

# Rendu de Surfaces

## Travail 03

- Texturer un environnement pour un jeu en troisième personne.
- Utiliser les techniques vues au cours de la session
  - Texture « tilable »
  - Texture unique
- S'assurer d'avoir une densité de texel suffisante pour un moniteur 1920 x 1080 pi.
- Les matériaux doivent être dans un shader modèle « Metal, Rough »

### Pondération

Utilisation de « Master Shader » et instances de matériels	10 pts
Compréhension des techniques de texture	10 pts
Densité de texture	20 pts
Qualité artistique	70 pts
Total	100 pts

**Date de remise : 12 décembre 2018**