

Modélisation tridimensionnelle et rendu d'image de synthèse

Maison / atelier P. Zumthor

Haldenstein, Graubünden, Switzerland 2005.

Data concernant le projet

Coordonnées du projet :

46.88045942824942, 9.527388076285092



« point de vue et camera » / regarder la scène

Sur Blender comme sur la majorité des logiciels il est important de « fixer » le point de vue .
Nous utiliserons une « camera », (un appareil photo)
Dans plusieurs logiciels de la famille de Blender il existe des cameras de deux types :

Les cameras physiques

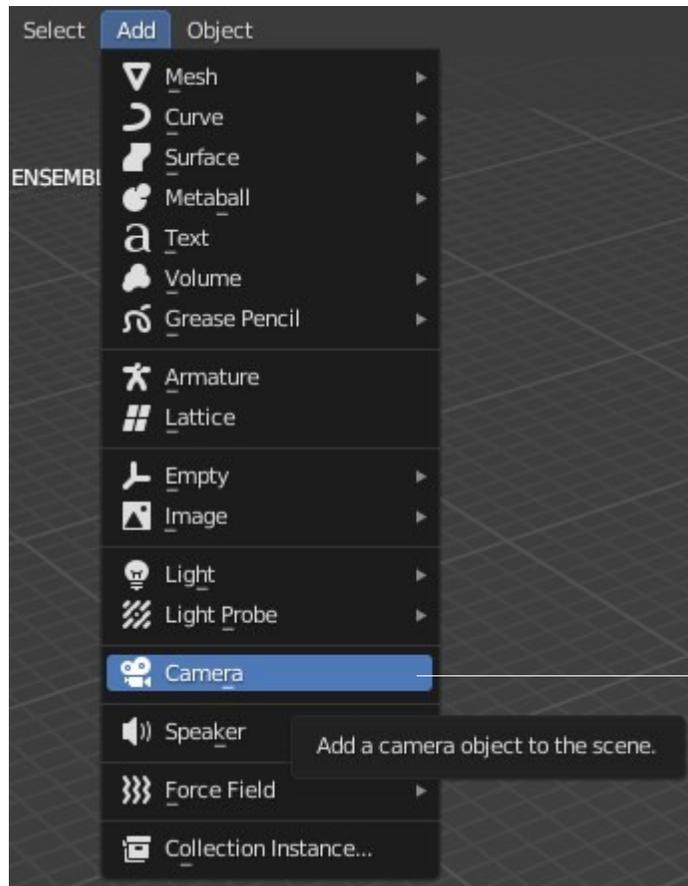
Elles fonctionnent comme un appareil photo « réel » et donc qu'elles sont soumises au règles de physique et d'optiques
Diaphragme, vitesse d'obturation, profondeur de champs, modifiant l'impacte de la lumière sur la pellicule

Les cameras « semi » physiques

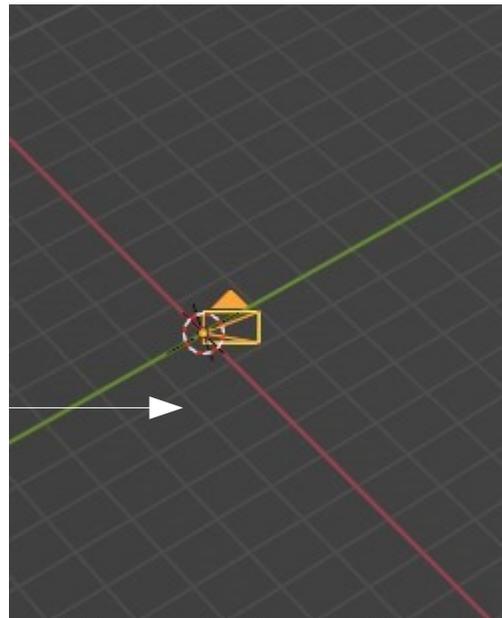
Elles répondent aux règles de physiques

Diaphragme, profondeur de champs,mais cela ne modifie pas l'impacte de la lumière sur la « pellicule »

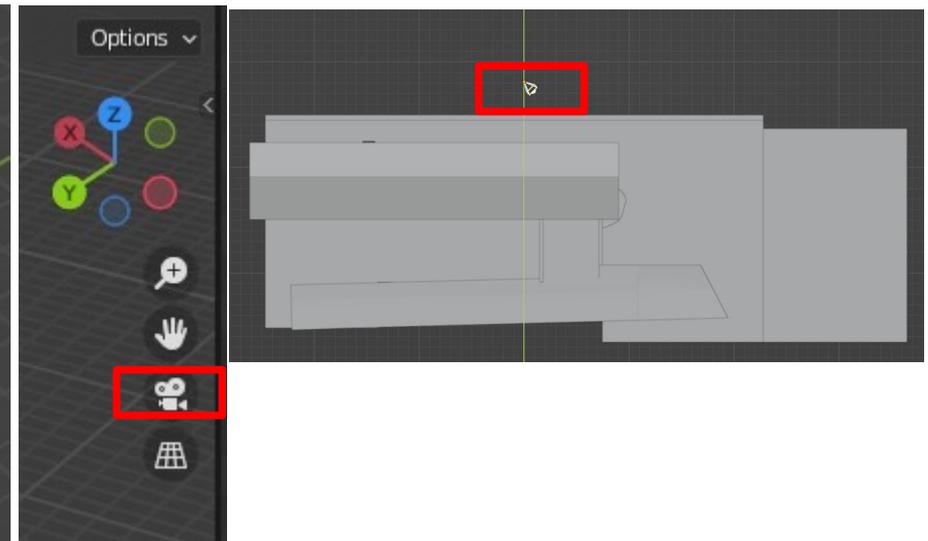
Sur Blender les deux existe **MAIS**, la camera physique est un **add-on** payant, nous utiliserons donc la camera « semi » physique



Création de la caméra et « vue » de la camera

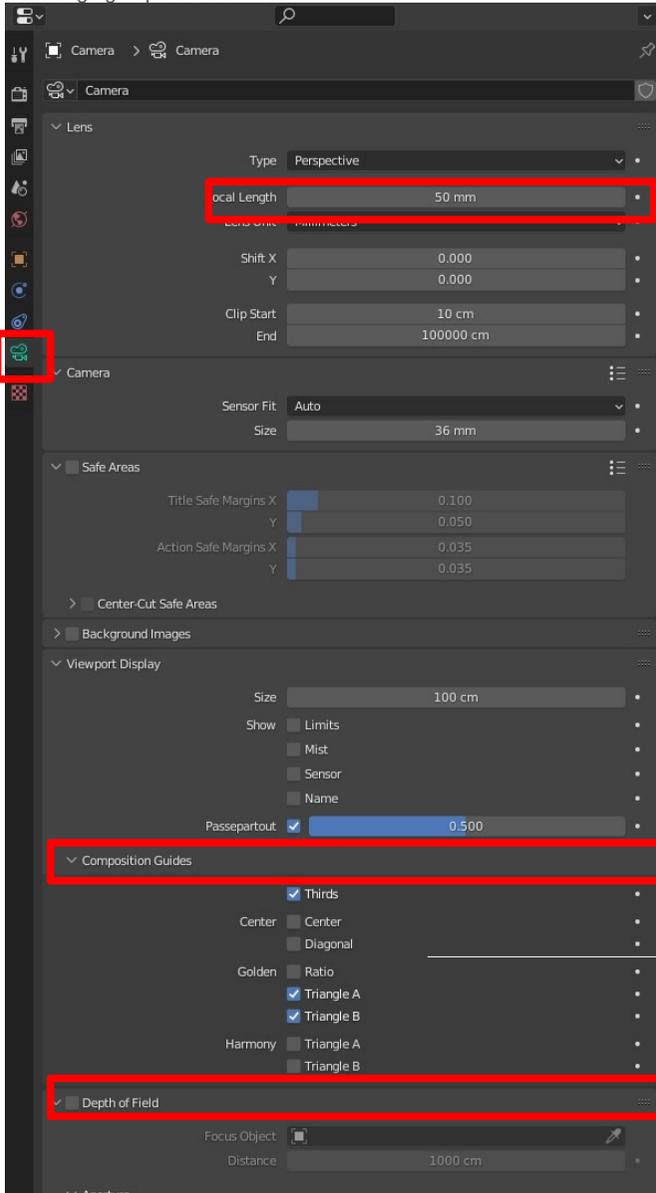


En vue de plan déplacez la camera pour l'approcher de la maquette (touche « G »)

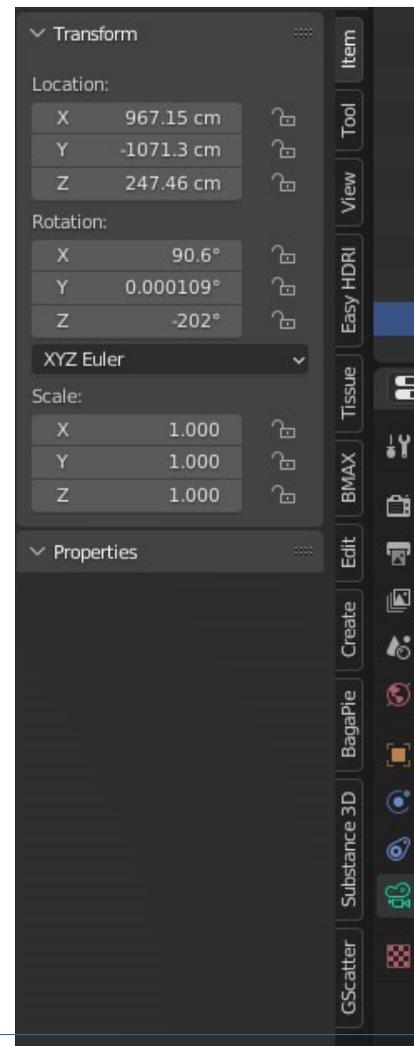


« point de vue et camera » / regarder la scène

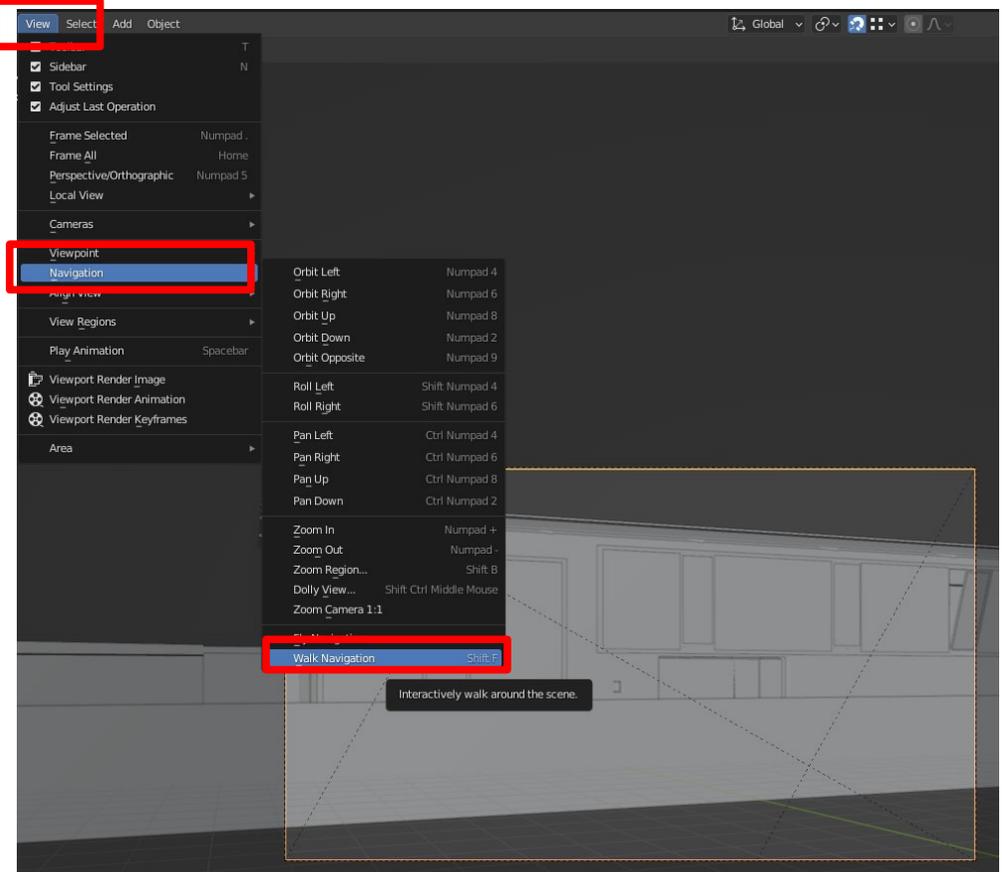
Après sélection de la camera aller dans les propriétés et regarder les réglages possibles



Pour positionner votre point de vue aidez vous des outils de placements dans le Viewport
Après sélection de la camera.



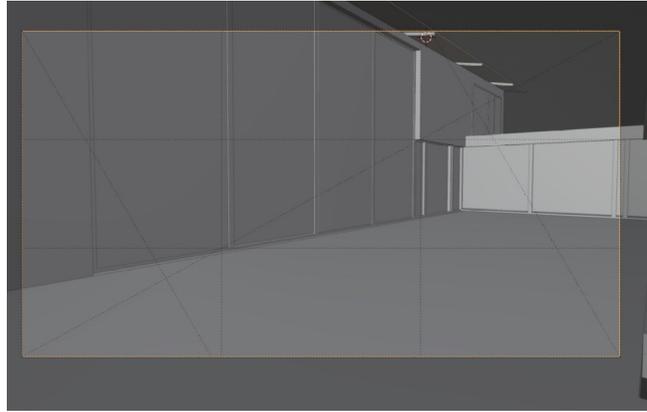
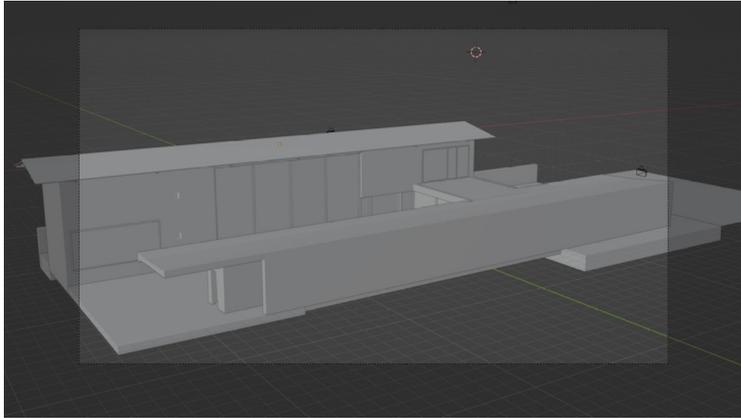
Pour « affiner » le point de vue penser aussi à utiliser la « navigation piétonne »



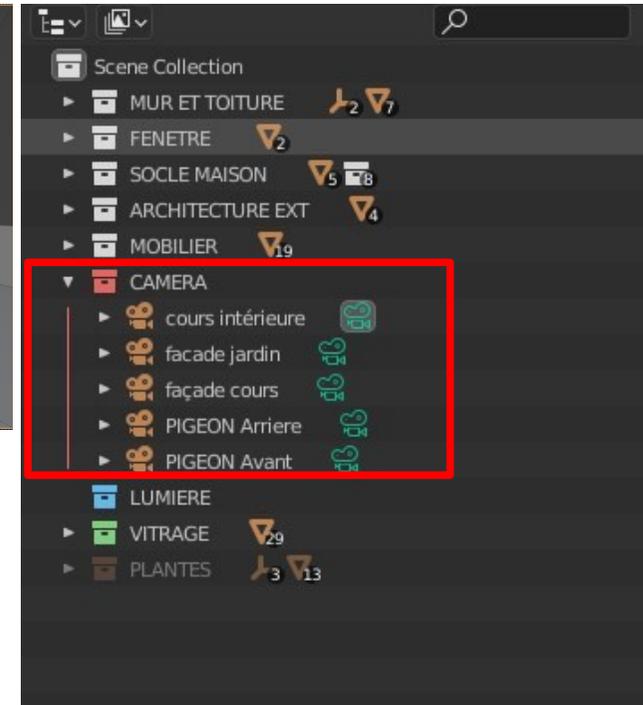
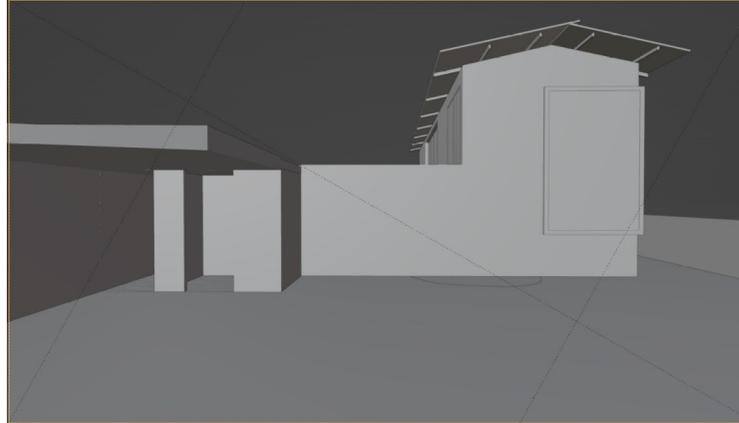
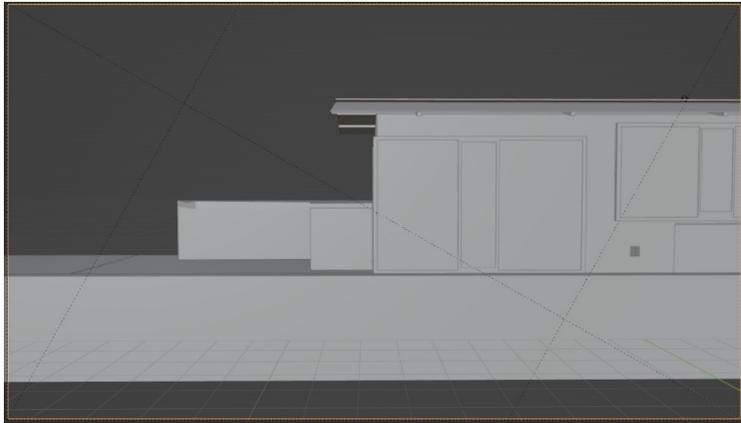
La profondeur de champ est soumise au diaphragme et est activable, la distance de « mise au point » se fait via la « distance »

« point de vue et camera » / regarder la scène

Placez plusieurs cameras – pour passer d'une camera à l'autre sélectionnez la camera à modifier et faites **CRTL+0** pour la rendre active



Une camera sélectionnée
Donne accès aux réglages de
localisation et de rotation
dans la barre des « numériques »



Vous reviendrez sur chacune de ces cameras pour les régler et pour affiner la modélisation .

Nommez les et rangez les correctement dans une collection