



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Marcellus Chiffon (sculpt de la barbe)**

**Subject: Marcellus Chiffon (sculpt de la barbe)**

Posté par: lollito

Contribution le : 26/7/2012 12:33:08

Salut le clan, je suis de retour après quelques mois d'absence.

Pour fêter ça, j'ai un projet de personnage.

Le but est de :

- 1 - modéliser un base mesh de personnage
- 2 - sculpt, pour en faire une version high poly.
- 3 - Retopologie
- 4 - UV mapping + textures, baker les normales et appliquer le tout à la version low poly,
- 5 - rigger,
- 6 - animer
- 7 - importer dans Unity.

Ce sera mon deuxième perso fait de la sorte, bien que le premier je me sois arrêté après la phase 5. J'ai encore beaucoup à apprendre, surtout pour les fringues, car le premier était un alien nu, donc plus simple. [alien Petit gris](#)

Donc, l'idée du personnage est un homme des années 1900, un personnage de fiction, genre BD niveau rendu, plutôt que photo-réaliste.

Une sorte de Charlot/chaplin pour le côté clochard, qui pourrait évoluer dans un univers plutôt "windpunk" (l'ambiance rétro-futur du steampunk mais plus axé sur une technologie basée sur le vent et l'énergie solaire, donc pas trop de machinerie lourde et imposante, plutôt un univers aérien avec des pirogues volantes et des ballons propulsés au solaire, etc).

C'est pour le background.

Voilà où j'en suis de mes base mesh.

Pour la tête, j'ai pris la tête de blenderella que je venais de finir quelques jours auparavant, pour la transformer en tête d'homme en la sculptant.

La version éclatée :

Et j'ai aussi commencé le sculpt de la tête et des cheveux. C'est une première session, j'ai encore de la marge au niveau des subdivisions).

Tout cela en suivant la série de tutoriel sur le low poly character sur un autre site, en créant mon propre perso plutôt que de recréer celui du tutoriel.

Pour moi la première difficulté c'est la jonction des fringues , tout se jouera à la retopo je pense.

Ce qui ressemble à un pull sera en fait un gilet et sa chemise après le sculpt.

Merci pour vos conseils, je vais avancer ça ces jours ci.

EDIT : voilà l'image qui m'a inspiré.

[image](#)