



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Marcellus Chiffon (sculpt de la barbe)

Subject: Re: Personnage LowPoly

Posté par: lolliito

Contribution le : 27/7/2012 9:19:02

INSN9 :

Le DVD est super intéressant.

Tout est très bien expliqué au long des vidéos, étapes par étapes. C'est en anglais.

Pour chaque étape j'apprends des trucs, des astuces, en plus du process dans son ensemble.

Non, on ne peut pas dire que je faisais du low poly avant ça.

J'avais fait une expérience avec le Petit gris (voir le premier message du post), mais sans l'aide de personne, juste en appliquant ce que j'avais appris de ci, de là : (box + edge modeling, sculpt, baker normal, retopo, uv mapping).

Le résultat était plutôt pas mal mais j'avais pas commencé de la même façon, avec un base mesh vraiment sommaire et sculpt direct après. J'étais parti d'un mesh un peu plus détaillé qu'un base mesh que j'avais modelé.

Là avec le tuto, c'est vraiment pro, avec vraiment à l'esprit le low poly pour importer à la fin dans un jeu vidéo via Unity (ça se sera une grande première pour moi!)

Donc, moi qui connais déjà le modelage, baker des normales, sculpter un peu, uv mapper, rigger (pas trop complexe) hé bien j'apprends et prends plaisir avec cette série, en faisant vraiment "dans l'esprit" low poly (video games).

Je conforte mes acquis en plus et le rigging se fera à l'aide de riggify, ce que je connais pas, j'ai plutôt appris à construire mes armatures, à l'ancienne quoi !

De plus toute la partie texturing et shaders va m'apprendre beaucoup encore. Je suis vraiment moyen en shaders de personnage (peau et multilayers shaders).

Si ça peut te convaincre de soutenir la communauté blender !

BlackMario :

Je pense que low poly implique implicitement tout le process (du base mesh au rendu final) et qu'en parlant low poly on se place dans l'optique d'un jeu vidéo.

Je ne connais pas le terme exact.