

Introduction :

Dans ce projet, l'objectif principal était d'acquérir des compétences pratiques dans l'utilisation de Blender pour la modélisation et le rendu 3D. J'ai cherché à créer différentes scènes incluant des objets quotidiens et des effets visuels réalistes, tout en expérimentant avec les matériaux, la lumière et les simulations physiques. Ce rapport résume les étapes suivies, les difficultés rencontrées et les résultats obtenus.

Installation de Blender :

Initialement, j'ai installé Blender 4.5, mais j'ai rencontré plusieurs problèmes de compatibilité avec mon PC, notamment des bugs lors du rendu et des performances lentes.

Après plusieurs tentatives, j'ai décidé de revenir à Blender 3.3.21, qui est stable et adapté à la configuration de mon ordinateur. Cette version m'a permis de travailler plus sereinement et de finaliser certaines scènes.

Travaux réalisés :

1. Création d'une table et de chaises :

Modélisation de la table et des chaises avec précision.

Application des matériaux de base pour donner un aspect réaliste aux objets.

2. Création d'une scène avec un verre et des cubes de glace :

Modélisation du verre et des cubes.

Difficultés rencontrées dans le placement et l'alignement des objets.

Projet interrompu avant de pouvoir finaliser tous les détails.

3. Création d'un bassin d'eau :

Modélisation du bassin et simulation de l'eau.

Effort pour rendre l'effet réaliste malgré certaines limitations techniques.

4. Création d'une bougie :

Tentative de modélisation d'une bougie avec flamme.

Travail interrompu avant de finaliser l'animation de la flamme.

5. Création d'un vase avec des sphères rouges :

Modélisation du vase et insertion des sphères rouges à l'intérieur.

L'objectif était de créer un rendu réaliste du verre et de son contenu.

Problèmes rencontrés :

Rendu du vase : lors du rendu final, le vase ne s'affichait pas comme du verre transparent, mais apparaissait gris.

Compatibilité de Blender : la version 4.5 n'était pas stable sur mon PC.

Interruption de certains projets : certaines scènes comme la bougie ou les cubes de glace n'ont pas été finalisées en raison de difficultés techniques et de limitations de temps.

Effets physiques et matériaux : certains matériaux n'ont pas rendu l'effet attendu (transparence, réflexion, simulation d'eau).

Conclusion :

Ce projet m'a permis de mieux comprendre le processus de modélisation 3D et les difficultés liées aux rendus réalistes dans Blender.

Malgré les problèmes techniques et l'interruption de certaines scènes, j'ai pu créer des objets variés et expérimenter avec les matériaux et la physique.

Cette expérience renforce ma maîtrise de Blender et m'encourage à continuer à explorer la modélisation et l'animation 3D.