



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Modeling : conseils**

**Subject: Re: Modeling : conseils**

Posté par: LeHibou

Contribution le : 3/7/2012 6:08:43

La question évolue.

On voit que l'outil de sculpt sert à certains pour des retouches. J'avoue ne pas le maîtriser suffisamment pour me lancer dans cette voie.

Pour tout dire, je me suis penché sur la modélisation réaliste et ce qui me manque, c'est cette touche de réalisme que je ne retrouve pas dans les artworks. D'un autre côté, rien n'indique que les ordi qui le font tourner sont aussi puissants que ceux qui font tourner zbrush dans les vidéos.

Donc la question du modeling pur est résolue.

Next step : la texture en contrepartie.

@Origalde, c'est joli, très joli je trouve.

Effectivement, il faudrait trouver des textures de tout et appliquer comme ça. Le résultat est très naturel si on applique les bons effets ensuite.

@Ebrain : j'ai vu les liens, je trouve que la technique sur la vache est impressionnante mais inutilisable. Le caméléon est quant à lui époustouflant. Mais est-on sûrs que le sculpt a été utilisé pour lui ? Je veux dire, pas de textures (j'ai pas trouvé de vidéos dessus).

Je crois avoir lu (il faudrait que je retrouve ma source) que zbrush trichait un peu et il utilisait des déplacement map d'une manière un peu obscure.

Si c'est vrai, on en revient à dire qu'il est préférable de posséder des textures réalistes appliquées sur nos modèles 3d plutôt que de tenter de les reproduire.

Ce serait logique : la nature est maîtresse. Le pinceau ajoute de l'imperfection (par nature de l'Homme).

Pour l'amélioration du réalisme, pour la texture ou le pinceau ?

Merci à vous,

A bientôt,

LeHibou