

Creare il **blockout** generale del modello.

- Corna e dettagli grossi vari che compongono la shape base.
- Se volete potete metterlo già in posa.

Consiglio di lavorare in T Pose e successivamente metterlo in posa

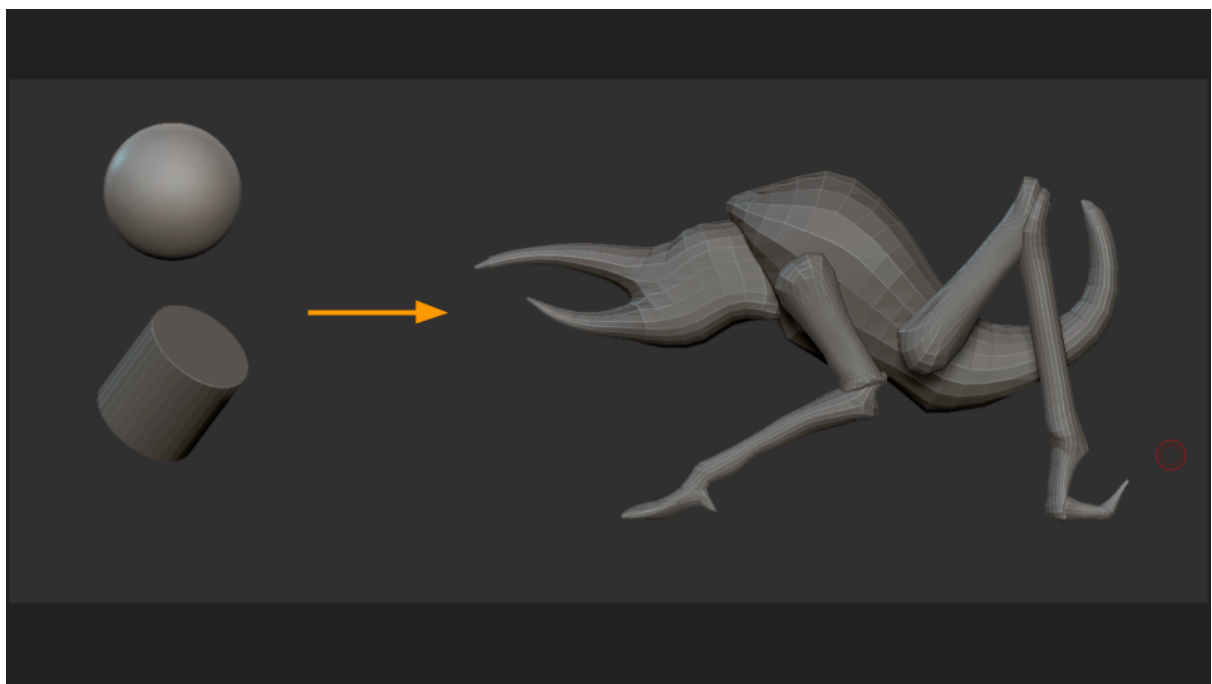
Finito il blockout:

fare Merge e fare un dynamesh per fondere quello che ci serve

Questo dipende dal modello che stiamo facendo.

- Corpo con collo / Corpo, collo, coda
- Mani e braccia / Zampe e gambe
- Piedi e gambe
- Testa da sola
- Testa con accessori (vedi ossa, corsa o altro)
- etc..

Il modo migliore è pensare bene prima a cosa dobbiamo spostare dopo



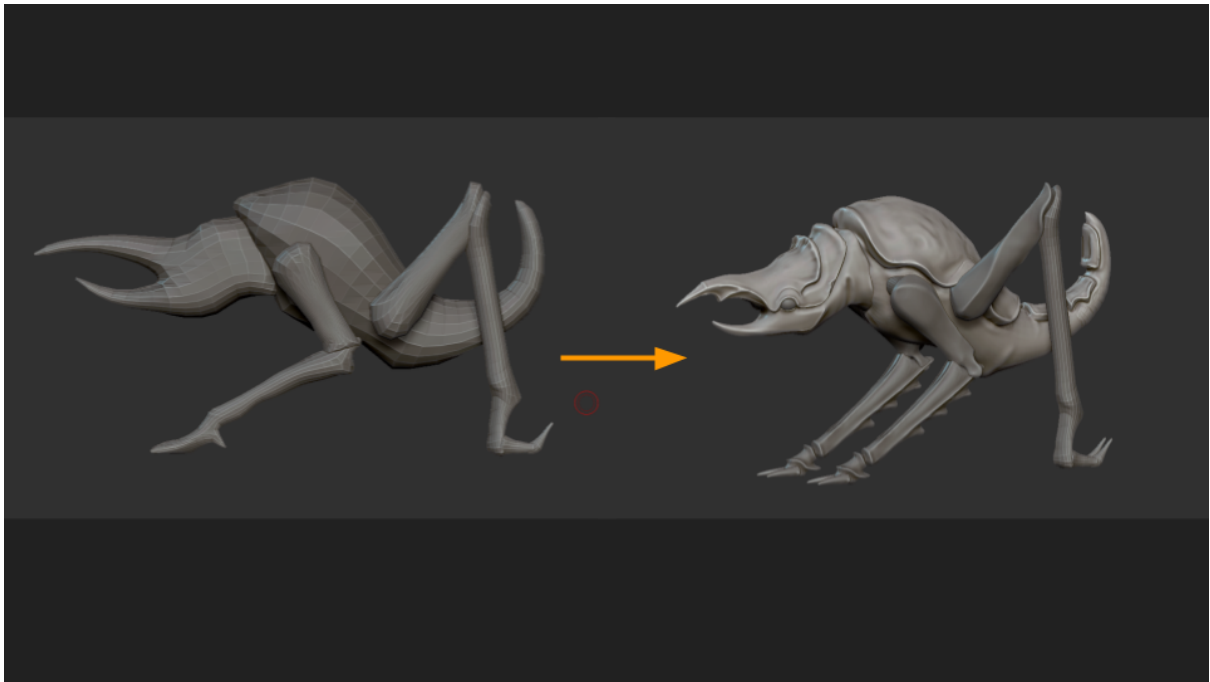
Successivamente, prima di partire con lo sculpting:

Fare un dynamesh 80/120 (vedete voi come si sistema la geometria) e iniziare a sistemare la shape interne.

Fasi di sculpting

PRIMA fase di sculpting, Iniziare a cercare e segnare con il claybuild up:

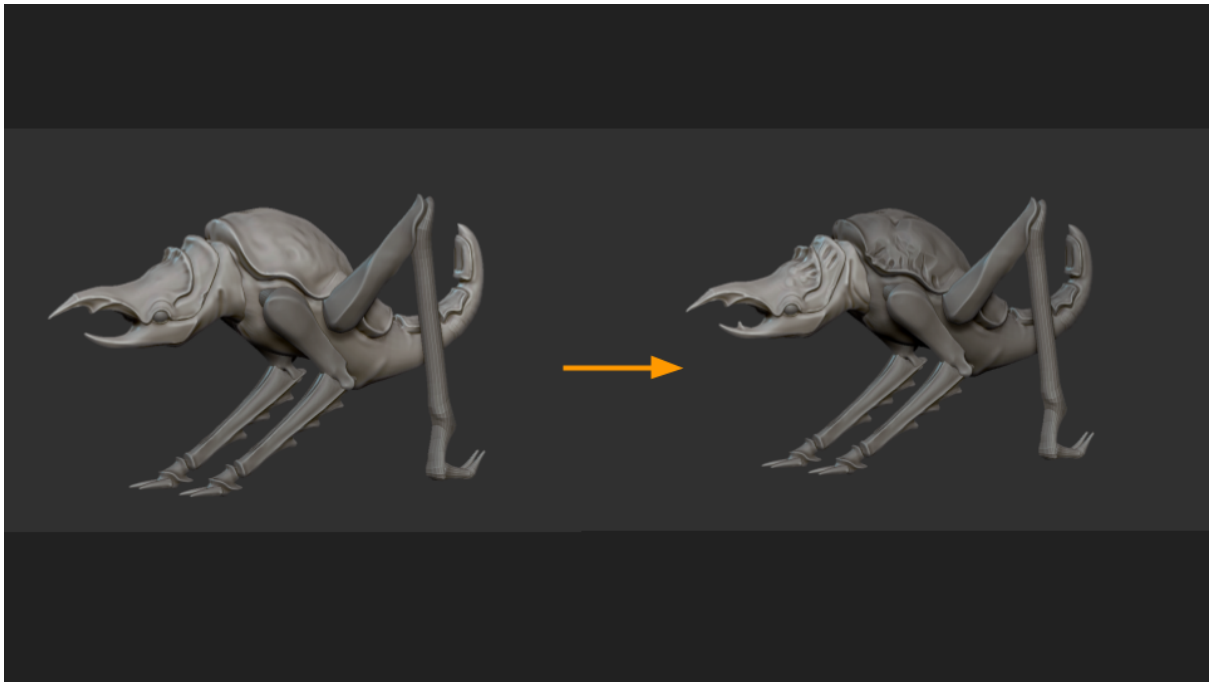
- muscoli
- incavo occhi
- naso
- pieghe della pelle più grosse
- mandibola
- labbra, gonfiore di denti esterni
- gonfiori di corna, e varie aggiunte
- etc...



SECONDA fase di sculpting

fare un secondo divide per aumentare la densità di geometria e iniziare a scolpire i volumi medi come:

- Volume sotto gli occhi
- Vene, tendini etc
- Muscoli più piccoli
- pieghe della pelle medie
- Riveli di imperfezioni della pelle
- etc..



TERZA fase:

fare un terzo divide e iniziare a scolpire con Claybuild up e pennelli ORB (sculpting più minuzioso)

- Segnare le pieghe piccole (come sotto l'occhio intorno al naso) ORB CRACKS
- Pieghe della pelle che danno il senso di pelle tirata, o morbida
- Rughe
- Imperfezioni
- Utilizzare Hpolish per rendere alcune parti rigide (se serve)

Fase di dettaglio

Finiti le fasi dello sculpting, portare il modello a un poligonazione alta (sopra ai 2 milioni) per fare dettagli con:

- Alpha
- Maschere
- Pennelli texturizzati
- etc..

Ogni pennello va bene per usare gli alpha, esplorate il migliore per voi tra tutti quelli che ci sono.

Vi consiglio di provare il: Standard o DAM Standard, Weave, Rake, ORB_rockDetails, Claytubes

I dettagli vi possono portare via tanto tempo, curateli, cercate di non fare tutto uguale, ma differenziate, testa, corna, collo, pelle, squame

