



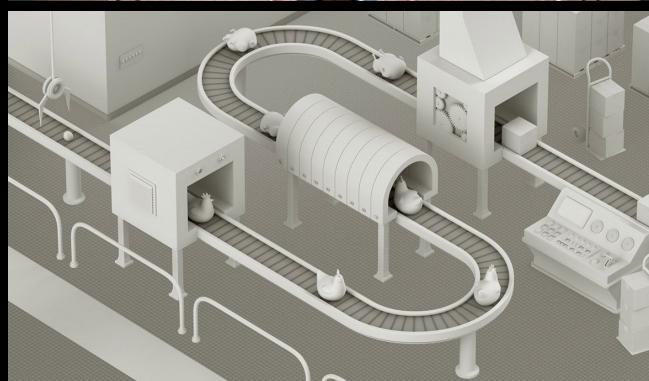
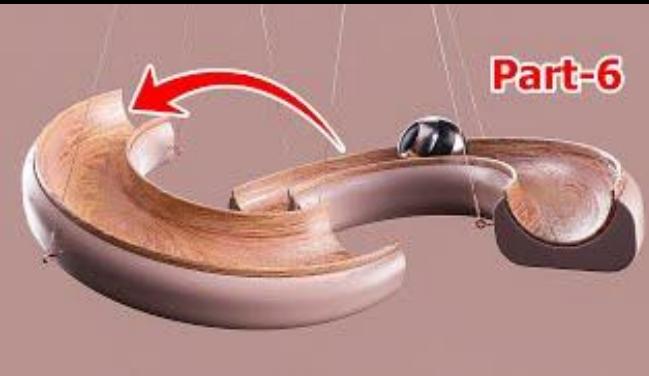
# INITIATION

## Blender

Mini-Factory



# Références :



# Etapes :

1 - Comprendre le mouvement

2 - Définir une technique de modélisation

- modéliser avant déformation
- utiliser des modificateurs pour obtenir l'effet voulu (screw, array, simple deform, etc.)
- passer d'un objet à l'autre en animant l'alpha 0-1 / 1-0

3 - Déplier les objets pour appliquer des textures de bois, marbre, etc.

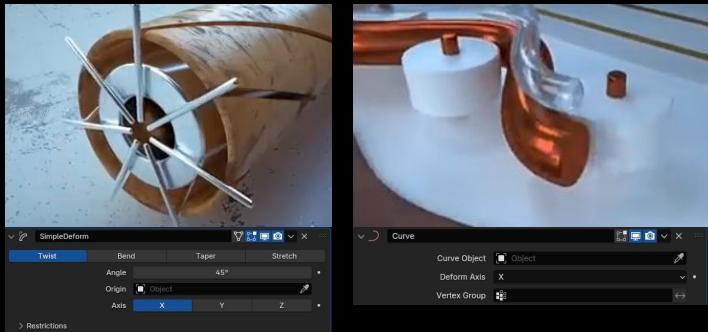
- utiliser des textures couleur pour la diffuse
- utiliser des texture noir et blanc pour le réglage de roughness
- générer des normal map pour simuler des micro-reliefs
- Attention au choix de la gamme de couleur

4 - Travailler l'éclairage et les réglages de caméra pour avec un rendu réaliste.

- ombres douces
- focal réaliste (entre 50 et 100mm)
- utiliser une balance des couleur "Filmic" ou "Agx" pour avoir une image de type caméra de cinéma

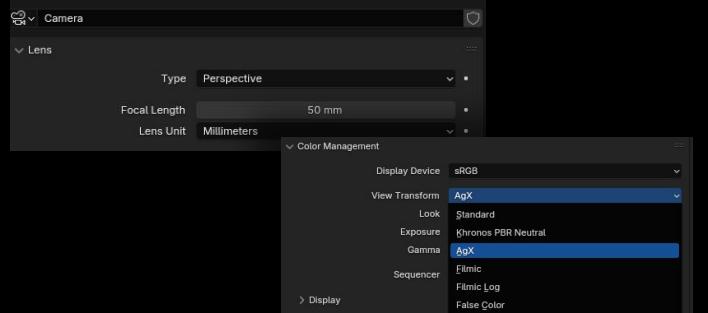
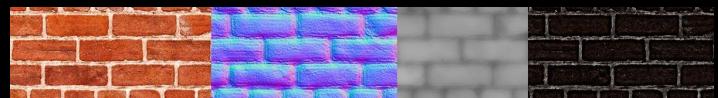
5 - Vidéo qui boucle.

- Travailler l'animation pour que la frame de fin soit la même que la frame de début
- Faire un rendu vidéo en 25 fps



<https://www.textures.com/search?q=wood>

<https://www.cabookcase.com/textures/wood-04>



# Grille de notation du rendu :

Modélisation :

/ 4 points

- Qualité des modèle ( surface bien planes, bevel réaliste, qualité et densité du maillage)
- Crédibilité du décor.

Animation :

/ 6 points

- Boucle sans saute
- Complexité de l'animation
- Qualité des contact entre les objets
- Qualité du mouvement

Ambiance et éclairage :

/ 3 points

- Ombres douces et réalistes
- Réalisme des couleurs et ambiance de la scène

Complexité de la scène :

/ 3 points

- *Complexité global du système choisi*
- *Solution technique trouvé pour réaliser les différents mouvements*

Fichiers à rendre :

/ 4 points

(rendre le fichier 3D + les textures que vous avez créés + une vidéo qui boucle)

- *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 3d et du rendu Vidéo (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet\_Prenom\_Nom.blend)*