

# INITIATION Blender

Le wallpaper lowpoly

# Exemples de réalisations :

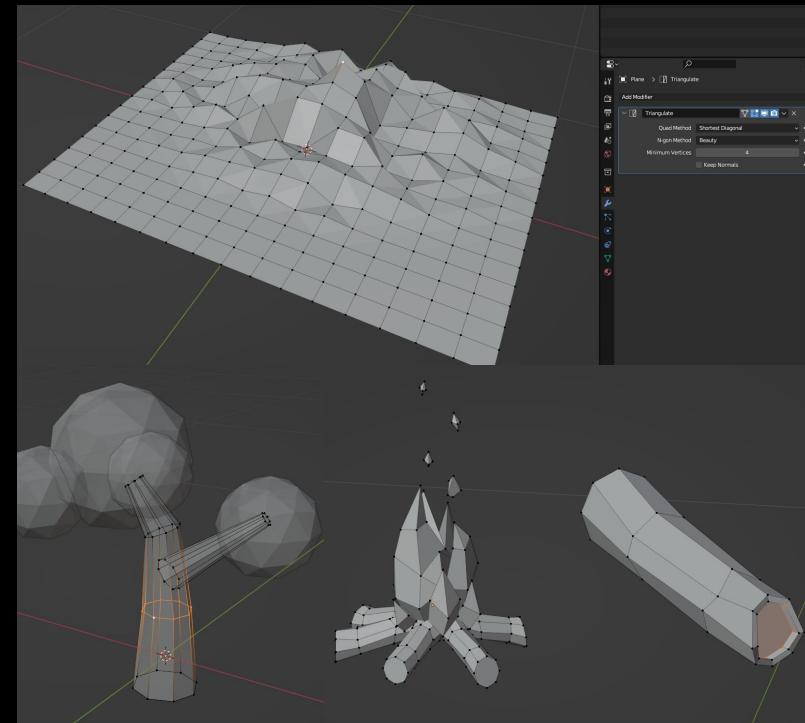


# Étapes de réalisation :

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*

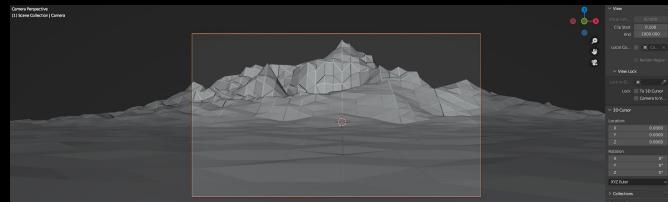
*panneau "n" / view / "camera to view" ✓*

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

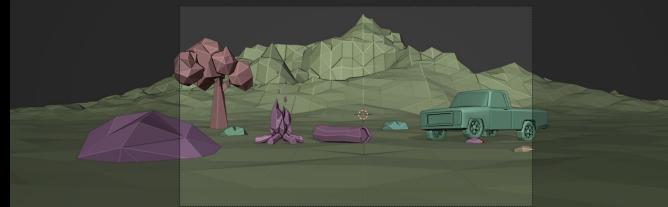
5 - placer les éléments de déco dans la vue.

6 - assigner des matériaux aux polygones.

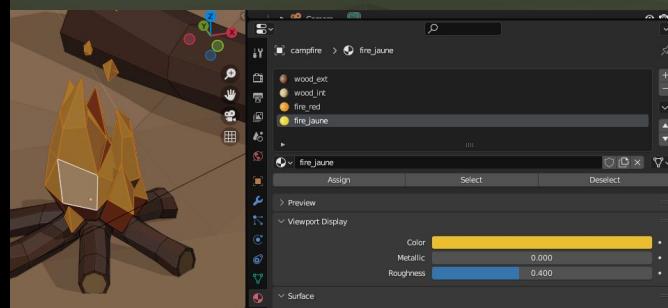
4 -



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".*

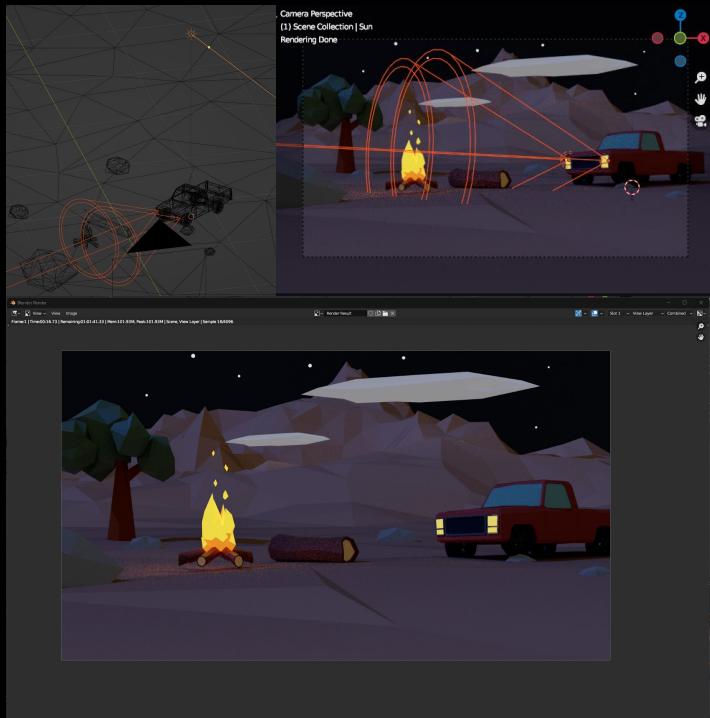
*Vous pouvez également utiliser le paramètre "emissive" d'un matériau pour le rendre lumineux.*

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

/ 5 points

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

## Modélisation des décors

/ 5 points

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

## Eclairage

/ 5 points

- *Réglages des intensités et couleur des éclairage cohérent avec l'ambiance du rendu*

## Fichier 3D et rendu 2D

/ 5 points

- *Nommage des éléments 3d*
- *Nommage des matériaux*
- *Utilisation de modifieur*
- *Nommage du fichier et du rendu Image*
- *Taille du rendu image 2 560 x 1 440 px (2K)*