



INITIATION Blender

Rattrapage Modélisation

- 1er Semestre -



Modéliser une maison low-poly :

En s'inspirant des exemples ci-dessous modéliser une maison “low-poly” avec son décor, réaliser les textures personnalisées et assignations de matières, puis faire un rendu image au format 1920 x 1080.



Fiches d'aides :

Les deux prochaines pages sont des petits mémos pour les étapes de dépliage UV et d'ajout de textures aux matières.

Toutes les techniques nécessaires à cette réalisation ont été vue largement lors des autres exercices, n'hésitez pas à vous replonger dans les fiches des autres exercices pour vous remémorer ce qui a été fait.

Il n'est pas interdit de s'aider de petits tutos pour améliorer ses compétences, le but reste de maîtriser le logiciel et d'apprendre de nouvelles techniques.

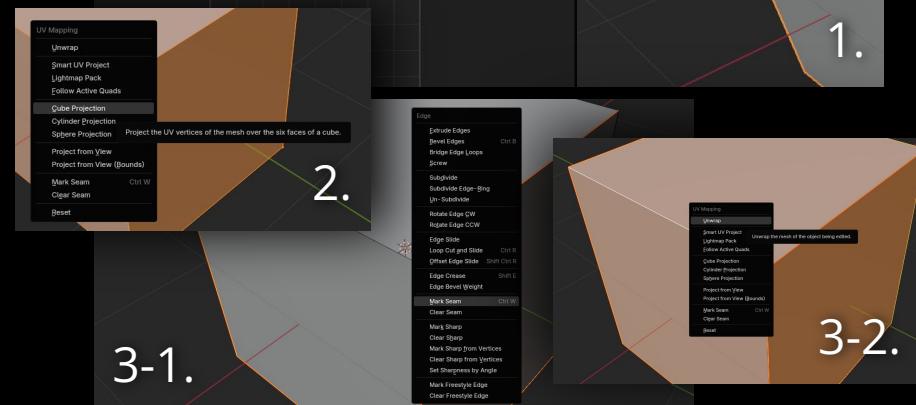
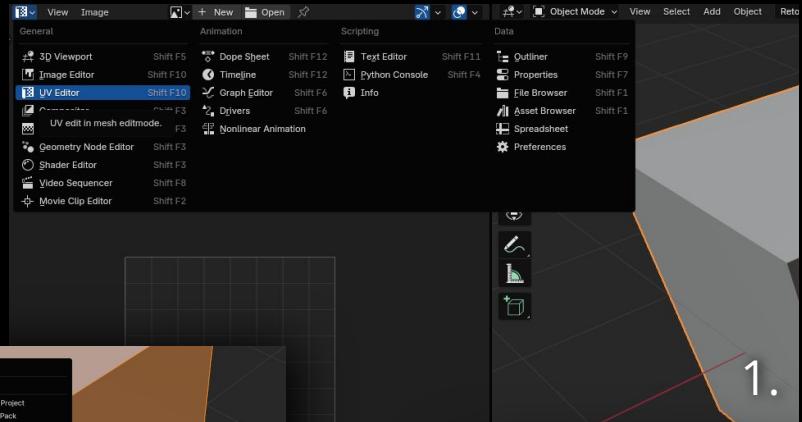
Attention tout de même à ne pas copier un tuto à l'identique, ce sera pénalisant sur la notation ! La réalisation doit rester une oeuvre personnel !

Dépliage UV:

1- Ajouter une fenêtre pour travailler les UVs :

2 - Crédation des UVs (manuellement) :

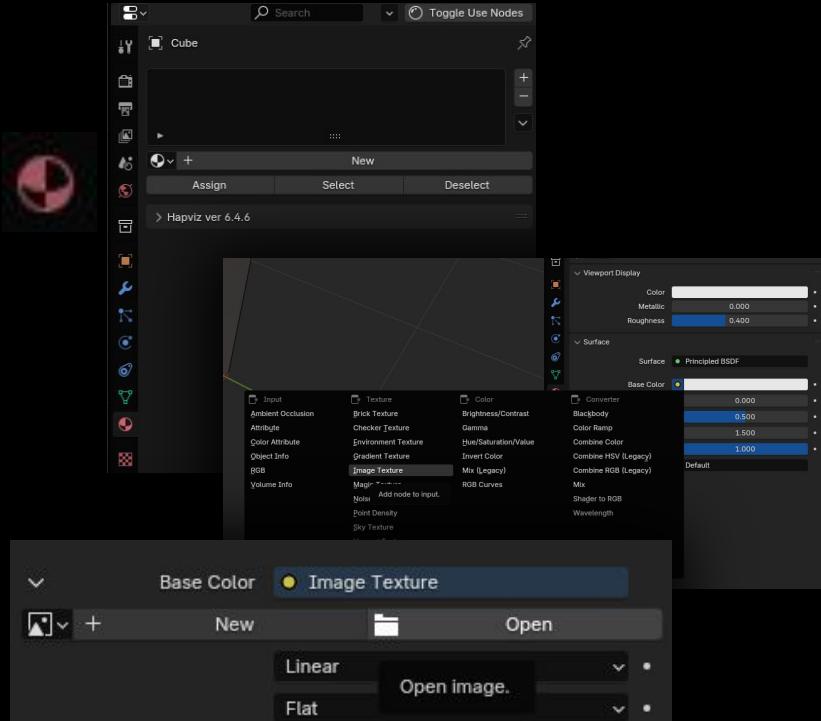
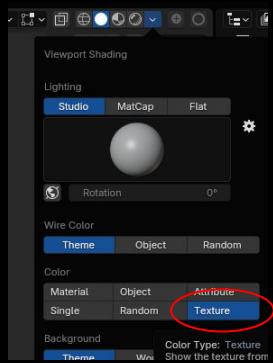
- Passer en mode "edit" touche "tab".
- Sélectionner les "edges" qui vont servir à la découpe.
- Appuyer sur "ctrl + e" et cliquer sur "Mark Seam" **(3-1)**.
- Sélectionner tout le maillage (touche "a").
- Appuyer sur "u" , cliquer sur "Unwrap". **(3-2)**



Appliquer une texture :

Assigner une matière et appliquer la texture :

- Ajouter une matière dans la fenêtre “Properties”, onglet “Material”.
- Cliquer sur le bouton jaune dans “Base Color”, sélectionner “image Texture”.
- Cliquer sur “open” et chercher la texture à appliquer.
- La texture s'affiche sur l'objet (sinon activer la visualisation des textures dans les options du viewport)



Grille de notation du rendu :

Fichiers attendus :

- **fichier blender (.blend)**
- **rendu image (.png)**

Fichier 3d :

/ 8 points

- Qualité du maillage (pas de doubles points / nombre de polygones adapté / un maximum de polygones à 4 côtés / ...)
- Nommage du ou des meshes
- Dépliage UV (soit automatique , soit manuellement)
- Nommage des matériaux

Qualité du rendu :

/ 10 points

- Utilisation de textures personnalisées
- Réglage des matières
- Qualité visuel du cadrage
- "Histoire" : est-ce que la scène a de la vie ? (ajout d'éléments de décor autour de la maison, soin des détails : ajouter des imperfections)
- Mise en place d'un éclairage (sun + au moins une autre source : point light, area light, matériel avec de l'émission ...)
- Complexité de l'ensemble du travail (détails du bâtiment, des décors, etc)

Nommage des fichiers :

/ 2 points

- Fichier 3D nommé comme suit : Nom_Prenom_rattrapage1s.blend
- Fichier rendu 2D : Nom_Prenom_rattrapage1s.png