



# INITIATION

## Blender

Le wallpaper lowpoly



# Exemples de réalisations :

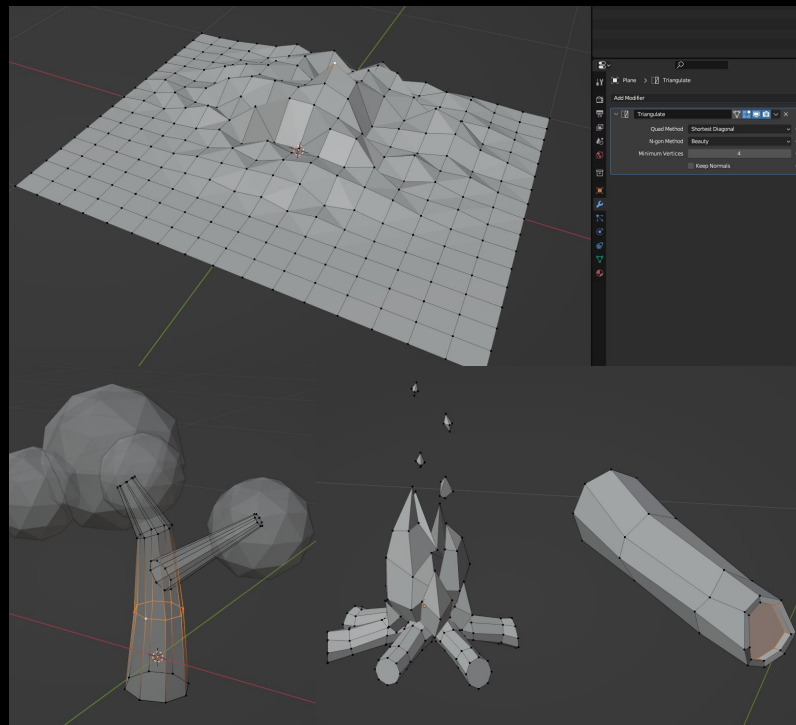


# Étapes de réalisation :

1 - Modélisation du terrain à partir d'un plan :  
*add / mesh / plan*

2 - Ajouter du détail au plan :  
*"subdivision de surface" + déplacement du maillage*


3 - Modélisation des éléments de décor :  
*Partir de primitive simple et modéliser à l'aide d'outil tel que : "loop cut" (ctrl+r), extrusion (e), bevel (ctrl+b), ...*



# Étapes de réalisation :

4 - placer la caméra :

*add / caméra*

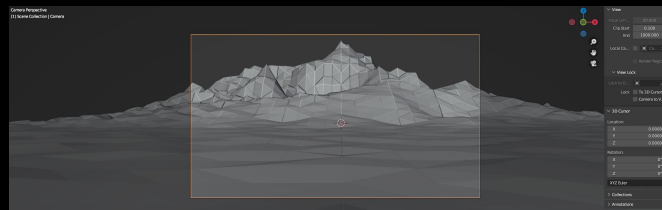
*panneau "n" / view / "camera to view" *

*vue 3D / "ctrl + 0" / bouger la vue pour placer la caméra*

5 - placer les éléments de déco dans la vue.

6 - assigner des matériaux aux polygones.

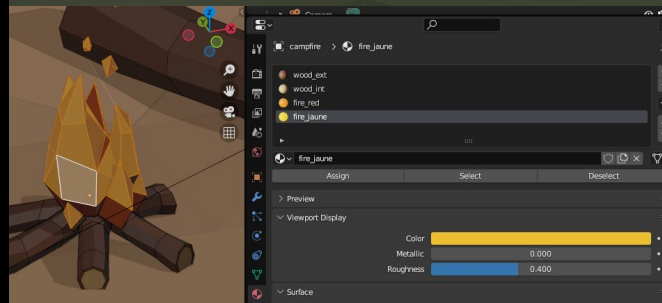
4 -



5 -



6 -



# Étapes de réalisation :

7 - placer les éclairages :

*Activer la prévisualisation de rendu cycle.*

*Placez un "sun" et si besoin des "point light" ou des "spot".*

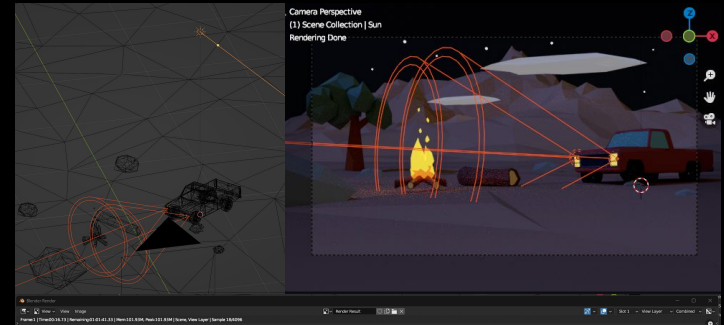
*Vous pouvez également utiliser le paramètre "emissive" d'un matériau pour le rendre lumineux.*

8 - retouchez la composition et les matériaux si besoin

9 - Lancer le rendu

*régler le nombre de sample et la taille de l'image de sortie*

7 -



9 -



# Rendu :

*Nommer vos fichiers :  
nomDuProjet\_Prénom\_Nom.jpg  
nomDuProjet\_Prénom\_Nom.blend*



# Grille de notation du rendu :

Modélisation du terrain	/ 5 points
<ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre de polygones adapté au cadrage</li><li>- Forme et ambiance lisible (montages, côtes, etc)</li></ul>	
Modélisation des décors	/ 5 points
<ul style="list-style-type: none"><li>- Qualité des représentations</li><li>- Nombre de polygones adapté aux détails représentés</li><li>- Utilisation de plusieurs matériaux</li></ul>	
Eclairage	/ 5 points
<ul style="list-style-type: none"><li>- Réglages des intensités et couleur des éclairage cohérent avec l'ambiance du rendu</li></ul>	
Fichier 3D et rendu 2D	/ 5 points
<ul style="list-style-type: none"><li>- Nommage des éléments 3d</li><li>- Nommage des matériaux</li><li>- Utilisation de modifieur</li><li>- Nommage du fichier et du rendu Image</li><li>- Taille du rendu image 2 560 x 1 440 px (2K)</li></ul>	