

INITIATION Blender

Le Paper Toy

Recherche du bon modèle :

<https://thecraftyblogstalker.com/free-printable-paper-toys/>

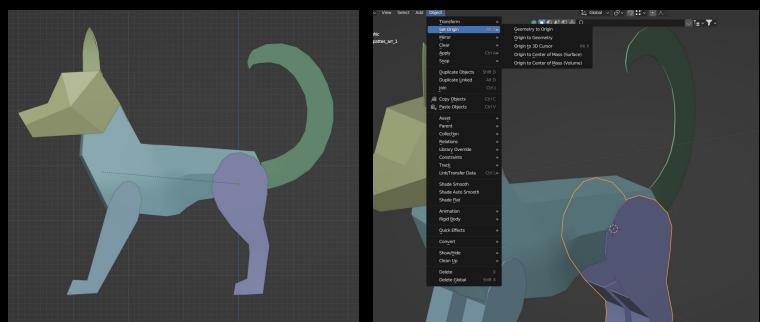
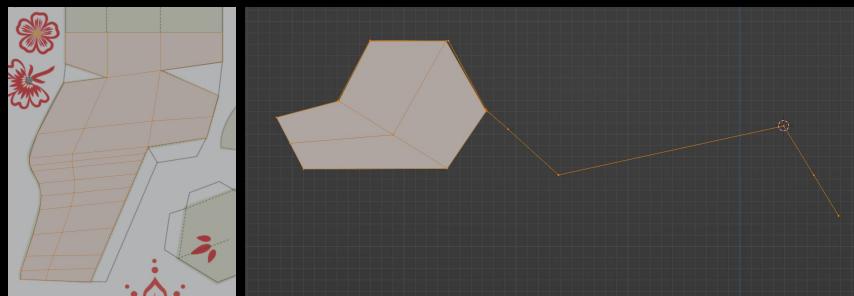
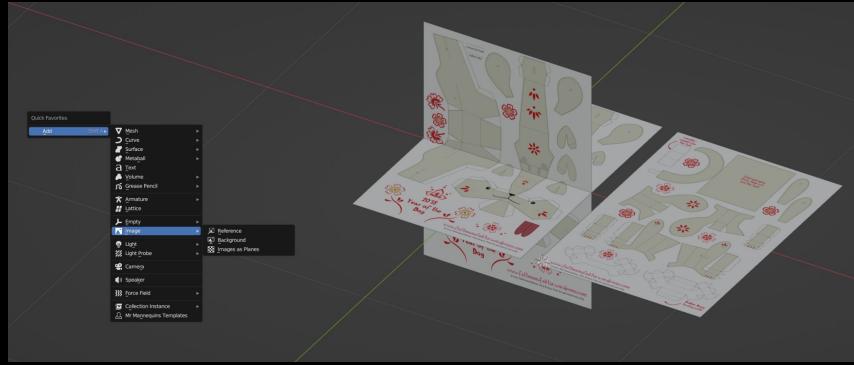
<https://www.allfreepapercrafts.com/Paper-Toys>

<https://paperboxworld.weebly.com/>



Étapes de réalisation :

- 1 - Import du patron sous forme de plan 3D
- 2 - Extrusion des polygones sur les vues de face et de côté
- 3 - Création des plis pour correspondre au modèle final
- 4 - Découpage des éléments détachables / animables
- 5 - Placement des points de pivots



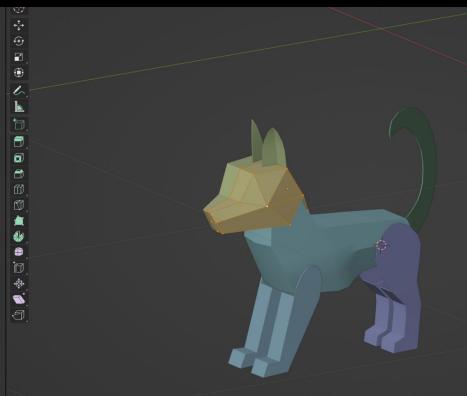
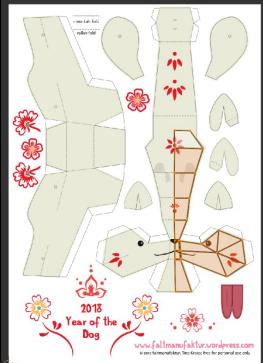
Étapes de réalisation :

6 - Placer les UV des surfaces sur le patron

7 - Personnaliser la texture de votre personnage

8 - Mettre en scène le personnage

9 - Placer une caméra et faire un rendu



Grille de notation du rendu :

Modélisation du personnage :	/ 6 points
- Respect du modèle de référence - Mise en scène du personnage (modélisation et textures) - Détail et soin de la personnalisation des textures	
Cadrage :	/ 3 points
- Placement de caméra - Gestion de l'éclairage - Cohérence du cadrage (mise en valeur du travail)	
Qualité du Rendu :	/ 4 points
- Soin des modélisations des décors (variété et qualité des éléments) - Cohérence du style entre décor et personnage (style de la modélisation et style des textures) - Rendu couleur, éclairage, ambiance ...	
Rendu 2D :	/ 2 points
- Image au format 2 560 x 1 440 px (2K) ou équivalent - Utilisation du moteur de rendu Cycle	
Fichiers à rendre : (rendre le fichier 3D + le rendu final .jpg + l'image du paper toy de référence + les textures que vous avez créés)	/ 5 points
- Nommage des éléments 3d - Nommage des matériaux - Réinitialisation des transform des objets (ctrl+a) - Placement des points de pivots de tous les meshs - Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet_Prenom_Nom.blend)	