|  |
| --- |
| **570-JZB-BT Production 3D** |

TP04 – Projet complet (50%)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Date de remise : 13 Décembre 2019 23h59**

**À remettre :**

Dossier de projet Maya incluant scène **Maya**, **PSD** et **TGA**

**Description du travail.**

Il vous faudra suivre les étapes apprises tout au long de la session afin de réaliser un model 3D, découper les UVs et ajouter la texture à l’aide de photoshop.

**Lieu de la remise** : P:\depot\DionLandry\_Andréanne\Production 3D\TP04 - Projet complet

**La pénalité de retard est de 10% par jour de retard.**

**4 jours de retard = 0**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **570-JZB-BT Production 3D** | | |
|  | Nom : | |
|  | | |
| Utiliser différents concepts artistiques associés au jeu vidéo (JTA2) | | |
|  | | |
| **Critères d’évaluations** | **Commentaires** | **Points** |
|  | | |
| Propreté de la scène | Combine Mesh/ Groups, Pivot, freeze transformations, Delete History, Naming Convention, Set Project | /5 |
| Polygones irrégulier | N-gone (5 côtés et +), Lamina Faces, Concave faces, Nonmanifold Geometry | /5 |
| Poly entre 600 et 650 tris | Pénalité à chaque 10 triangles de + ou - | /5 |
| Soft and hard edges |  | /5 |
| Proportion et modeling | Suivit des références | /30 |
|  |  |  |
| UVs bien découpé (checker) | Pas de déformation, densité de pixel bien répartie, seams réfléchis | /15 |
| UVs bien positionner | Bonne utilisation de l’espace, gap consistant entre les shells, UV droits | /10 |
|  |  |  |
| Calque de template et organisation | Pour le fichier PSD. Calque bien nommés et UV Snapshot présent | /5 |
| Texture |  | /20 |
|  | | |
| Résultat final : |  | /100 |