



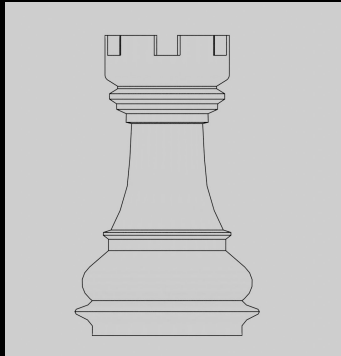
Partiel Blender

Modélisation pièce d'échec.

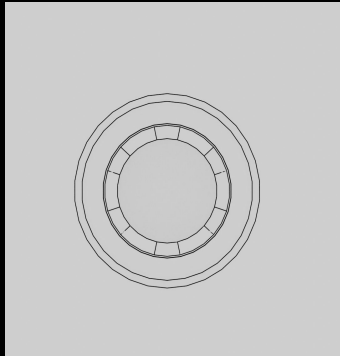


Modéliser une tour d'un jeu d'échec:

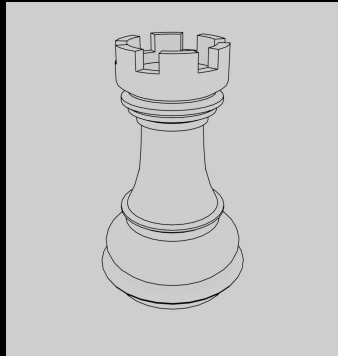
Images de références pour la modélisation :



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 fournis
- 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_Prénom_partiel_modélisation.blend
- Fichier rendu 2D : Nom_Prénom_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