

Modélisation d'un personnage sur Blender 2.80 4 jours - Coef 3

I. Modélisation / 4 jours (4x7 heures)

Modélisation à terminer pour le 14 Octobre 2020

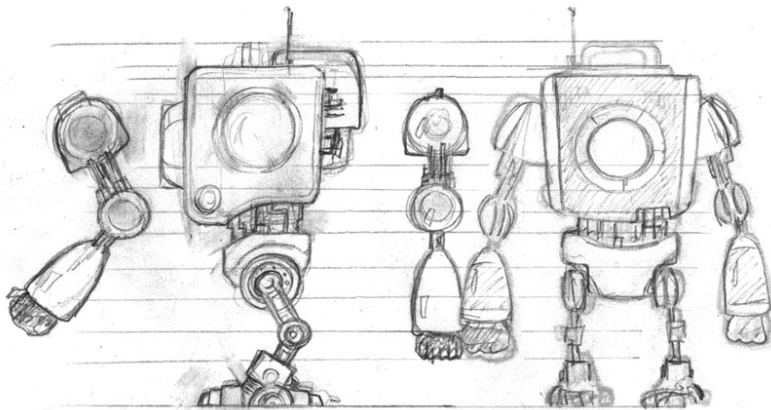
Si vous avez dessiné un concept en cours de dessin. Utilisez le !

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.

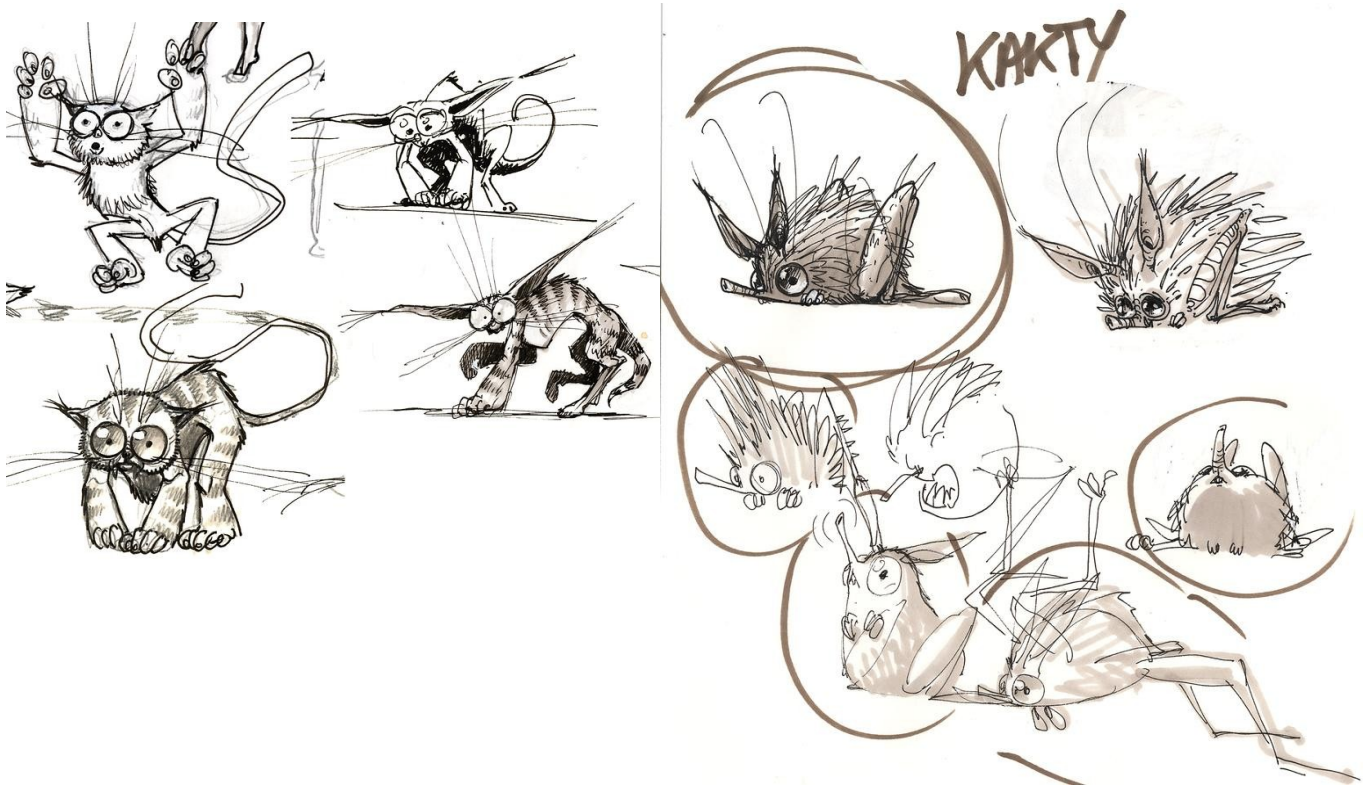
Si vous n'avez pas de concept je vous propose un choix parmi ces concepts arts :



2 Concepts Art : Auteurs non trouvés



Concept art de David Revoy



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

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

Voici un un aide mémoire des raccourcis :

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

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**

Rappel les outils les plus utilisé sont :

- . Tab pour passer du mode édition au mode objet
- . Le panneau de gauche **t** pour les outils accessible aussi **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) é(2) ou « (3) pour passer de vertices à edges à faces

- Ne pas oublier qu'il existe un modifier **Mirror** pour la symétrie.

Ne pas oublier le **Clipping** pour que les vertices et edges se plaque 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 14 Octobre 2020 à l'adresse mail
damien.monteillard@ext.uca.fr