USMU2T - Conception d'un personnage

Mis à jour le 09-12-2025

Code : USMU2T

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Maîtrise des bases d'un logiciel de 3D.
Maîtrise des bases de la création d'un personnage.

Objectifs pédagogiques

Apprendre à faire un personnage 3D détaillé et optimisé pour le jeu vidéo.

Compétences

Créer un personnage de A à Z en 3D et optimisation.

Programme

Contenu

1 - Approfondissement des acquis

- Création d'un personnage 3D.
- Croquis/Modelsheet/Turn/Préparation pour la 3D.
- Réalisation du personnage de A à Z.

2 - Détails du personnage

- Travail sur ZBrush.
- Retopologie
- Rigging complexe
- Cheveux / Vêtement / Accessoires divers.

3 - Intégration

- Personnage finalisé à intégrer dans un moteur de jeu.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1 :

TP et rendus notés

Session 2 :

Projet devant un jury final.