



INITIATION

Blender

Diorama



Génération d'une image de référence :

Utilisation d'une IA :

1 - Créer un compte sur adobe fierfly

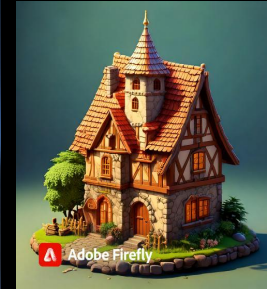
<https://firefly.adobe.com/inspire/images>

2 - Choisir le type de bâtiment que vous voulez modéliser

3 - Rédiger sa phrase en y mettant un maximum de détails.
Vous pouvez influencer le style graphique, par exemple.
N'hésitez pas à re-générer des propositions.

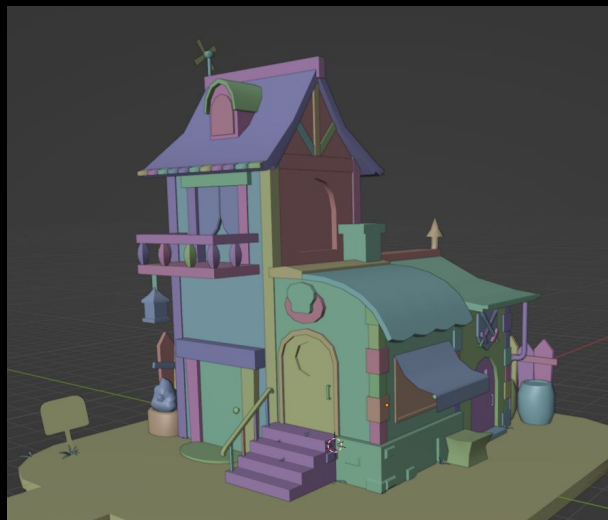
Exemples de phrase :

- Diorama d'une boulangerie avec un croissant sur le toit dans un style 3D
- Diorama d'une poissonnerie avec un poisson sur le toit et un quai avec de l'eau et une canne à pêche
- Atelier d'époque moyenâgeuse présenté sur un petit socle de type maquette dans un style cartoon simple

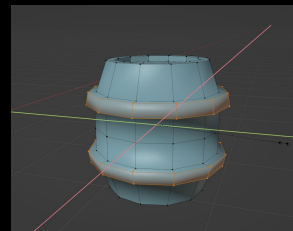


Modélisation des bases :

- 1 - Création de la primitive la plus proche de la forme globale
- 2 - Extrusion des volumes grâce aux outils loop et inset ("ctrl + R" et "i")
- 3 - Modéliser séparément les éléments distincts (ex : mur / poutre / toit)



Modélisation des éléments de décor :



Matières et textures :

1 - Dépliage des UV :

- Utiliser le cube projection quand la projection suivant les 3 axes est suffisante.
- Utiliser les techniques d'*Unwrap* quand on veut appliquer une texture spécifique.

2 - Application des matières :

- plus d'explication sur les textures : <https://rodicq.art/2021/01/22/blender-texture/>
- Utilisation de plusieurs matériaux sur le même objet.
- Réutiliser une matière sur plusieurs objets (ne pas créer bois, bois.001, bois.002 ... si ce sont les mêmes)

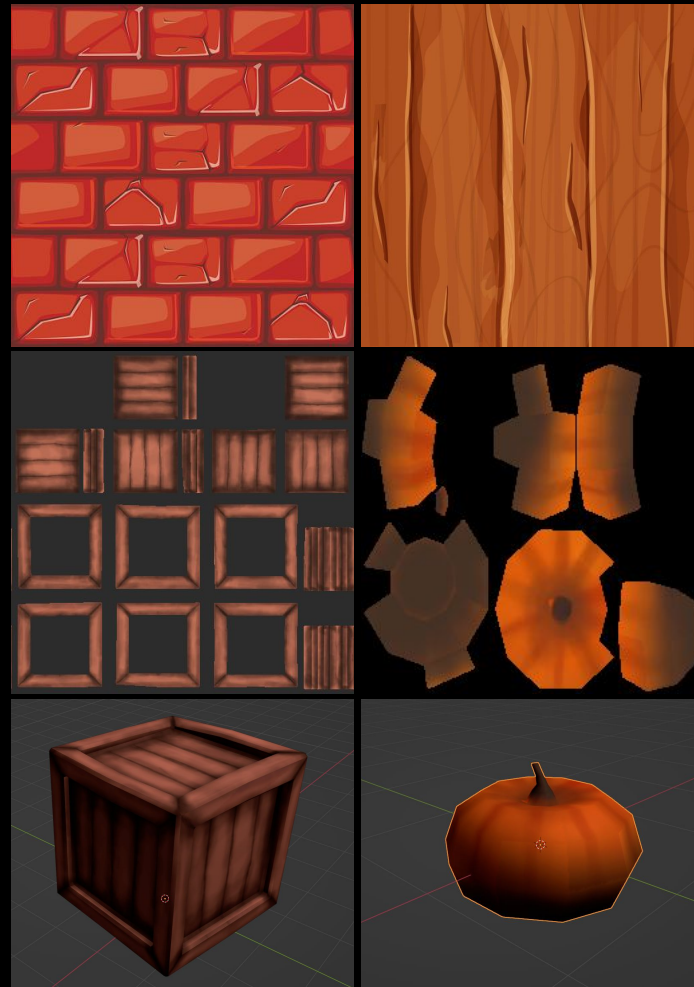
3 - Mettre en place l'éclairage :

- Utiliser des matériaux avec de "l'Emissive".
- Simuler des rayon lumineux avec une modélisation et une texture

4 - Valider le rendu rapidement dans blender :

- utiliser le moteur eevee.
- Appliquer toutes les matières.
- Appliquer toutes la textures

=> le rendu dans blender doit déjà être satisfaisant avant de passer à la suite.



Grille de notation du rendu :

Modélisation du bâtiment :

/ 6 points

- *qualité du maillage*
- *respect de la référence image (avec ajustement dûe au incohérence de l'ia)*
- *travail de la face arrière pour que tous les angles de vue soit intéressant*

Modélisation des éléments de décor :

/ 4 points

- *qualité du maillage*
- *variation des éléments (au moins 3 objets différents)*

Texturage :

/ 4 points

- *qualité des dépliage*
- *Qualité des textures utilisé*
- *Rendu global cohérent*

Éclairage:

/ 4 points

- *Ambiance de l'éclairage*

Fichiers à rendre :

/ 2 points

(rendre le fichier 3D + les textures que vous avez créés + un rendu image ou vidéo)

- *Nommage des éléments 3d*
- *Nommage des matériaux*
- *Rangement dans des collections clairement nommées*
- *Modélisation au centre de la scène*
- *rangement du dossier de rendu (pas de fichier inutile, les textures bien ranger dans un dossier "textures"*
- *Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet_Prénom_Nom.blend)*