



INITIATION Blender

Le Paper Toy



Recherche du bon modèle :

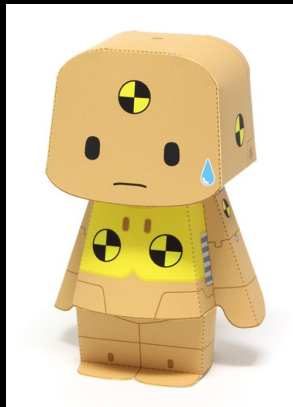
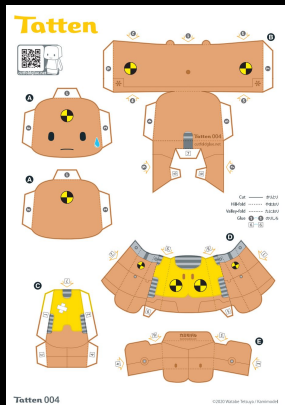
<https://thecraftyblogstalker.com/free-printable-paper-toys/>

<https://cutfoldglue.net>

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

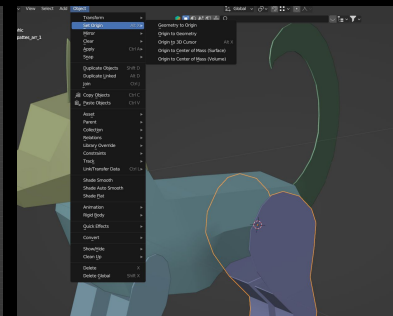
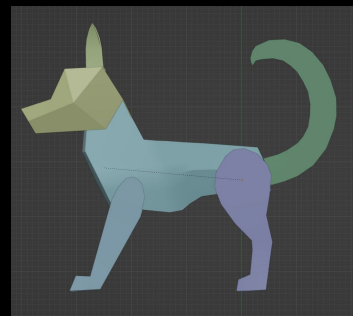
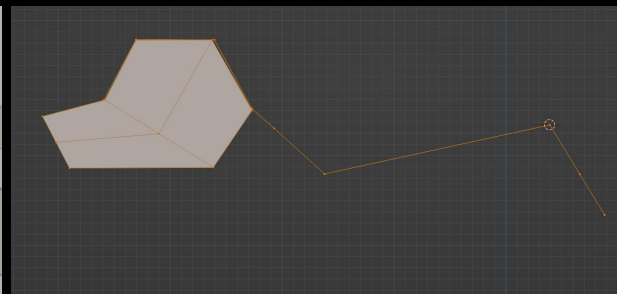
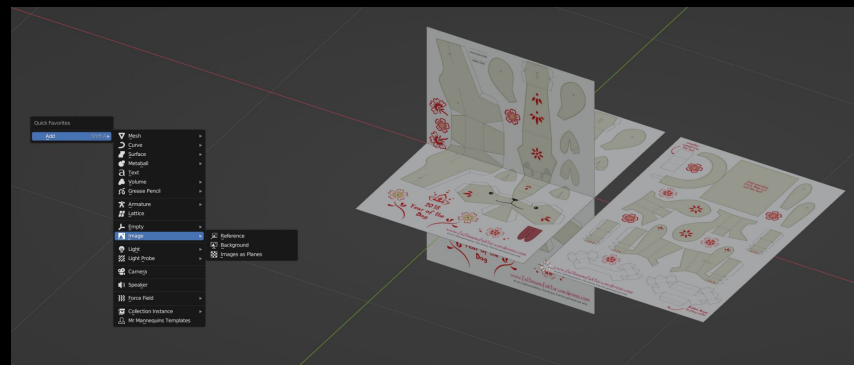
<https://www.jeuxetcompagnie.fr/paper-toy-dinosaure>

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



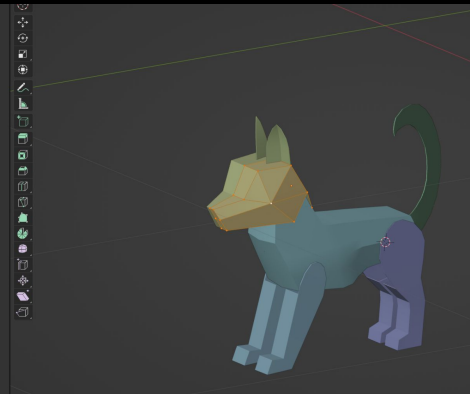
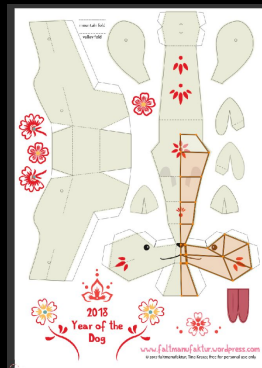
Étapes de réalisation :

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
<ul style="list-style-type: none">- Respect du modèle de référence- Mise en scène du personnage (modélisation et textures)- Détail et soin de la personnalisation des textures	
Cadrage :	/ 3 points
<ul style="list-style-type: none">- Placement de caméra- Gestion de l'éclairage- Cohérence du cadrage (mise en valeur du travail)	
Qualité du Rendu :	/ 4 points
<ul style="list-style-type: none">- 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
<ul style="list-style-type: none">- 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)	
<ul style="list-style-type: none">- Nommage des éléments 3d- Nommage des matériaux- Réinitialisation des "transform" des objets (ctrl+a)- Placement des points de pivots de tous les meshes- Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet_Prénom_Nom.blend)	