

TP 02 : Animation 3D d'une gelée tombant dans un cube

1. Introduction

Dans ce projet, j'ai réalisé une animation 3D simple dans Blender représentant un cube de gelée qui tombe dans un autre cube. L'objectif était de pratiquer l'animation, l'utilisation des modifiers physiques et la création d'un rendu final.

2. Modélisation

- J'ai créé deux objets : un cube représentant la gelée, et un second cube fixe dans lequel elle tombe.
- J'ai créé une plane.
- Le cube de gelée a été légèrement subdivisé (en 16 dans chaque face) pour permettre une meilleure déformation lors de l'impact, une base de couleur en rouge avec une masse de 2kg , avec une subdivision surface pour avoir une softbody.
- Un matériau semi-transparent et brillant a été appliqué pour imiter l'apparence d'une gelée réelle.

3. Animation

- J'ai placé la gelée au-dessus du cube fixe.
- J'ai utilisé des **keyframes** pour animer la chute verticale.
- Pour simuler le tremblement après l'impact, j'ai appliqué un **Soft Body Modifier**.
- Les paramètres de rigidité, friction et rebond ont été ajustés pour que la gelée se déforme puis oscille naturellement.

4. Éclairage et caméra

- Une lumière principale (Area Light) a été ajoutée pour éclairer la scène.
- Une autre lumière pour donner un ombre pour les objets.
- La caméra a été positionnée de manière à voir complètement la chute et la déformation de la gelée.

5. Rendu

- Le rendu final a été effectué avec Cycle.

- J'ai mis render animation pour me donner des photos PNG puis avec le videoediting je le transforme en video .
- Le résultat inclut une **animation vidéo** montrant la chute et les mouvements de la gelée.

6. Conclusion

Ce projet m'a permis de comprendre les bases de l'animation physique dans Blender, d'utiliser le modifier Soft Body et de produire un rendu simple mais réaliste.