

Trophée pour la cinématique de fin

Nov 24
E.ROCH
Séance 6

DÉROULÉ

Introduction et Contexte
Découverte de l'interface et navigation dans Tinkercad
Création de formes de base et manipulation d'objets
Précision et utilisation des outils de mesure
Perçage et assemblage d'éléments
Alignement et Symétrie
Importation d'objets préfabriqués et finalisation du trophée avec un décor
Finalisation et Exportation

DÉFINITIONS

Vertices (Vertex au singulier) :

Ce sont les points qui définissent la forme d'un objet en 3D. Ils sont les extrémités des arêtes. En modélisation, ce sont les endroits où les arêtes se rencontrent.

Arêtes :

Les lignes droites reliant deux sommets (vertices) d'un objet en 3D. Elles forment les « contours » de la forme.

Sommets :

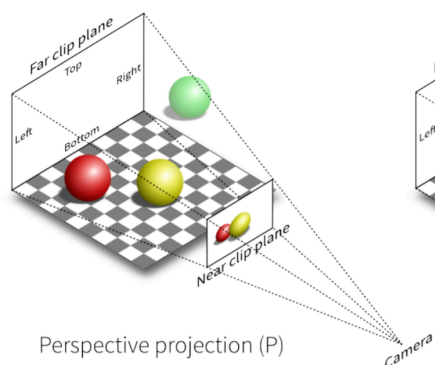
Ce sont les points de connexion des arêtes. Un sommet est un point précis dans l'espace 3D, défini par ses coordonnées.

DEMANDE

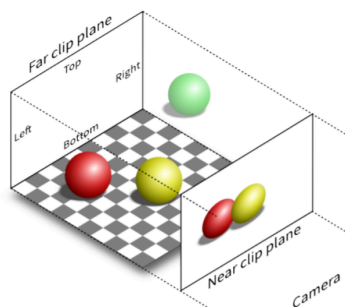
Comme dans tout jeu, à la fin de l'aventure, il y a une récompense pour le joueur. Vous allez créer un trophée 3D qui sera affiché dans la cinématique de fin de votre jeu. Ce trophée symbolisera la réussite du joueur et devra être unique et significatif pour l'univers de votre jeu. Vous devrez l'intégrer dans un décor et vous assurer qu'il soit bien visible et détaillé.



You Got A Grand Star! Super Mario Galaxy



Perspective projection (P)



Orthographic projection (O)

Vue Orthogonale :

Une vue 2D sans perspective, où tous les objets sont projetés sur un plan, permettant de voir les objets sous un angle strictement perpendiculaire. Utile pour un travail de précision.

Vue Perspective :

Une vue 3D où les objets apparaissent plus petits à mesure qu'ils s'éloignent, imitant la vision humaine. Cette vue est utilisée pour donner une impression de profondeur.

00.58

CONTRAINTES

- Base de 32 mm de diamètre et 5 mm de hauteur minimum.
- Perçage d'au moins un détail décoratif.
- Symétrie et alignement des objets.
- Utilisation d'au moins deux formes géométriques de base.
- Précision des dimensions avec la règle et la grille.
- Création d'un modèle visible en 3D avec des éléments décoratifs .
- Finalisation et exportation au format STL ou OBJ.
- Le trophée doit refléter l'univers du jeu que vous avez imaginé, et l'utilisation de la symétrie et des détails doit rendre le modèle esthétique.

ATTENDUS

Placer dans le dossier de rendu les fichiers de travail :

- Votre export d'objet 3d au format STL
- Le travail est automatiquement sauvegardé dans Tinkercad

THÈME

Jeux vidéo avec des animaux de compagnie

SUPPORT

Tinkercad

MÉDIUM

Objet 3d



Les objets 3ds peuvent être imprimés grâce à l'imprimante 3d