

Modélisation et Textures d'un personnage sur Blender 3 jours - Coef 3

I. Modélisation (2 jours)

Modélisation à terminer pour le 21 Octobre 2018 (Fin de semaine 42)

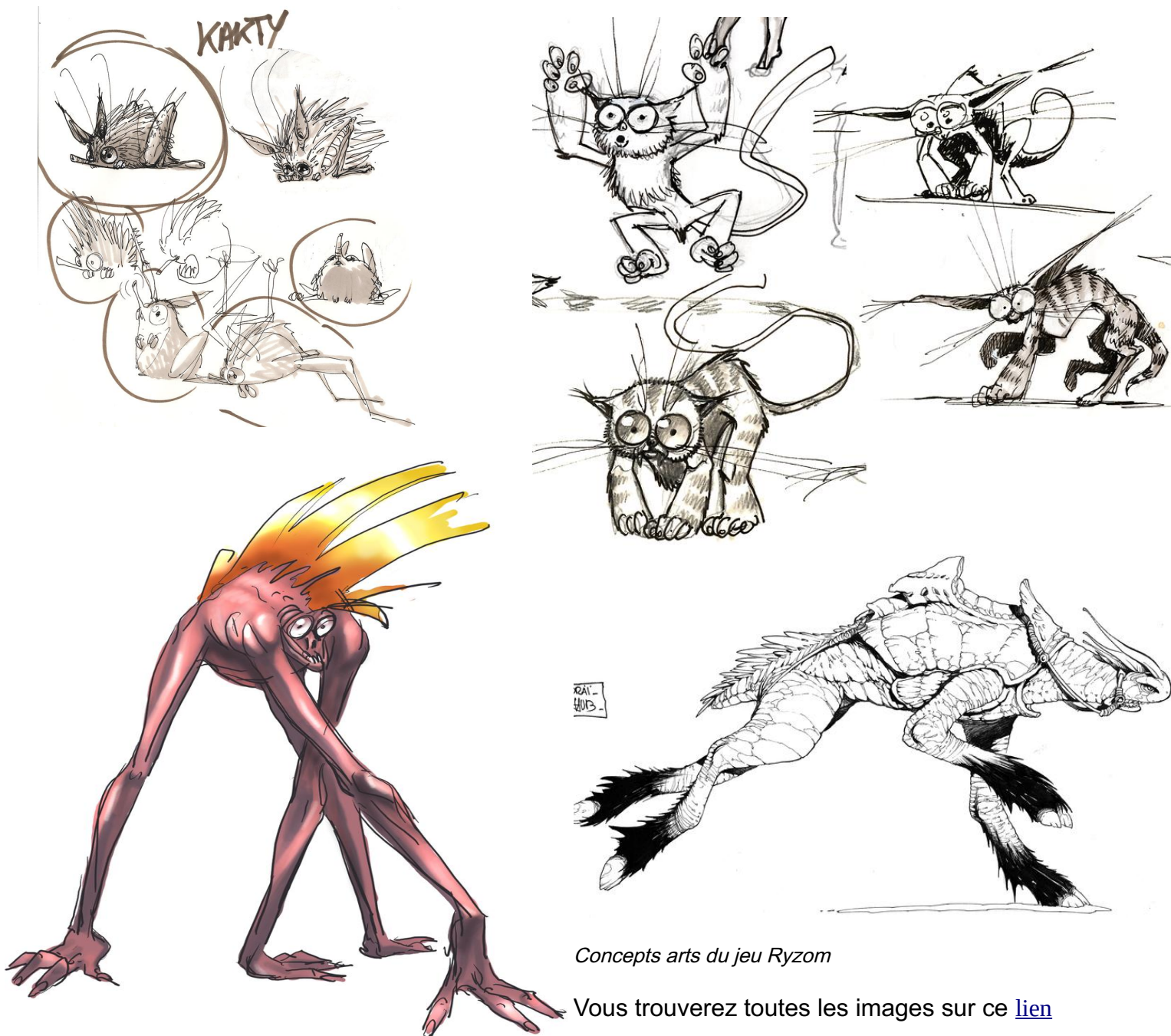
Faire un choix parmi ces concepts arts



2 Concepts Art : Auteurs non trouvés



Concept art de David Revoy



Concepts arts du jeu Ryzom

Vous trouverez toutes les images sur ce [lien](#)

- Pour une modélisation propre afin de pouvoir animer son personnage par la suite modélisez en Quad. **Évitez tout Triangles.**
 - Construire une **Topologie réfléchie** avec de beaux loops.
- Voici un [lien](#) pour vous aider
- Respectez les **Proportions** du personnage (Interprétation 3D)
 - Respectez le **Style (Design / Idée)** de l'auteur.
 - Modélisez les **Détails** du personnage.

Lancer Blender et procéder par étapes à la modélisation
Tête, Buste, Bras, Mains, Jambe et Pieds

M'envoyer votre fichier **.blend** pour le 21 Octobre 2018 à l'adresse mail
damien.monteillard@ext.udamail.fr

II. Textures (1 jours)

Textures à terminer pour le 21 Octobre 2018 (Fin de semaine 42)

A l'aide de Blender Texturez votre modèle 3D.

Vos différentes map auront une résolution de 4096x4096 px

- Marquez votre maillage et dépliez le.

La texture de votre dépliage ne doit en aucun cas être étirée. Vous pouvez ajouter une map color GRID pour le vérifier.

- Pour la Diffuse map, respectez les **Teintes** des concepts arts, excepté pour le diable le chat ou le monstre ou vous avez libre choix de teintes.

- Peindre une map de **Bump** ou utilisez le mode sculpt de blender pour sculpter les détails de votre modèle et baker une map de déplacement qui peut vous servir de bump.

- Créez une **Normal map** à l'aide de la map de bump que vous avez créé précédemment.

- Peindre une **Roughness map** ou **Specular map**.

- Plaquez toutes ces textures dans un matériau (shader) Principled BSDF de blender.

M'envoyer vos textures zippées et votre fichier **.blend** pour le 21 Octobre 2018 à l'adresse mail damien.monteillard@ext.udamail.fr

Bon courage !