



« Animation (plus poussée) / Rendu hyper réaliste »

© C.Brisson

→ Choix à faire entre :

A - Faire une animation (à créer) et une impression 3D.

B - Faire un rendu hyper réaliste (sur base d'une photo) et deux images stéréo.

Etape 7, choix B

Objectifs visés

Reproduire une photo à l'identique (modélisation, textures, lumières, angle de vue).

- Savoir **estimer les formes et les proportions** d'éléments 3D sur base d'une photo réelle en 2D.
- Savoir **choisir les méthodes de modélisation adéquates** en vue d'atteindre son objectif.
- Savoir **modéliser** des éléments 3D **sur base d'une photo** de référence.
- Savoir **reproduire des matériaux / textures** qui correspondront au plus près à l'image de référence.
(Étude de la couleur, des reflets, de la matière, des textures)
- Savoir **positionner et calibrer des éclairages** qui pourront donner des effets similaires à la photo de référence.
- Savoir **positionner la caméra** en adéquation avec l'image en question.
- Savoir **sortir une image de synthèse de qualité.**
(en accord avec les proportions de largeur et de hauteur de la photo de départ)
- Savoir **gérer le poids d'un fichier** (propreté des maillages).

Critères d'évaluation

- La modélisation et les matériaux ressemblent à l'image de référence.
- L'angle de vue et l'éclairage correspondent à l'image de référence.
- Le travail est complet et tous les fichiers sont bien nommés.

Consignes, choix B

Le rendu hyper réaliste doit correspondre au maximum à l'image de référence !

- 1) **Trouver une image (photo) de référence** raisonnable à modéliser (magazine, internet, perso.) et de **haute définition**.
→ Venir trouver le professeur pour valider son choix.
 - 2) **Estimer les formes et les proportions** des éléments qui se trouvent sur la photo choisie.
 - 3) Modéliser les **éléments** qui composent la scène en utilisant les techniques de modélisation les plus adéquates.
 - 4) Mettre des **matériaux** et des **textures** aux différents éléments de la scène en utilisant le moteur de rendu « **Cycle** » pour plus de réalisme et coller au maximum à l'image de référence.
 - 5) **Eclairer la scène**, toujours en accord avec l'image choisie.
 - 6) **Sortir un rendu** hyper réaliste de l'image de référence à la même définition (définition identique à la photo de référence)
-

A remettre

B Pour les rendus hyper réalistes :

- le fichier de l'image de référence + l'imprimer sur papier.
- le **fichier Blender** (.blend)
- les **fichiers d'images des textures** (s'il y en a)
- un fichier de rendu (image de synthèse) au format +/- A4 en jpeg + l'imprimer sur papier

Note : Tous les fichiers (et les dossiers) doivent être nommés comme d'habitude.

+ noter le nom sur les impressions papier, au dos.