



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: lollito

Contribution le : 2/6/2011 18:42:13

[31] Forgeron - Lollito

Petite mise à jour du futur forgeron. (Si les tenanciers de la forge veulent bien l'embaucher bien sur !

il est balèze et te martèle le glaive comme pas deux!!)

Donc j'ai revu les mollets en allongeant un peu (merci bordelor) , modelé une base pour les chaussures. En fait le tutoriel dit de pas modeler trop de détails , ils seront faits ensuite au sculpt mode. L'important, c'est la distribution régulière des faces et des loops placés stratégiquement. J'ai aussi fait des mains dignes de ce nom, et peaufiné tout le maillage, en hésitant pas à prendre quelques libertés par rapport au tutoriel (plis de genoux, coudes, mains détaillées), en gardant en tête le futur rigging. C'est que du box modeling pour l'instant, à la mano, pas de sculpt. Le sculpt sera la prochaine étape, après lui avoir fait des accessoires plus "moyen age" (tablier, pantalon, sabots), là ce sont ceux du tutoriel, qui est sensé modeler un mécanicien.

Pour les mains, je lui ai mis celles que j'avais faites il y a quelques temps en suivant un tutoriel. J'ai du rusé par rapport au nombre de vertices des loops, mais je pense avoir trouvé un bon compromis. Pour les sabots, cela va m'obliger à lui faire des pieds, tout au moins la partie apparente. Voilà, ce perso prend forme !

Quelques rendus vite fait en style clay.

Je poste le blend ici

[Forgeron](#)

Avis, critiques et commentaires sur la topologie (surtout les mains) seraient très appréciés.

Merci le clan !