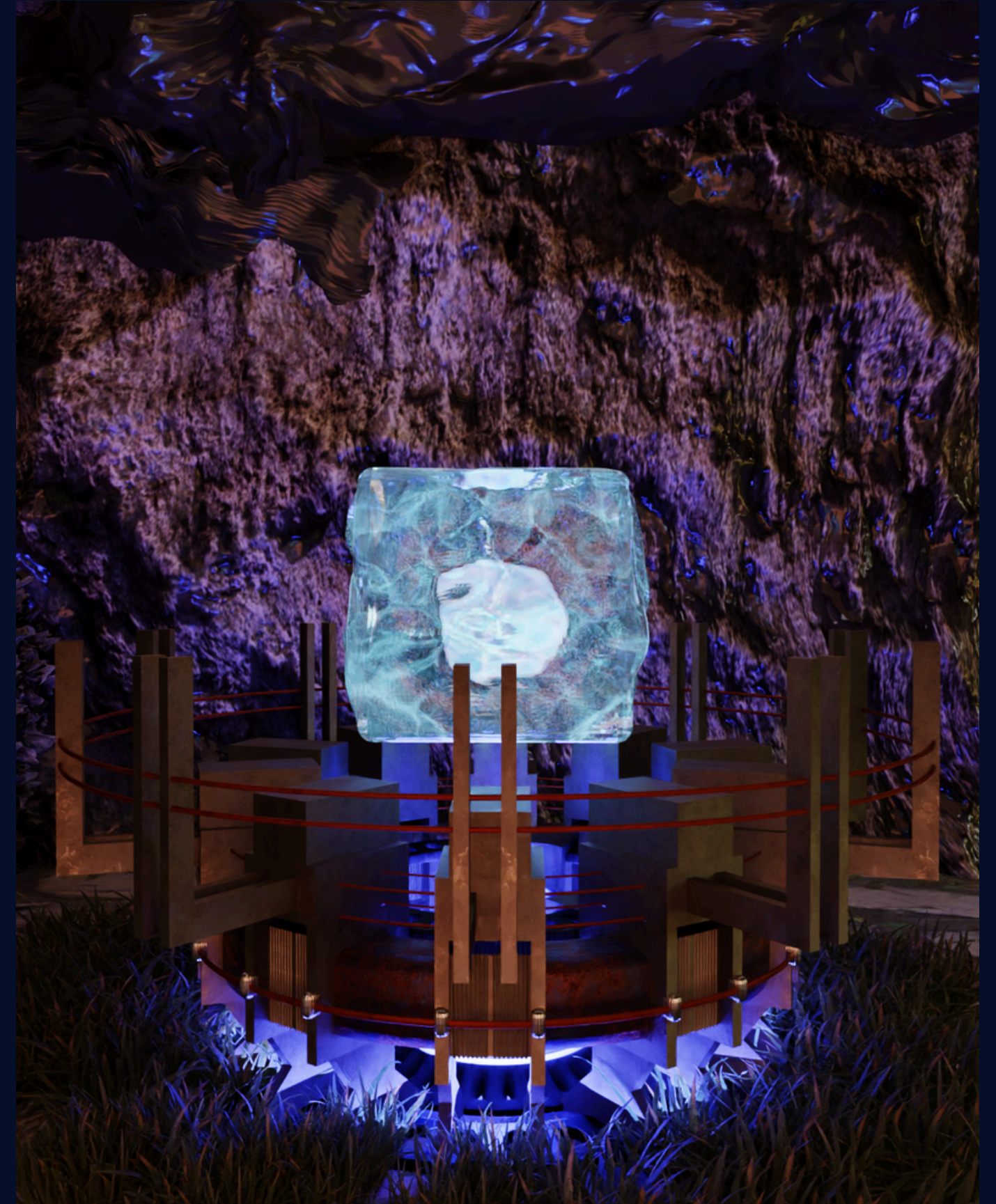


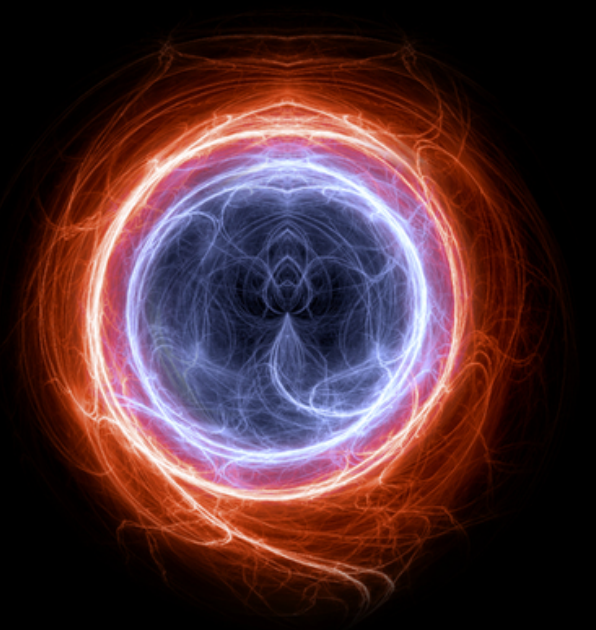
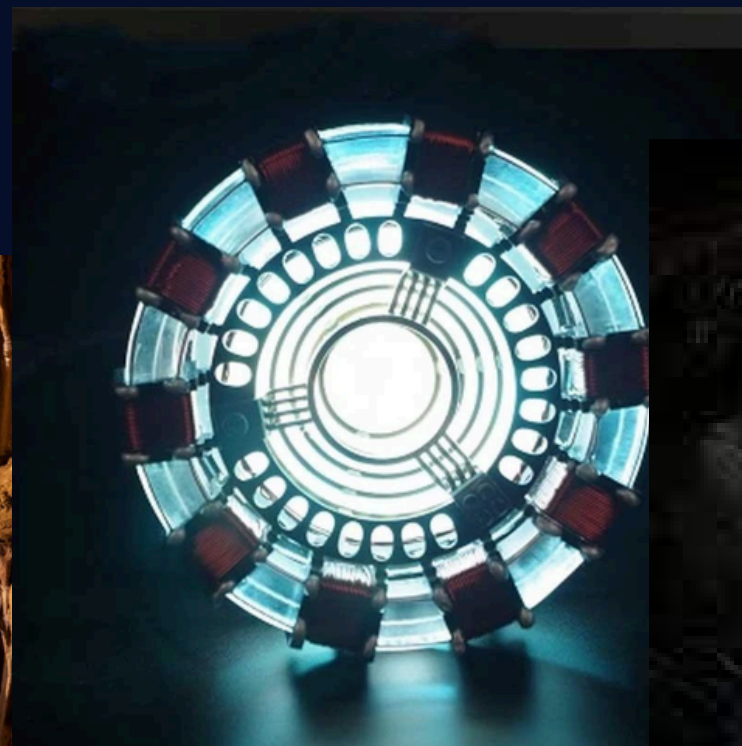
Saïd Itim

# Default Cube Challenge Rapport





# MoodBoard



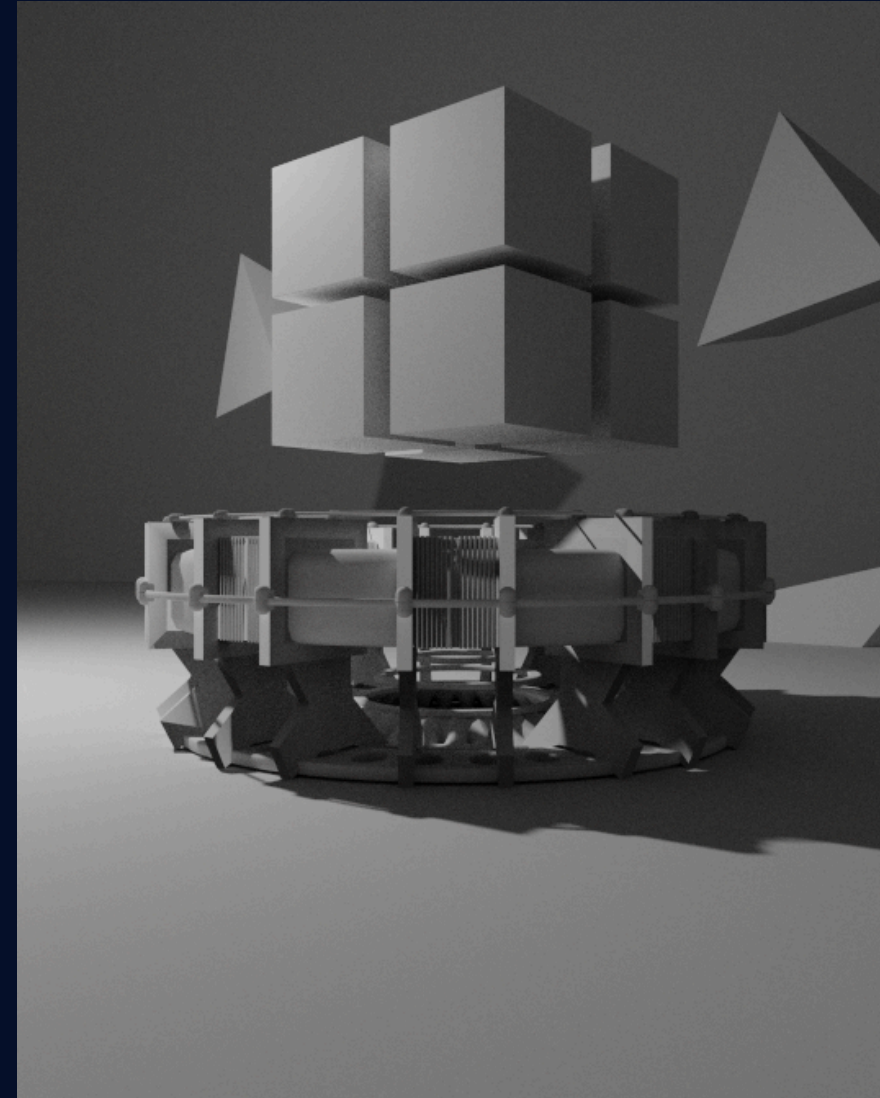


# Premières Idées

Mon idée principale était de mettre le cube fractionné en 4 qui tournerait sur lui même telle un atome et qui serait alimenté par un générateur central lui même lié à des pyramide sci fi.

Après plusieurs essais, j'ai remarqué que cette scène ne ressortirait pas bien une fois le rendu fait.

Toujours avec cette idée de générateur central et d'énergie, j'ai décidé de mettre le cube dans une grotte avec des éléments magiques tel que des roches et des champignon fluorescent.

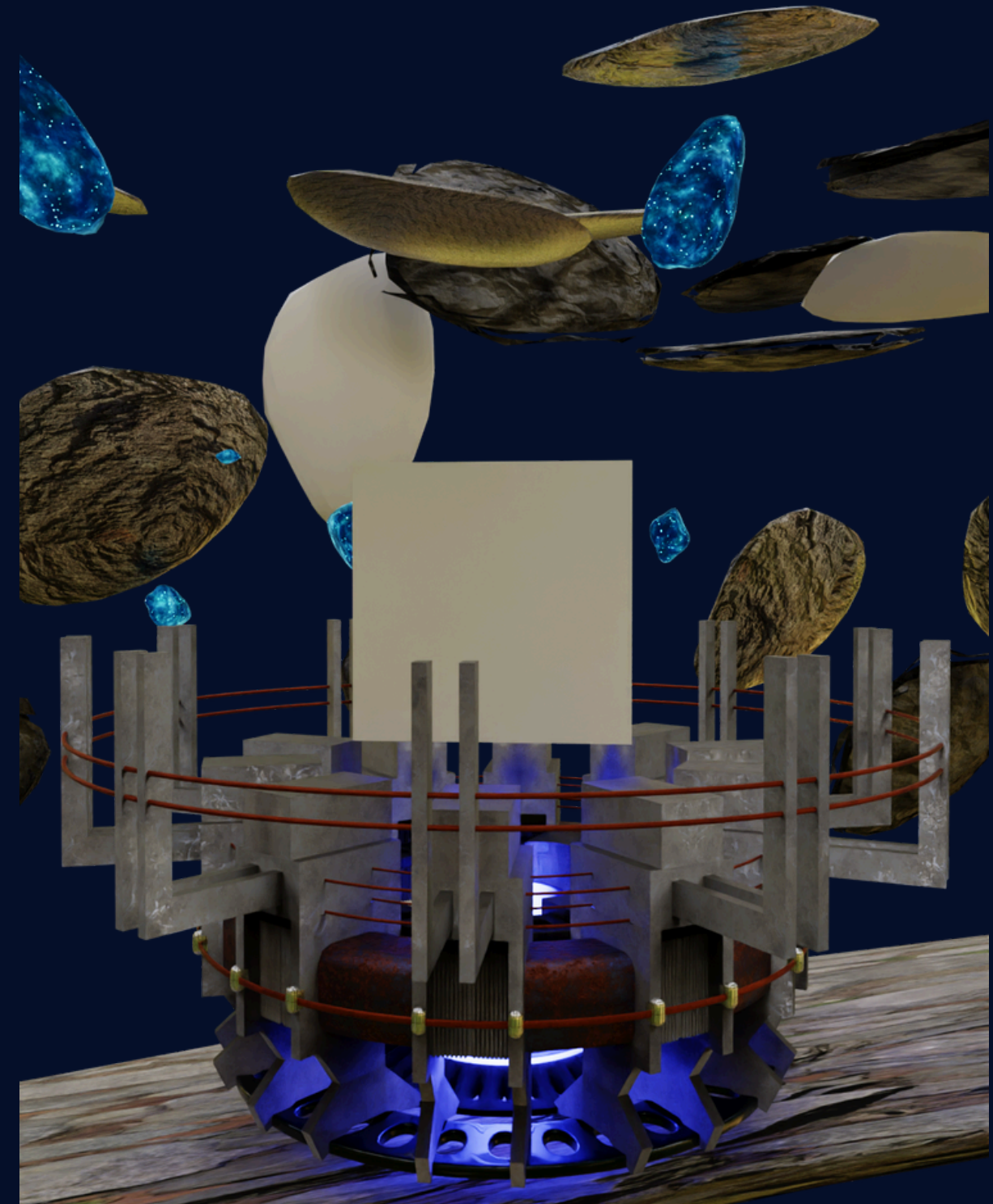


# Mes difficultés

Pour réaliser ma grotte, j'ai utilisé l'addon extra présent par défaut sur Blender afin d'ajouter les rochers.

J'en génère une dizaine et je modifie leur taille et leur position pour un rendu aléatoire de la grotte.

Cependant en faisant mon rendu, je me suis rendu compte que ce dernier était cassé et qu'il ne m'affichait pas la grotte correctement.



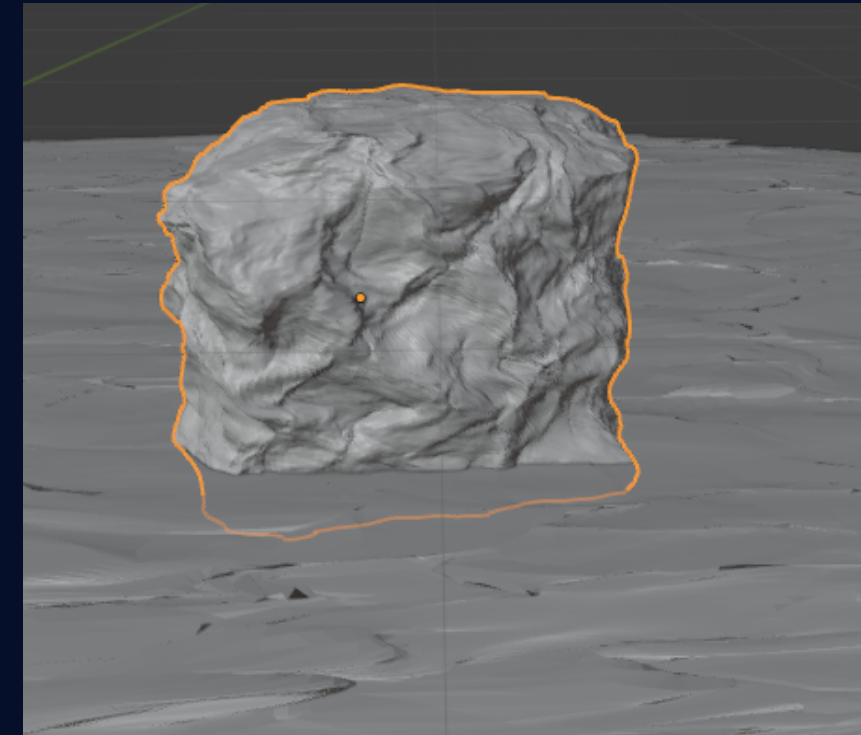


# Scène finale

J'ai décidé de refaire intégralement ma scène, faute de ne pas trouver de solution pour résoudre mon précédent problème, en générant des rocher à l'aide d'un geometry node qui modifie un cube en un forme plus complexe avec différentes déformation lui donnant un allure de rocher.

J'en génère un certain nombre qui serviront pour la grotte.

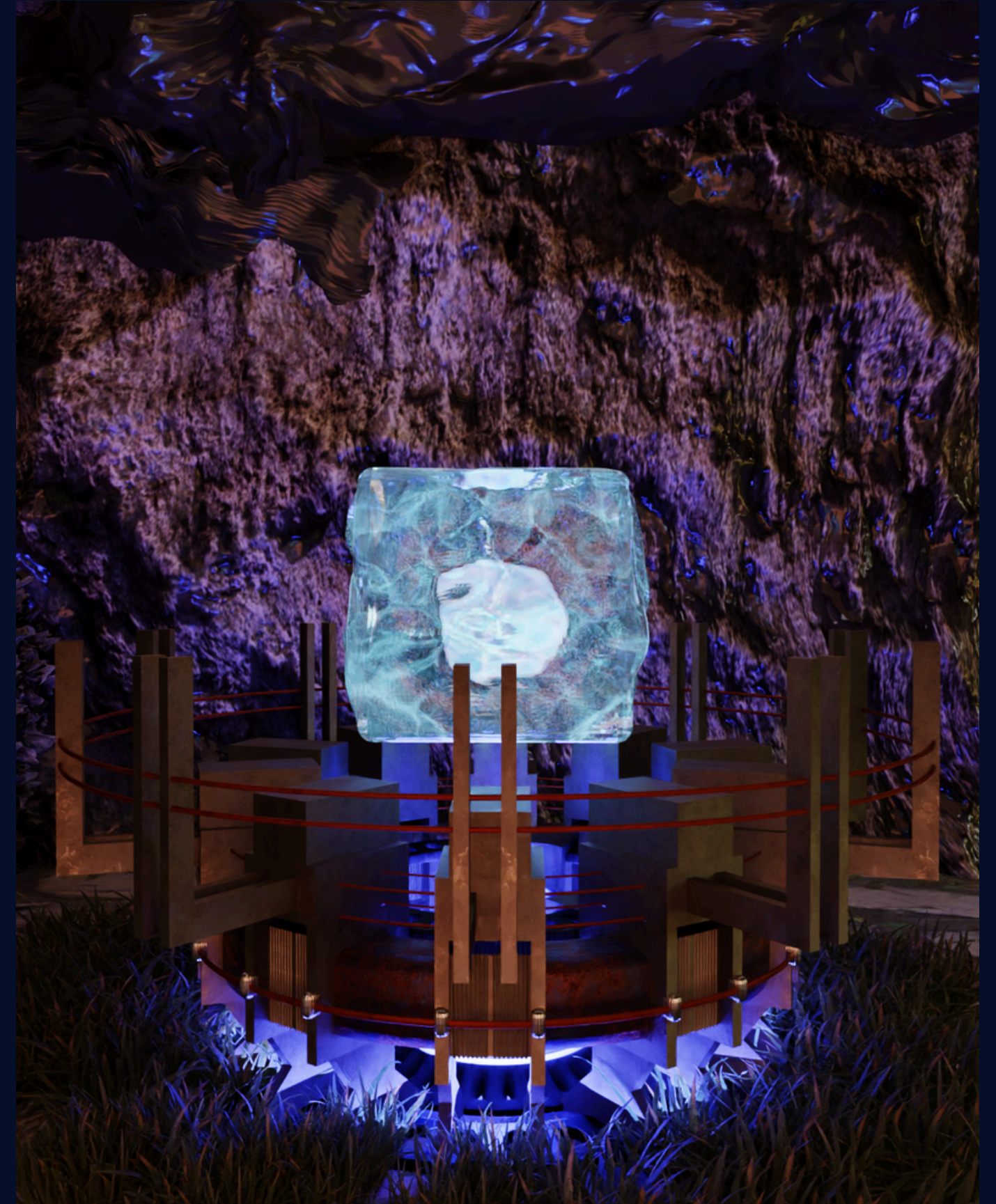
J'ai aussi utilisé l'addon extra landscape pour générer un fake ocean qui sert pour les murs de la grotte.





# Le Cube

Pour le cube, j'ai également changé de direction, et je suis parti sur un cube plutôt transparent, un peu difforme et malformé avec en son intérieur une boule d'énergie.





# Ressources



tuto mousse



tuto rocher



tuto générateur