

16

Présentation du projet

Pour ce projet, nous allons modéliser une grande pièce à vivre. Cette pièce sera découpée en quatre zones distinctes avec des types d'objets différents de sorte à diversifier notre exercice. Nous aurons un coin bureau avec un ordinateur, un coin cuisine avec une table à manger, le coin bébé avec un parc et des jouets et le coin télé. Nous modéliserons l'ensemble des éléments de la pièce puis nous ferons un rendu de notre scène.

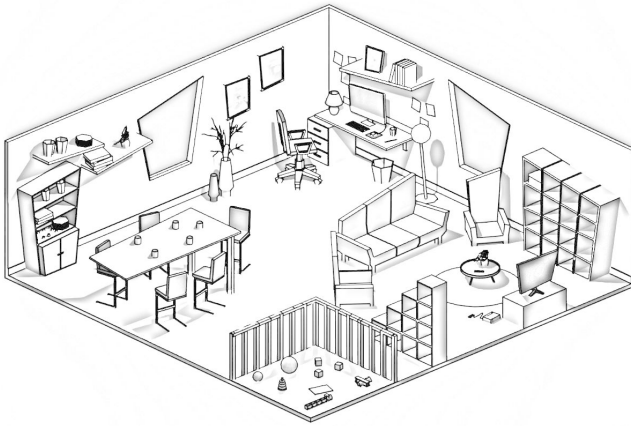
Pour ce projet, nous allons nous inspirer de jeux en vue 2.5D (isométrique). Par exemple, City Game Studio est une parfaite illustration de ce que nous voulons faire. Dans notre cas, il ne s'agira pas d'éléments 2D mais bien de modèles 3D. Notre caméra sera placée de telle façon que la vue obtenue nous donnera une impression de 2.5D.

Figure 16.1 : City Game Studio (<https://www.city-game-studio.com>)



Pour notre part, nous ne créerons pas des bureaux ni des locaux, mais une pièce à vivre complète. Le croquis de la Figure 16.2 vous montre ce que nous allons modéliser au cours des prochains chapitres.

Figure 16.2 : Croquis de ce que nous allons modéliser



Et voici le rendu final :

Figure 16.3 : Aperçu de la pièce modélisée



Vous pouvez également visualiser le [modèle terminé sur Sketchfab](#) : entrez dans la pièce et approchez-vous des objets !

Note > La plateforme Sketchfab permet de visualiser de manière interactive des objets 3D dans votre navigateur web, sous réserve que ce dernier supporte le WebGL.