

# Rapport de création d'une scène Océan dans Blender

Nom : Kadri

Prénom : Haroune

IDTW : G02

## 1. Introduction

Dans le cadre de ce travail pratique, une scène 3D représentant un océan réaliste a été réalisée à l'aide du logiciel Blender. L'objectif est de découvrir les fonctionnalités liées aux simulations de surfaces, aux matériaux procéduraux et à l'éclairage.

## 2. Étapes de création

### Étape 1 : Création d'un plan (base de l'océan)

1. Ouvrir Blender.
2. Supprimer le cube par défaut (.
3. Ajouter un Plan : Shift + A → Mesh → Plane.
4. Agrandir le plan pour obtenir une grande surface .

### Étape 2 : Ajout du modificateur Ocean

1. Sélectionner le plan.
2. Aller à l'onglet Modifier Properties.
3. Ajouter un modificateur Ocean.
4. Régler les paramètres :
  - Resolution : 8.
  - Wave Scale : 2.
  - Choppiness : pour rendre les vagues réalistes.
  - Time : permet d'animer l'océan.

### Étape 3 : Création d'un matériau réaliste (Shader Océan)

1. Aller dans Shading.
2. Sélectionner le plan.
3. Créer un nouveau matériau.
4. Paramètres du Principled BSDF :
  - Couleur bleu foncé.
  - Transmission : 1.
  - Roughness : faible.
5. Ajouter un nœud Bump.

### Étape 4 : Ajout du ciel et de l'éclairage

1. Aller dans l'onglet World.
2. Ajouter une HDRI (Environment Texture).
3. Reglage de la direction.

### **Étape 5 : Positionnement de la caméra**

1. Sélectionner la caméra.
2. Appuyer sur Numpad 0.
3. Placer la camera au meilleur place .

### **Étape 6 : Rendu final**

1. Choisir le moteur de rendu eee.
2. Output : movie.
3. Lancer le rendu avec F12.

## **3. Conclusion**

La scène "Océan" réalisée dans Blender permet d'explorer les modificateurs, le système de matériaux et l'éclairage réaliste. Ce travail a permis de développer des compétences essentielles en modélisation et rendu 3D.