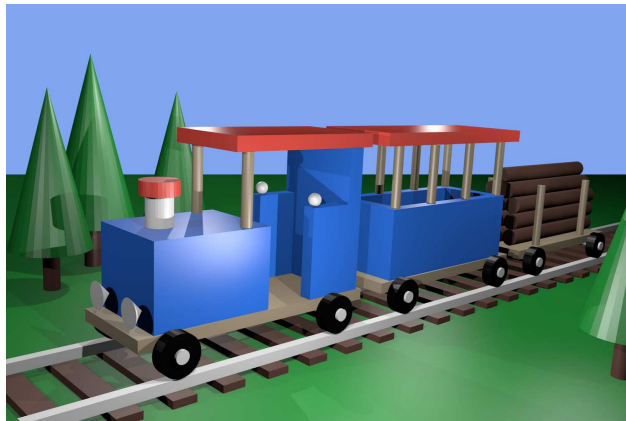


Objectifs visés :

Elaborer précisément un sujet composé de primitives et le mettre en scène.

- Découvrir et se **familiariser avec l'espace de travail** du logiciel **Blender**.
- Savoir **s'orienter sur les 3 axes** (X, Y et Z), dans l'espace.
- Savoir **gérer les vues orthographiques** en fonction d'une action (de création ou de modification).
- Savoir **dessiner et paramétrer des éléments de base** (primitives en maillage).
- Savoir **situer, positionner et dimensionner** des volumes dans l'espace, de manière précise.
(savoir utiliser les fonctions GRS : Grab (déplacement), Rotate (rotation) et Scale (mise à échelle)).
- Savoir donner une **couleur** aux différents **éléments** de la scène.
- Savoir **positionner la caméra** et **sortir une image de synthèse** de la scène.



Exemples de compositions

Critères d'évaluation :

- Le sujet composé est cohérent (reconnaissable) et esthétique.
- Le sujet est placé sur le sol et les volumes qui le composent sont agencés côte à côte, de manière précise.
- L'image de synthèse est bien cadrée.

Consignes

1) **Imaginer** et **modéliser** un sujet choisi dans Blender (train, personnage, château, ...) en respectant les infos reprises ci-dessous :

N'utiliser que des maillages primitifs de base (sans édition du maillage).

Le sujet doit être composé de **minimum 4 types de maillages primitifs différents** (boîte, cylindre, cône, ...) et de **minimum 25 maillages primitifs** au total.

Deux maillages primitifs sont imposés dans la composition :

- Un parallélépipède rectangle de 5,5 x 3 x 4
- Une pyramide de base hexagonale de hauteur de 10

Il faut **respecter les proportions** du sujet de manière raisonnable (le sujet doit être crédible).

Le **placement** des maillages, côte à côte, doit être d'une **précision maximale** !

(Il faut **bannir** au maximum **les chevauchements** et les espaces entre maillages.)

2) **Colorer les différents maillages** primitifs qui composent le sujet.

3) **Mettre le sujet en situation, sur un sol** (niveau zéro de l'axe Z).

4) Ajouter des **éléments de mise en scène** (paysage, accessoire,...) pour plus de crédibilité.

5) **Faire une vue** (caméra) harmonieuse et bien cadrée de la scène.

6) Sortir une **image de synthèse**, dimensions au choix.

Note : Il est vivement conseillé de se servir des trois vues orthographiques (dessus, face, profil) pour positionner les maillages primitifs plus facilement et plus précisément dans l'espace.

A remettre

- Le **fichier Blender** (.blend)
- le fichier image (**image de synthèse**)

Attention de bien respecter la nomenclature imposée !