

Sujet

Créer une identité graphique pour une nouvelle brasserie / un nouveau restaurant.

Choisir un style de brasserie / restaurant (à définir clairement) et le communiquer sur l'ensemble du jury.

A réaliser en 3D Jury à préparer en deux parties (A et B):

A. Modéliser un coin de la brasserie / restaurant avec une table dressée.

B. Modéliser un plat / dessert servi dans cette brasserie / restaurant et le présenter sur la table dressée.

Objectifs visés

- Evaluation des compétences acquises par l'étudiant au sein du cours de Studio-3D.

Consignes A : à réaliser **durant toute la préparation du jury**

- 1) Imaginer un coin de la nouvelle brasserie / restaurant qui présente une table dressée (nappe, assiette, couverts, verre, serviette, ...) en respectant le style choisi.
- 2) Modéliser tous les éléments de la scène de la manière la plus réaliste possible.
- 3) Créer et appliquer des matériaux / textures de qualité et cohérents en fonction du style choisi.
- 4) Eclairer la scène afin de mettre en valeur la table dressée tout en prenant soin de bien communiquer l'ambiance voulue pour cette brasserie / restaurant.
- 5) Placer une caméra de manière à ce que le spectateur puisse « se mettre à table ».
- 6) Sortir une **image de synthèse en A3**, jpeg, en tenant compte d'une définition d'image de qualité 300 DPI.

Consignes B : à réaliser **uniquement durant la journée spéciale 3D !**

- 1) Chercher une photo d'un plat / dessert qui serait à la carte de la brasserie / restaurant.
- 2) Modéliser le plat / dessert de la manière la plus réaliste possible.
- 3) Créer et appliquer des matériaux / textures cohérents (voir photo de référence) et de qualité.
- 4) Mettre en scène le plat / dessert sur la table dressée (voir partie A).
- 5) Placer une caméra, de manière à ce que le spectateur ait « envie d'y goûter » (caméra suffisamment rapprochée, comme si le spectateur était à table).
- 6) Sortir une **image de synthèse en A4**, jpeg, d'une définition d'image de 300 DPI.

A remettre (sur le réseau de l'école + sur le drive)

La remise s'organisera en deux dossiers : un dossier pour la partie A et un dossier pour la partie B

<p><u>Partie A :</u> remettre le fichier Blender (fichier final)</p> <hr/> <p>fichiers images de textures utilisées</p> <hr/> <p>fichier image du rendu (A3)</p> <hr/> <p>Impression du rendu sur papier A3 (Qualité : papier satiné 200gr)</p> <p>→ À remettre le jour de la remise du jury</p>	<p><u>Partie B :</u> remettre le fichier Blender (fichier final) + versions intermédiaires (n° versions)</p> <p>→ 1 fichier (version) toutes les heures !</p> <hr/> <p>fichiers images de textures utilisées</p> <hr/> <p>fichier image du rendu (A4)</p> <hr/> <p>Impression du rendu sur papier A4 (Qualité : papier satiné 200gr)</p> <p>→ À remettre le jour du jury</p>
--	--

Evaluation : Elle sera basée sur 3 indicateurs principaux (ci-dessous) et sur les qualités techniques du travail.

- Les éléments sont esthétiques et modélisés de manière réaliste (proportions, formes, textures).
- Les mises en scène sont équilibrées, suffisamment éclairées et en harmonie avec le reste du jury.
- Les images de synthèses sont bien cadrées et de qualité.