

Rapport de Projet : TP2-Blender-Animation

Objet : Réalisation d'une animation cinématique mettant en scène une console PlayStation.

Par : Djouada Djamel Eddine

Master 2 IDTW – Grp 03

Processus de Réalisation :

Le projet a commencé par la modélisation d'un showroom aux couleurs bleu et noir à l'aide de cubes et de cylindres. Des vitres ont été créées en appliquant un matériau verre aux surfaces, avec un paramètre de rugosité réglé sur zéro pour un effet transparent. Le modèle de la PS4 a été sculpté méticuleusement à partir d'un cube, en utilisant des techniques avancées de découpe de faces, de déplacement de vertices et de mise à l'échelle pour obtenir la forme précise de la console.

L'animation principale représente une boîte tombante d'où émerge la console, qui glisse ensuite pour se présenter. Le mouvement de caméra cinématique, permettant une "marche" autour de la scène, a été entièrement défini à l'aide de courbes d'animation et de keyframes.

Difficultés Rencontrées et Acquis :

La modélisation détaillée de la PS4 a constitué le défi le plus significatif, mais aussi la partie la plus formatrice. Elle a permis une maîtrise approfondie de la manipulation des vertices et des outils de découpe en mode édition. Le contrôle des keyframes pour la caméra a également demandé de nombreux ajustements pour parvenir à un mouvement fluide et cinématique.

Conclusion :

Ce projet a représenté une avancée majeure dans la complexité de la modélisation et de l'animation. Il a consolidé les compétences en modélisation hard-surface et a fourni une première expérience concrète et approfondie de l'animation procédurale et du contrôle caméra dans Blender.