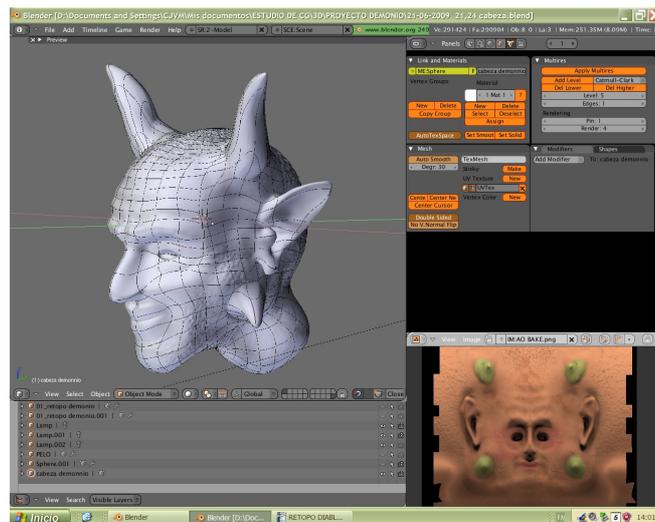


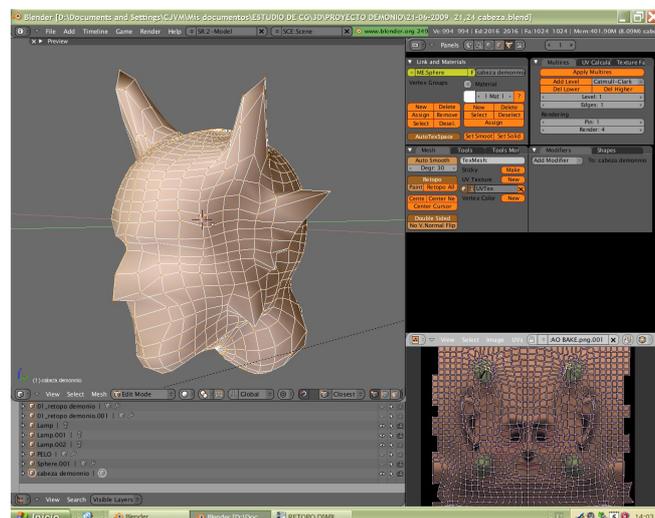
APUNTE SOBRE PROCESO SCULPT >> RETOPO

por gekkonidae

Primero creo una esfera tal como viene por defecto. Uso el sculpt para ir moldeandola



A esa malla le hago el unwrap desde el nivel 1 de multires y bakeo la oclusion ambiental
Me sale la cara desplegada en blanco y negro. Lo que se ve en la captura es despues de haber pintado encima usandola como referencia.

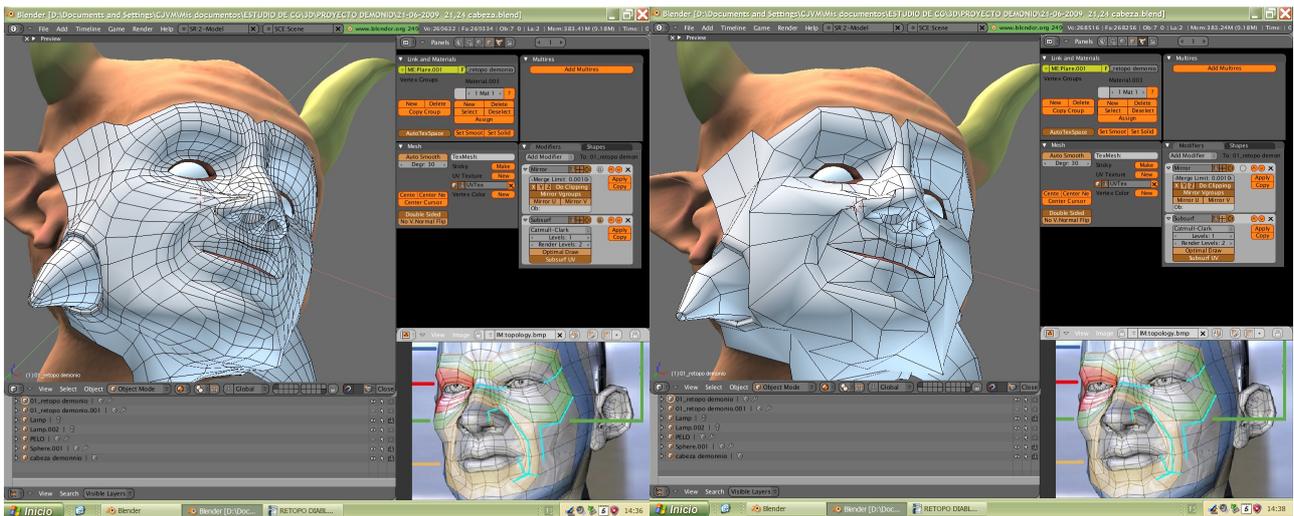


Si pongo el modo shaded se ve en el visor. Aunque a mi me salido un poco "maquillado" con esos coloretos y los labios.



El unwrap que nos sale es malo para pintar porque no sigue una topología. Y con la malla pasa igual, no se podría animar bien. Ahora lo que hago es hacer otra malla sobre la que ya tengo hecha uso la opción **RETOPO**.

También pongo en el editor de imágenes una imagen de referencia.. Si desactivo el subsurf se ve que tiene muy pocos polígonos



Empiezo usando la herramienta PAINT, el boton aparece al pulsar el de RETOPO.

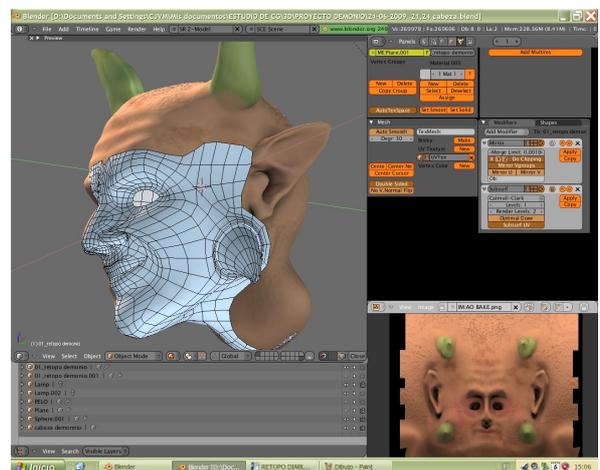
En el header del visor 3d saldran los botones "pen,line,ellipse". Con ellipse y line dibujo los loops principales. Al pulsar ENTER aparecen los poligonos con la forma de la malla de debajo. Yo parto un par de elipses en 8 partes y elimino el vertice central. Aplico MIRROR y SUBSURF, donde pulso el boton marcado en la imagen



Haciendo primero los loops principales luego se va cerrando la malla intentando que los poligonos sean quads, con cuatro vertices.

Cuando tenga la nueva malla volvere a usar multires y volvere a esculpir, esta vez ya para sacar los mapas de desplazamiento. La mayoría de las veces se saca del primer modelo yo hago un primer modelo menos detallado y paso a hacer retopo.

En la segunda imagen se ve lo que llevo avanzado en esta practica. Es mi primera cabeza con topologia tan trabada.



Con la textura tan pobre que hice al principio y un mapa procedural para simular los poros en el canal de relieve el modelo va pareciendo algo y eso que aun no se ha empezado a meterle el SubSurfaceScattering. Cuando saque un buen unwrap de la nueva malla pintaré una textura mas detallada. Y como toque final algo de pelo.



Pero de momento solo son pruebas. Primero hay que terminar la cabeza con una buena topologia y hacer un buen trabajo de texturizado. Y para eso todavia queda mucho....

