



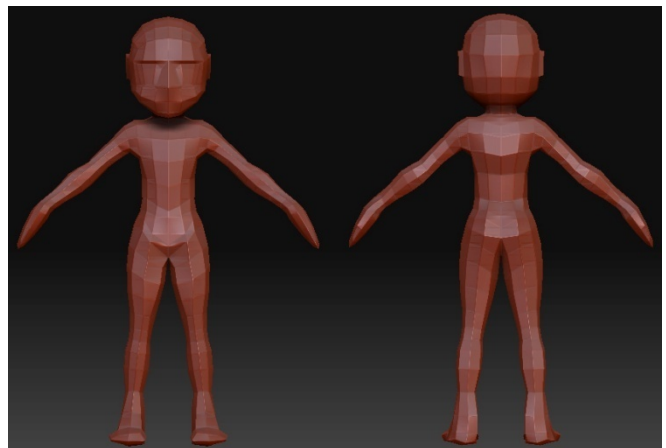
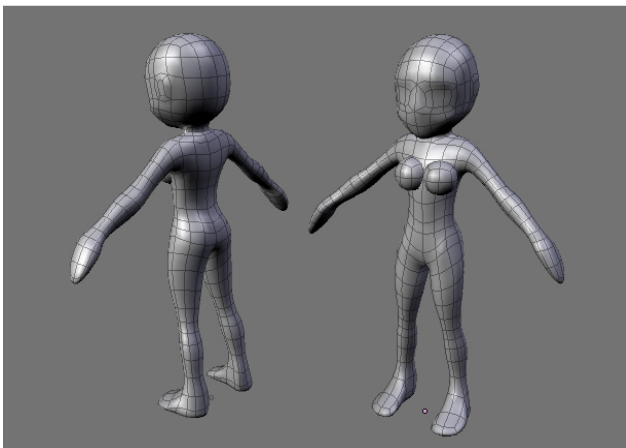
### Concept art:

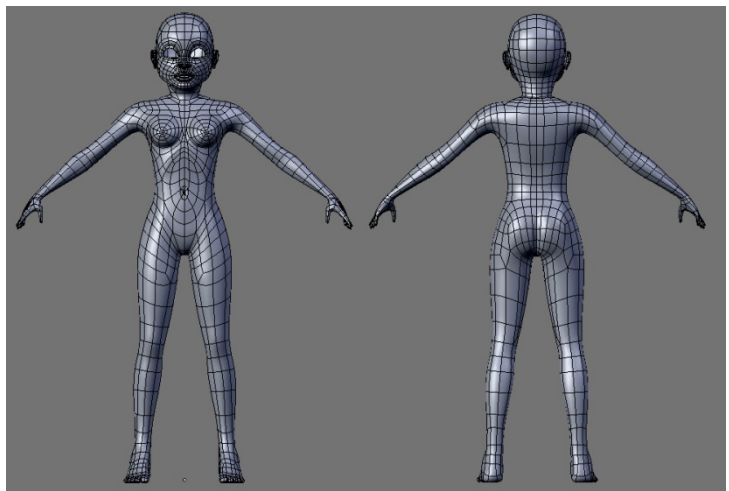
Konečným výsledkem by měla být animace, proto jsem se rozhodl pro tvorbu postavičky. Poskytne veškerý animační potenciál a můžu ji dál použít i do složitějších projektů.



### Modelling:

Mesh modelu vznikala na několikrát: nejdřív jsem vyrobil velmi jednoduchou reprezentaci lidské postavy boxmodellíngem. Tato síť definuje základní tvar a siluetu modelu a poskytuje startovní základ pro sculpting. Nemusí mít nijak promyšlenou topologii, jen stanoveny základní edgeloopy.

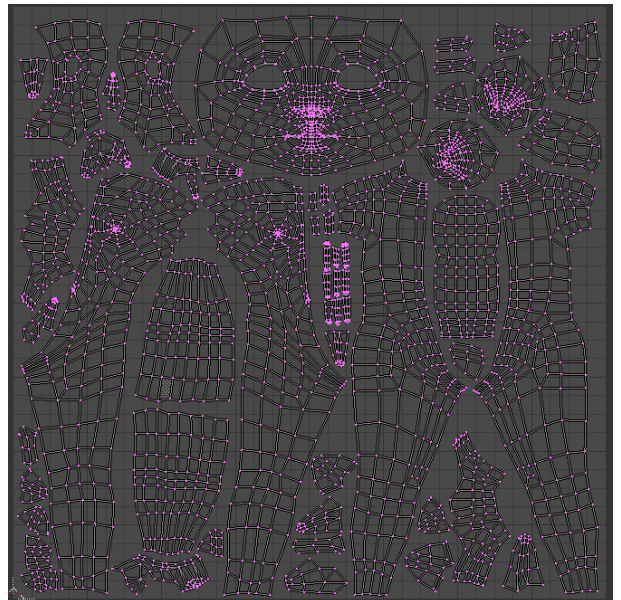
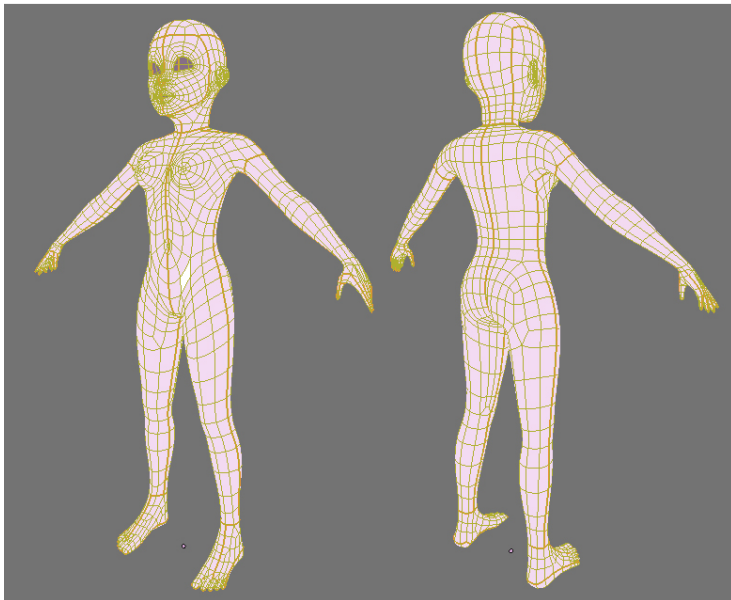




Po sochání je třeba přetopologizovat mesh a kvůli animaci nařezat v místech, kde se bude cokoli ohýbat. Kloubům jako koleno nebo loket stačí 3 smyčky, u ostatních je to mnohem víc.

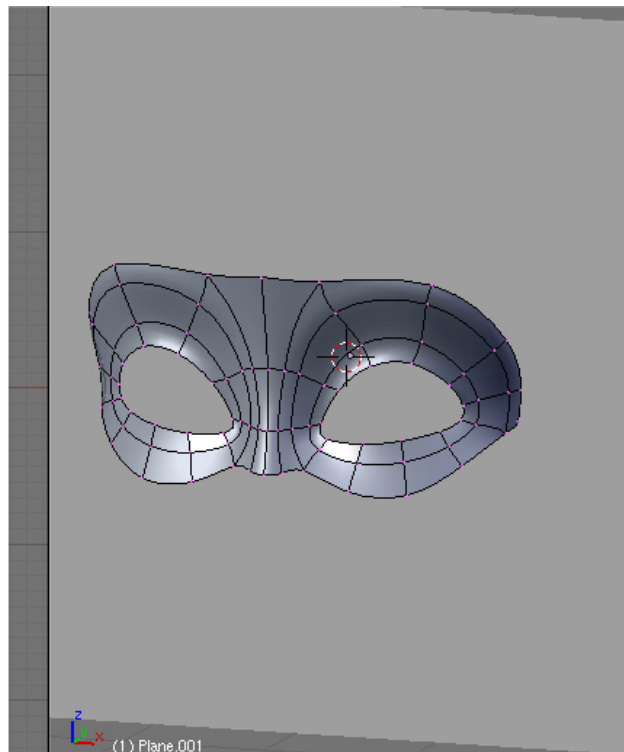
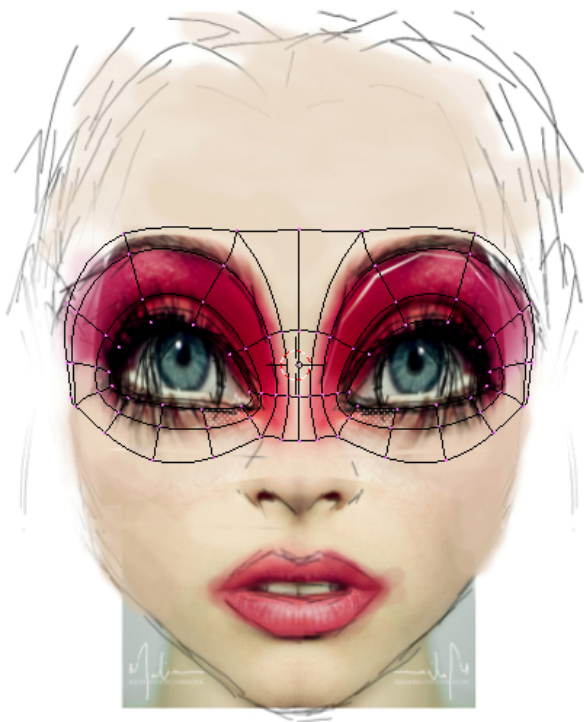
### UV mapping:

Toto je asi ta nejnudnější část z celého procesu. Spočívá v rozřezání sítě na regiony a jejich následné unwrapnutí do UV layoutu. Ač se to nezdá, je to poměrně zdlouhavý proces zařídit, aby se textury nikde nekrčily.

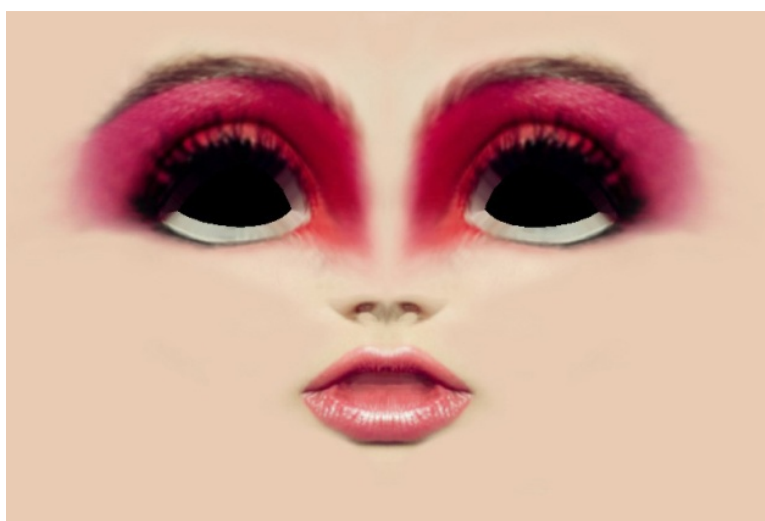


### Texturing:

Jelikož bude výsledný výstup víceméně stylizovaný do manga kresby, není třeba mít textury detailní. Na těle stačí jednolitá barva, veškeré texturování proběhlo prakticky pouze na obličeji.



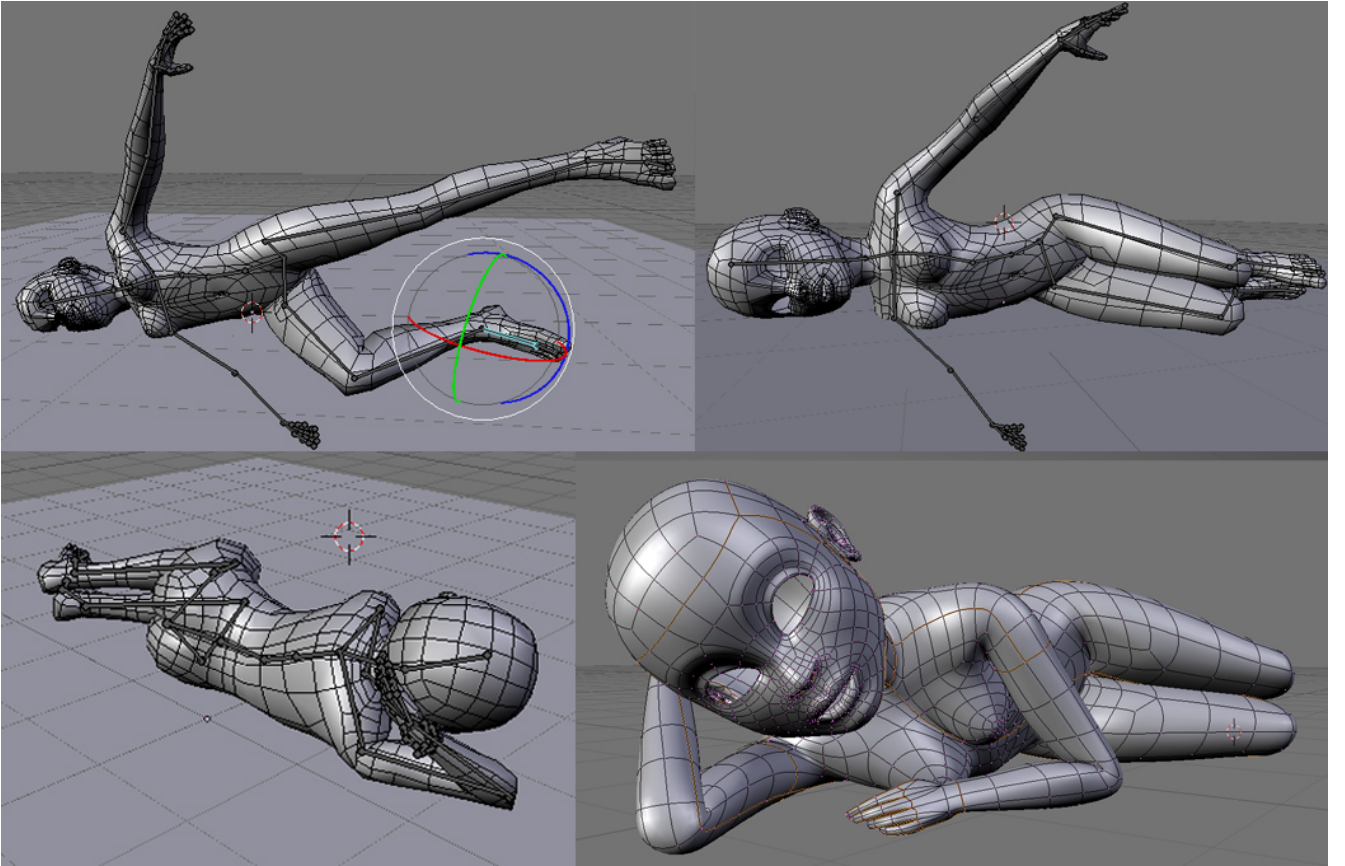
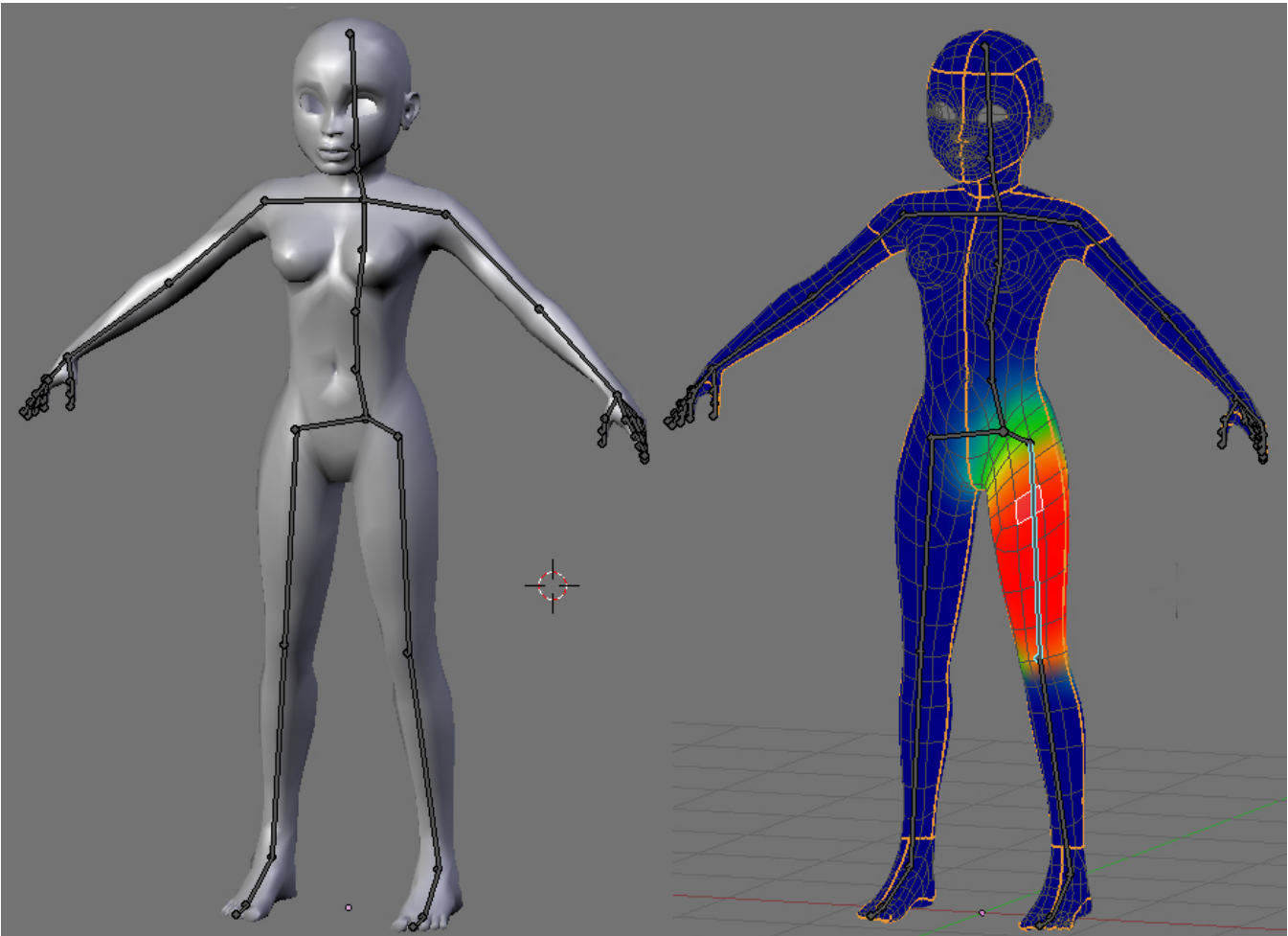
Finální podobiznu postavičky jsem namaloval s pomoci vyzrcadlené fotky obličeje. Sice byla téměř "custom-přemalována" a pokřivena do jiných rysů, posloužila však jako barevná paleta. Hlava byla za pomoci tého skicy také zčásti modelována. Nakonec proběhlo upečení (texture baking) všech textur do UV layoutu.

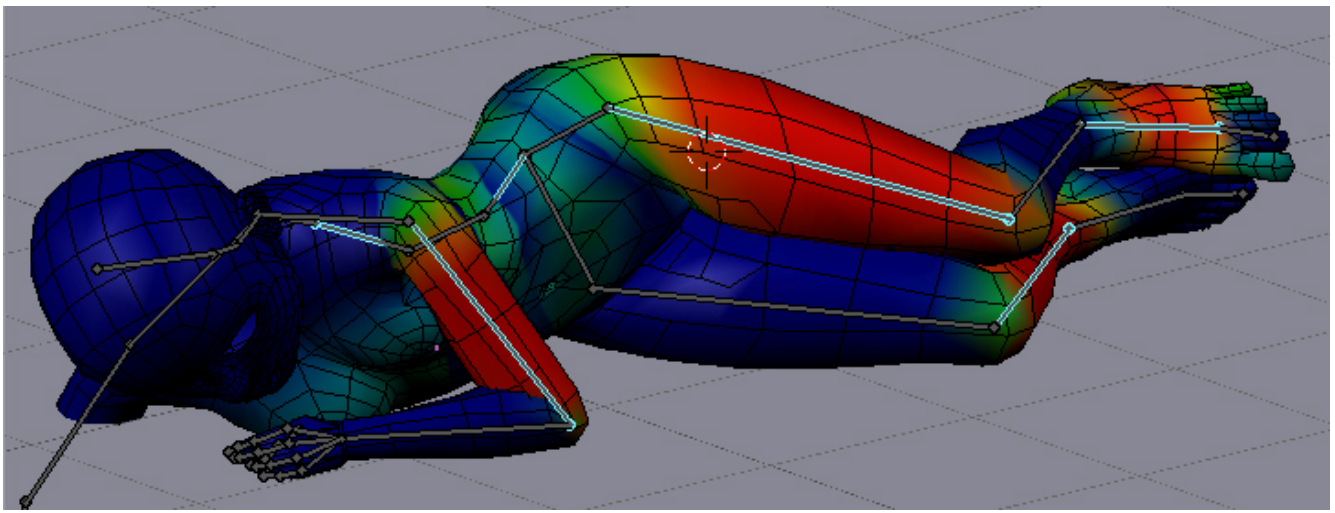


Po napozicování characteru do výsledné polohy jsem také upekli okluzní mapu. Ve výsledku bude přez nízkou opacitu multiplijnuta s color texturou a zjemní tvrdé "toon" stíny.

### Posing:

Rozhodoval jsem se mezi ležící (na boku nebo v polosedu na zádech) a sedící pózou (schoulená), sedící na mě působila příliš depresivně a výraz ani makeup by nesednul, proto jsem zvolil více svůdnou ležící. Pozicoval jsem za pomoci jednoduché kostřičky, kterou jsem si k tomuto účelu zbastlil. Automaticky vygenerovaná weight mapa podle boneheat fungovala docela obstojně, až na dva drastické zásahy to byly vesměs kosmetické změny, které jsem učinil.





### Final touches:

Tady zbývá dodělat ještě hodně práce. Character byl ořasen, přibyly oči a ještě jsem pohejbal s některými vertexy, co neseďely. Vlasy budou až do animace, stejně tak oblečení.

