Animation du Soleil**

CRÉATION D'UN ARBRE DANS BLENDER

Nom de l'étape	Raccourcis utilisés	Description de l'action
Création du cylindre de base	Shift + A → Mesh → Cylinder	Ajouter le cylindre qui servira de base pour le tronc.
Ajout de coupes de contrôle	Tab, puis Ctrl + R	Créer plusieurs loop cuts pour pouvoir modifier la forme du cylindre.
Rétrécissement du tronc	Alt + clic sur une boucle, puis S	Sélectionner les boucles et réduire leur taille pour affiner la forme du tronc.
Fusion du haut (pointe)	Sélectionner les points du haut → M → At Center	Fusionner les sommets supérieurs en un seul point pour former la pointe de l'arbre.
Élargissement de la base	Ctrl + R, E, S	Ajouter une coupe en bas, extruder et agrandir pour créer une base plus large
Formation du feuillage	Sélectionner les points par décalage puis s,z	Sélectionne les points du haut et fais S, Z pour étirer vers le haut
Ajustements et finitions	////////// //////	appliquer les matériaux (marron + vert).

Action	Touches / Menus / Détails
Créer un rondin (bûche)	Shift + A → Mesh → Cylinder Radius = 0.2, Depth = 1 Orientation horizontale : R → X → 90 Mettre au sol : G → Z → 0.2 Matériau bois : marron clair
Construire les murs	Shift + D pour dupliquer Empiler sur Z → 0.4 (8-10 copies) Former un carré : Shift + D → R → Z → 90 Ajuster la position des coins
Créer le toit	Dupliquer rondin supérieur Monter : G → Z Réduire : S → X/Y → 0.9 Répéter pour effet escalier Autre côté : Shift + D → Ctrl + M → X (miroir) Barre sommet :
Ajouter la porte	Shift + A → Cube Aplatir : S → X → 0.5, S → Z → 1.5 Placer : G → Z Poignée : Shift + A → Torus (petite taille), placer à droite
Ajouter la cheminée	Shift + A → Mesh → Cylinder Placer sur le toit : G → Z Réduire largeur : S → X/Y → 0.7 Hauteur : S → Z → 2.5 Tab → Edit Mode → Face Select → sélectionner face
Ajouter herbe et décor	Shift + A → Plane Agrandir : S → 20 Système de particules Hair, longueur 0.3 m, matériau vert

Action	Touches / Menus / Détails / Conseils
Ajouter le domaine	Shift + A → Mesh → Cube Ce cube sera le domaine. Agrandir : S → ajuster.
Activer la simulation	Properties → Physics → Fluid → Type : Gas Sélectionner le cube → Type : Gas → Domain.
cheminee	cheminee Placer à l'intérieur du domaine → Physics → Fluid → Type : Flow → Flow Type : Smoke ou Fire+Smoke.
Configurer le flux	Physics → Flow Flow Behavior : Inflow (continu) ou Geometry (ponctuel), Temperature : +0.3 à +0.6 pour vapeur.
Ajuster le domaine	Physics → Gas Domain Resolution : 64-128, Dissolve : activé (la fumée se dissipe), Color : blanc/gris clair.
Créer le shader de vapeur	Onglet Shader Editor Sélectionner le cube du domaine puis :
Ajouter un shader Volume	Shift + A → Shader → Principled Volume Connecter à Volume du Material Output. Base Color = gris clair, Density = 2 à 5.
Ajouter une table d'émission	Shift + A → Shader → Emission Brancher la couleur dans Color, sortie Emission dans un Add Shader.
Ajouter un nœud Math Multiply	Shift + A → Converter → Math → Type : Multiply Placer entre la valeur de densité et le Volume pour ajuster la force. Plus
Mélanger Emission + Volume	Shift + A → Shader → Add Shader Connecter Emission et Principled Volume → Add Shader → Material

Action	Détails / Réglages
Créer et paramétrier le monde	Onglet "World Properties" → Use Nodes pour activer le shader du ciel.
Ajouter une Sky Texture	Shader Editor (World) : Shift + A → Texture → Sky Texture. Relier au Background.
Régler le soleil (début animation)	Dans Sky Texture : Sun Size, Elevation (ex : 10), Air, Dust, Ozone.
Insérer clés d'animation (départ)	Sur chaque paramètre du soleil : survolez la valeur → I (frame 1).
Préparer la fin de l'animation	Timeline → End = 240. Aller à frame 240, régler Elevation à -3 (autres valeurs aussi si besoin), puis insérer clés (I).
Créer les étoiles procédurales	Shader Editor (World) : Shift + A → Voronoi Texture, ColorRamp, Shader Emission, Mix Shader pour mélanger étoiles et ciel.
Animer l'apparition des étoiles	Animer le facteur (Fac) du Mix Shader : 0 au début (jour), 1 à la fin (nuit). Insérer clés à frame 1 et 240.
Lecture et rendu final	Barre espace pour visualiser l'animation. F12 pour le rendu final.