



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Création d'assets avec Blender pour Unreal Engine 4**

**Subject: Création d'assets avec Blender pour Unreal Engine 4**

Posté par: seb60

Contribution le : 5/2/2017 12:33:47

Bonjour à toutes et tous,

Je viens vous présenter ici différents assets que je vais créer de toute pièce pour les inclure dans un jeu vidéo qui va tourner sous UE4. Je suis un amateur de 3D, et pas du tout un pro. Je modélise uniquement par loisir, et donc mes travaux sont laborieux.

Ce qui devient motivant, c'est que j'ai rejoint une team qui se lance dans la création d'un RPG, tout le monde en bénévolat, certains dans le milieu de la 3D, d'autres en amateur.

Le but d'un jeu vidéo est d'économiser les FPS, et donc un long travail en amont est fait pour qu'un objet soit le plus abouti possible, mais il est utilisé différents trucs pour y arriver, et c'est là que se trouve le challenge.

J'apprends énormément et c'est le but, en gros je pars d'un Low Poly, ensuite je le monte en High Poly, un petit bake pour utiliser une normale map et donner l'apparence du deuxième sur le premier. Et après texturage des différentes maps, albedo, ambient occlusion, height, thickness, curvature, etc...

Pour ce faire, je viens de prendre le logiciel (français) de chez Allegorithmic qui se nomme Substance Painter 2. Et donc gros travail d'apprentissage pour me familiariser avec le bébé, mais tellement de possibilités, c'est juste énorme.

Enfin, après tout ce bla-bla, je vous posterai mes travaux au fur et à mesure de mon avancement.

Ici un sceau Low Poly de 212 faces pour le décor en jeu :



Merci et donc à bientôt...