



# INITIATION

## Blender

Room box



# Principe :

Partir d'un cube, pour le transformer en scène à l'aide principalement des textures.

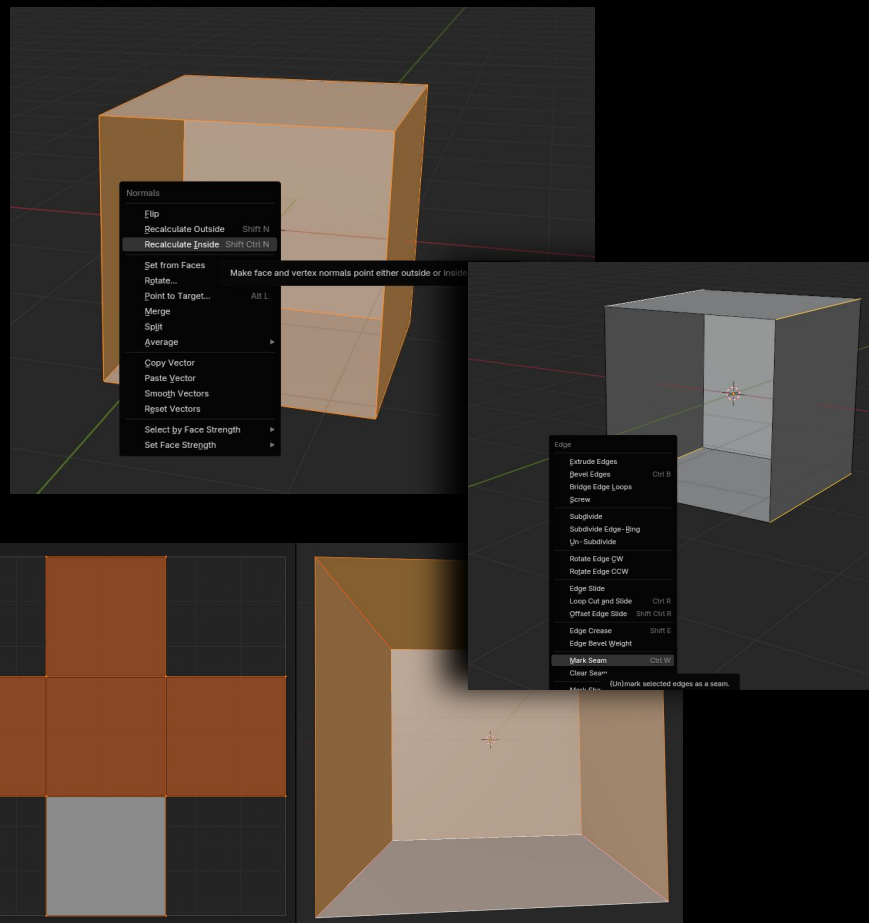
Notions :

- Comprendre la direction des faces
- Dépliage d'uv simple
- Textures utiles dans un matériel PBR



# Étapes de réalisation :

- 1 - Editer un cube
- 2 - Retourner les normal des faces ( alt+n => "Recalculate inside")
- 3 - Supprimer la face du côté où sera placée la caméra
- 4 - Sélectionner les bords qui seront découpés dans l'uv
- 5 - Placer les différentes faces dans la fenêtre de travail des UV



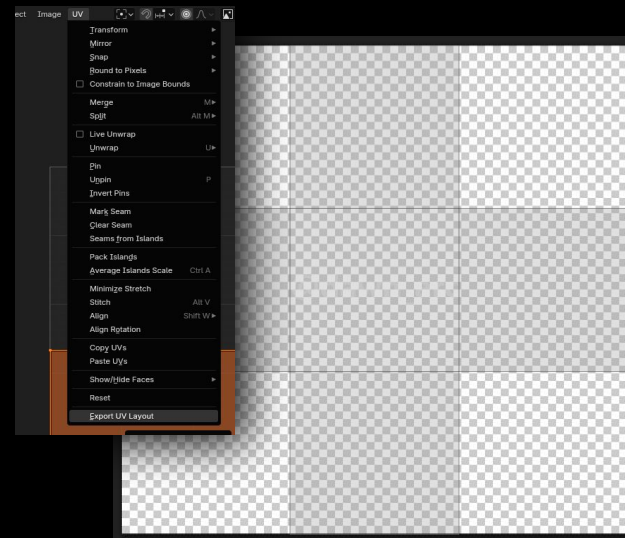
# Travail des textures :

- 1 - Exporter la ou les planches d'UV
- 2 - Importer l'image d'UV dans photoshop et placer les différentes textures : mur, sol, détails, etc.
- 3 - Générer les textures de roughness (rugosité de la surface)
  - blanc = surface rugueuse et mat
  - noir = surface lisse et brillante
- 4 - Générer les textures de normal map
  - préparer une texture en noir et blanc représentant les "niveaux" (noir = creusé / blanc = sortie)
  - Utiliser NORMALMAP ONLINE pour générer la texture final.

Site de texture PBR :

<https://www.textures.com/search?q=wood>

<https://www.cgbookcase.com/textures/wood-04>



<https://cpetry.github.io/NormalMap-Online/>



# Travail complémentaire :

- Ajouter des éléments de décors pour agrémenter la pièce.
- Ajouter une fenêtre avec un plan à l'extérieur.  
(assez loin et grand pour obtenir un effet de parallaxe si vous faites un rendu vidéo)
- Déplier et texturer les éléments de déco que vous rajouterez.
- Placez les lumières de manière cohérente avec votre pièce :
  - Source de lumière provenant de lampe ou de la fenêtre.
  - Ne pas voir d'ombre projetée qui laisse voir l'ouverture du cube

# Grille de notation du rendu :

Qualité des textures :

/ 6 points

- Définition suffisante pour être bien nette.
- Cohérence des différentes surfaces
- Utilisation de différentes textures PBR (roughness - metalness - alpha - normal - etc.)

Cadrage et visuel :

/ 4 points

- Ambiance compréhensible
- Qualité du rendu

Éléments de décoration :

/ 5 points

- Qualité des éléments ajout (rendu des volumes, travail du maillage)
- Qualité des textures et des dépliés UV
- Cohérence avec le reste de la pièce et de l'ambiance

Fichiers à rendre :

/ 5 points

(rendre le fichier 3D + le rendu final 2d ou vidéo + les textures que vous avez créés)

- Nommage des éléments 3d
- Nommage des matériaux
- Placement des fichiers dans des dossiers (3d - textures - rendu)
- format du rendu 16/9 et supérieur ou égal à 1920x1080
- Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet\_Prénom\_Nom.blend)