

## Modélisation d'un personnage sur Blender 2.80 3 jours - Coef 3

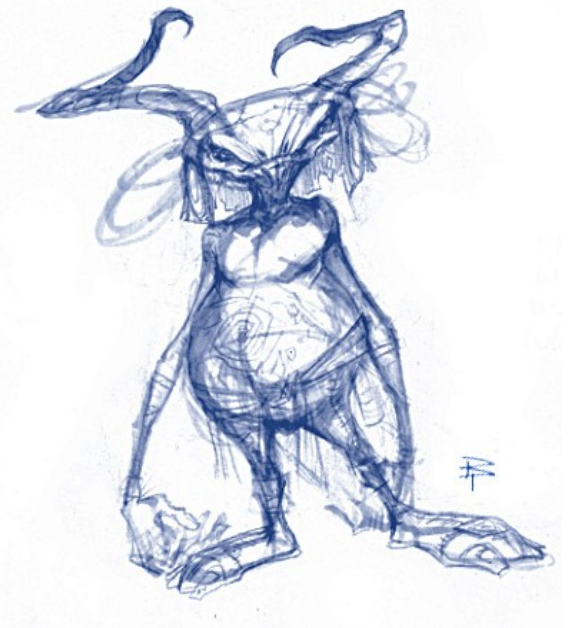
### I. Modélisation (3 jours)

Modélisation à terminer pour le 19 Octobre 2019 (Fin de semaine 42)

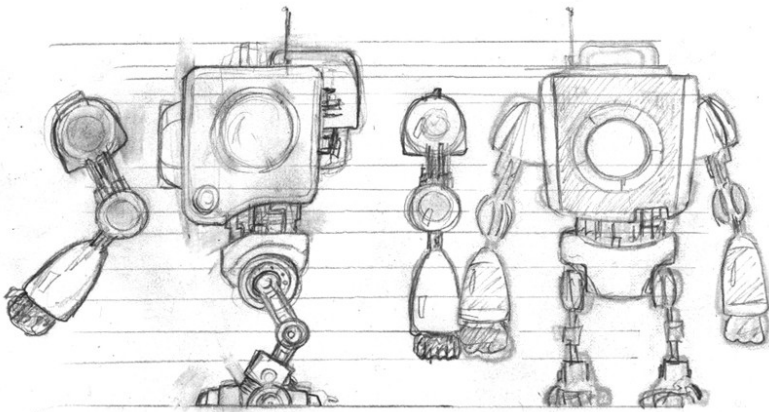
**Si vous avez dessiné un concept en cours de dessin. Utilisez le !**

**Attention ne pas utiliser d'image propriétaire facilement trouvé sur google ou autre moteur de recherche. Sauf si vous êtes sûr que cette image est libre de droit cc0.**

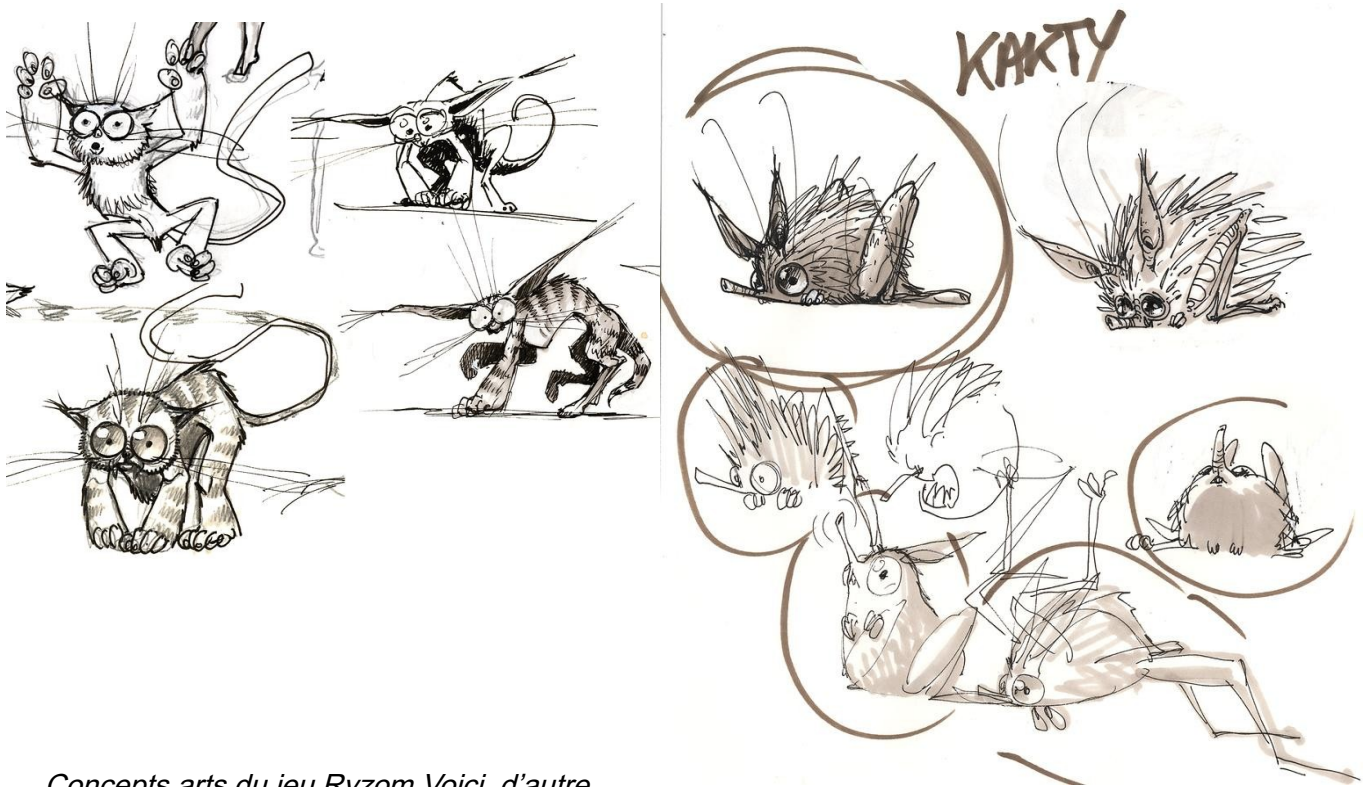
Si vous n'avez pas de concept je vous propose un choix parmi ces concepts arts :



2 Concepts Art : Auteurs non trouvés



Concept art de David Revoy



Concepts arts du jeu Ryzom Voici d'autres dessins sur ce [lien](#)

Les images de ce document sont sur ce [lien](#)

Pour ceux qui n'auraient jamais modélisé avec un logiciel 3D voici :

[Un aide mémoire des raccourcis Blender 2.80](#)

Ainsi qu'un cours d'initiation à blender

[https://www.3dminfographie.com/images/sources\\_tutoriels/blender\\_initiation\\_a\\_blender/initiation\\_blender.pdf](https://www.3dminfographie.com/images/sources_tutoriels/blender_initiation_a_blender/initiation_blender.pdf)

**Attention : Lors de la première ouverture du logiciel Blender Choisir :**  
**1- Le bouton droit pour la sélection (Right).**  
**2- Ne jamais choisir la langue Française pour son utilisation.**

- Pour bien démarrer notre modélisation : En mode objet Supprimez le cube avec X et commencer à partir d'un plan Shift a mesh plane

- Les outils les plus utilisés sont :

- . Tab pour passer du mode édition au mode objet
- . Le panneau de gauche T pour les outils accessible aussi avec Shift barre d'espace.
- . Le Gizmo de déplacement 3 axes (X, Y, Z) est réellement nécessaire.
- . Extrude E
- . Grab G (Déplacement)
- . Rotation R
- . Scale S
- . Alt pour sélectionner un loop
- . 1 2 ou 3 pour passer de vertices à edges à faces

- Ne pas oublier qu'il existe un modifier **Mirror** pour la symétrie et **Clipping** activé pour que les vertices et edges se plaquent sur le plan de symétrie
- 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.uca.fr](mailto:damien.monteillard@ext.uca.fr)