

INITIATION Blender

Le Paper Toy

Recherche du bon modèle :

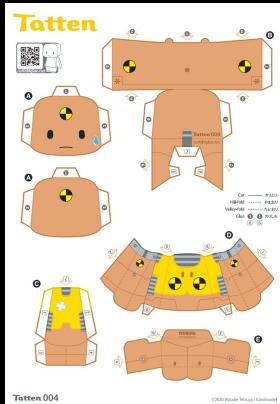
<https://thecraftyblogstalker.com/free-printable-paper-toys/>

<https://cutfoldglue.net>

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

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/paper-toy-dino>

Récupéré le patron et une image du modèle final !



Étapes de réalisation :

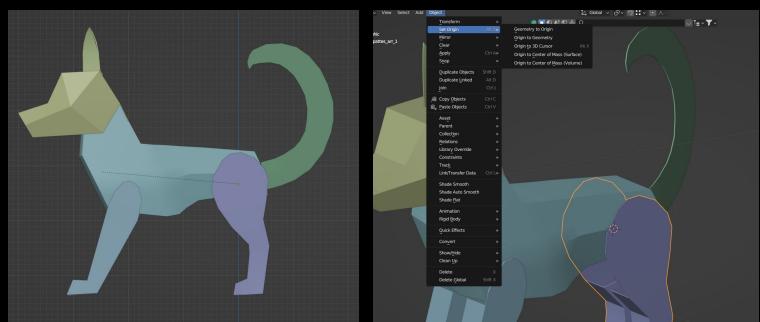
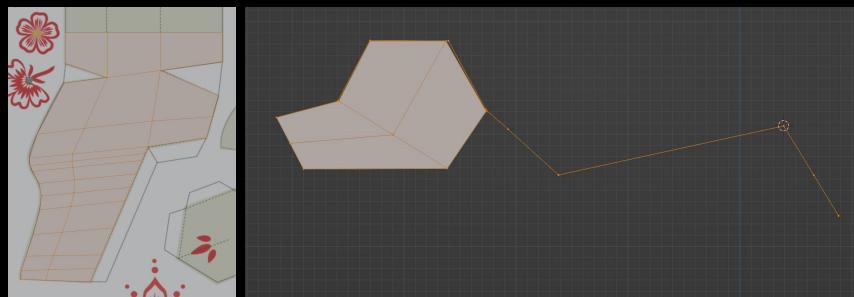
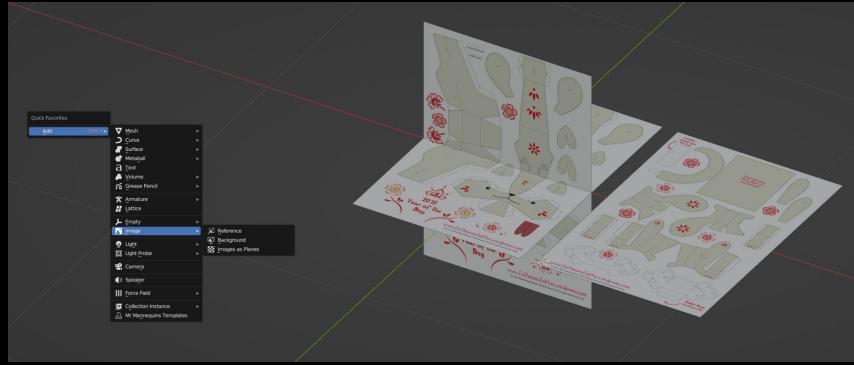
1 - Import du patron sous forme de plan 3D

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
(*Ctrl + p*)

5 - Placement des points de pivots



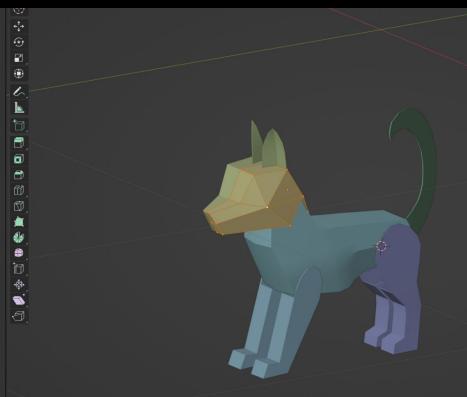
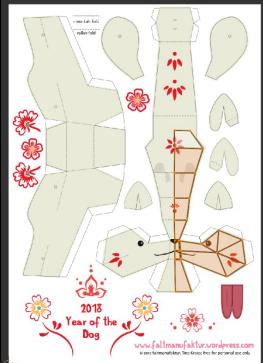
Étapes de réalisation :

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 : / 5 points

(rendre le fichier 3D + le rendu final .jpg + l'image du paper toy de référence + les textures que vous avez créés)

- 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)