

INITIATION Blender

Le wallpaper lowpoly

Exemples de réalisations :

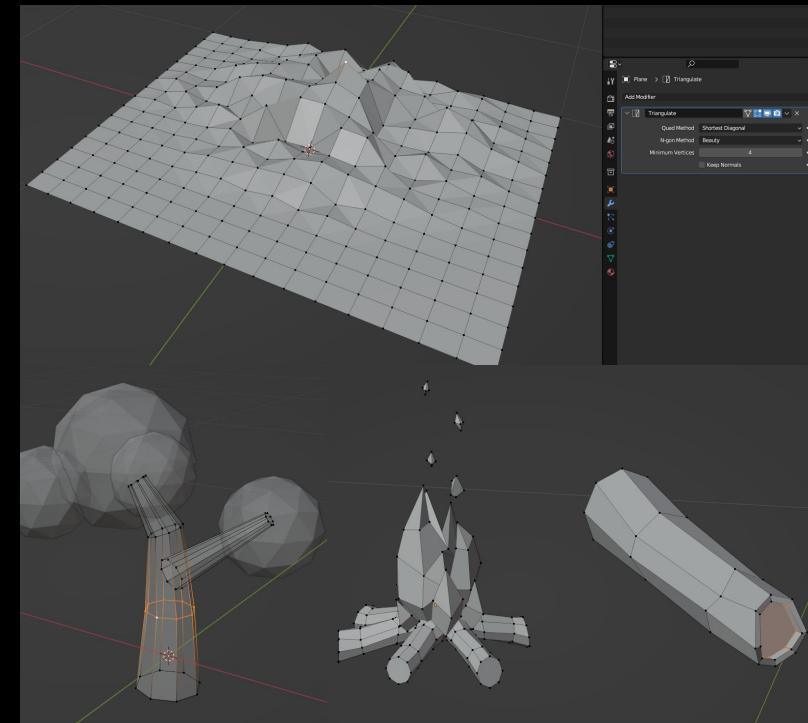


Étapes de réalisation :

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

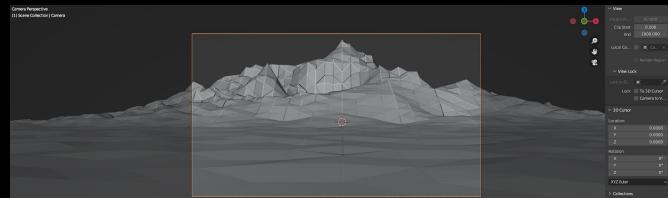
panneau "n" / view / "camera to view" ✓

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".

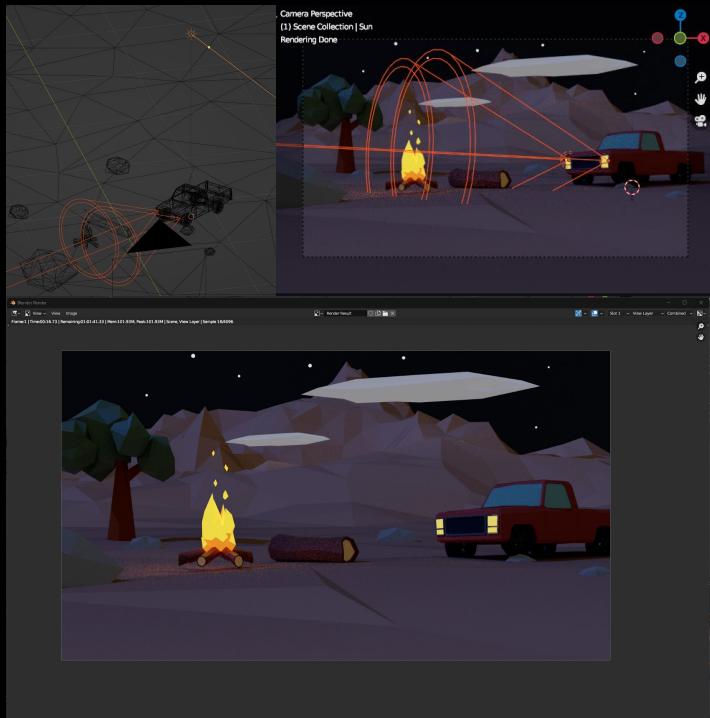
Vous pouvez également utiliser le paramètre "emissive" d'un matériau pour le rendre lumineux.

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 -



Rendu :

Nommer vos fichiers :
nomDuProjet_Prenom_Nom.jpg
nomDuProjet_Prenom_Nom.blend



Grille de notation du rendu :

Modélisation du terrain

/ 4 points

- Nombre de polygones adapté au cadrage
- Forme et ambiance lisible (montages, côtes, etc)

Modélisation des décors

/ 4 points

- Qualité des représentations
- Nombre de polygones adapté aux détails représentés
- Utilisation de plusieurs matériaux

Éclairage

/ 2 points

- Réglages des intensités et couleur des éclairages cohérents avec l'ambiance du rendu

Qualité graphique

/ 6 points

- Mise en place d'une ambiance (l'image "raconte une histoire")
- Plausibilité de l'environnement
- Harmonie des couleurs choisies

Fichier 3D et rendu 2D

/ 4 points

- Nommage des éléments 3d
- Nommage des matériaux
- Nommage du fichier et du rendu image
- Taille du rendu image 2 560 x 1 440 px (2K) (ou équivalent)