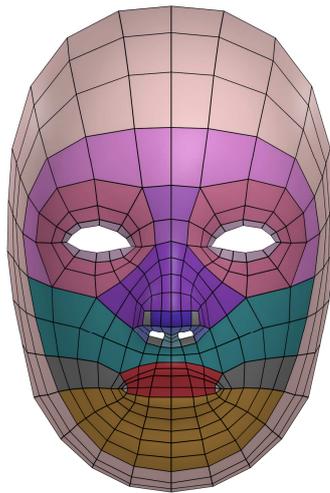
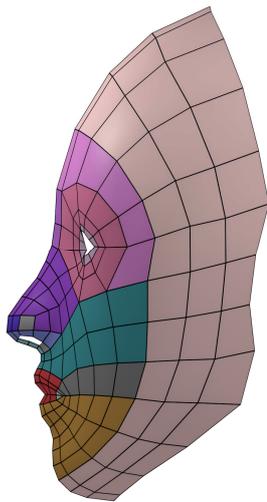


## Objectifs visés :

**Modéliser un masque en maillage en situant ses points correctement dans l'espace.**

- Savoir **suivre un document explicatif** (et/ou un **tutoriel vidéo**).
- Savoir **utiliser des images de fond** (face et profil) comme **gabarit** (background) pour la modélisation de maillage.
- Savoir **positionner des points** de maillage en suivant les images de gabarit (avec la vue de **face** et la vue de **profil**)
- Savoir utiliser les différentes commandes **d'édition de maillage de base**.
- Savoir utiliser les **modifieurs** « **mirror** » et « **subdivision surface** ».
- Découvrir et **utiliser l'outil Texture Paint**.
- Savoir **sortir une image** de synthèse bien **éclairée** et bien **cadrée** du sujet.



Topologie du visage



Exemple de mise en couleur

## Critères d'évaluation :

- Le maillage est propre (pas de trou ni de doublon) et les points sont bien placés.
- La texture est visible au rendu.
- L'image de synthèse est claire (lumière), bien cadrée et correspond à la définition imposée.

## Consignes

Utiliser et suivre le document qui reprend les différentes étapes de modélisation d'un visage.  
(voir document « *STUDIO 3D - Etape 2 - Marche a suivre.pdf* »).

- 1) Mettre une première **image en background** (gabarit) pour la vue de **face**
- 2) Mettre une deuxième **image en background** (gabarit) pour la vue de **profil**
- 3) Sur la vue de face, **insérer un cercle** de **11 points** de contour.
- 4) **Déplacer les points** du cercle de manière à ce qu'ils correspondent aux points des yeux des deux images de fond (**dans la vue de face et la vue de profil**)
- 5) Mettre un **modifier** « **Mirror** » en prenant soin de mettre le **point d'origine** du visage sur son axe de symétrie.
- 6) **Extruder, subdiviser, rassembler,...** et **repositionner** les points de maillage **à chaque étape** pour former un visage cohérent.
- 7) Mettre un **modifier** «**Subdivision de surfaces** » + un « **shade smooth** » pour adoucir le rendu final.
- 8) **Colorer le maillage** à l'aide de l'outil **Texture Paint**.
- 9) **Eclairer** et **cadrer** le sujet.
- 10) Sortir une **image de synthèse de 15 cm x 15 cm** (résolution **300 DPI**), en jpeg.

---

## A remettre

- Le **fichier Blender** (.blend)
- Le fichier image (**image de synthèse**) en jpeg, définition carrée de 15 x 15 cm, en 300 DPI.

Attention de bien respecter la nomenclature imposée !