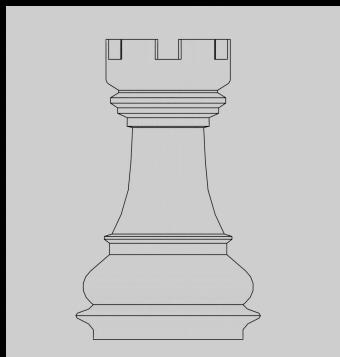


# Partiel Blender

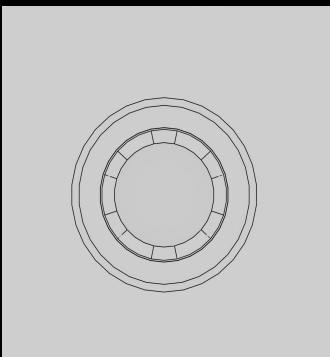
Modélisation pièce d'échec.

# Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

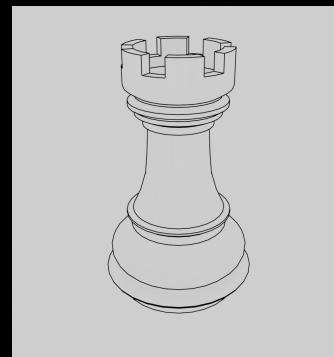
Images de références pour la modélisation :



Vue face



Vue dessus



Vue perspective



Vue clay material



exemple de rendu

# Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

## **Ne pas oublier !**

- Importer les images de références utiles pour la modélisation (*Add/image/images as Planes* ou *Add/image/Background*).
- Partir de la bonne forme de base (attention au nombre de segments pour se faciliter la modélisation => nombre de découpe à faire sur la tour).
- Placer intelligemment les seams pour faciliter l'unwrap (ctrl+e / mark seam).
- Placer un plan au sol.
- Appliquer le ou les bons matériaux sur l'objet et assigner les textures aux bon paramètre.
- Placer la caméra en utilisant la vue (ctrl+0 avec la caméra sélectionnée, ne pas oublier d'activer l'option "Camera to view" dans le panneau latéral dans "view"
- Placer les éclairages et faire le rendu.

# Modélisation Bonus : + 4 points maximum

Images de références pour la modélisation du roi :

(Vous pouvez utiliser la même texture de bois que celle de la tour)



# Grille de notation du rendu :

## Fichiers attendu :

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

Fichier 3d :

/ 18 points

- *qualité du maillage (pas de double points / nombre de polygones adapté)*
- *nommage du ou des meshes*
- *réinitialisation des transformations (ctrl+a / rotation and scale)*
- *placement des coutures (UV)*
- *qualité du dépliage UV*
- *nommage des matériaux*
- *utilisation des deux textures fournies*
- *placement caméra (cadrage) et éclairage (ni trop sombre ni trop claire, direction dans l'éclairage et lisibilité des ombres)*
- *utilisation du moteur de rendu Cycle*

Nommage des fichiers :

/ 2 points

- *Fichier 3D nommé comme suit : Nom\_Prenom\_partiel\_modélisation.blend*
- *Fichier rendu 2D : Nom\_Prenom\_partiel\_modélisation.png*

Modélisation BONUS :

+4 points

- *Modélisation terminé et de qualité (respecte le modèle et qualité du maillage)* +1
- *Textures correctement appliquées (matériaux bien nommé, Uv correct)* +1
- *Rendu 2D (qualité du cadrage + éclairage )* +1
- *Nommage des fichiers* +1