



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Archerella (Texturing guépard)

Subject: Re: Blenderella (habillage-mitaines)

Posté par: Jibax

Contribution le : 22/12/2012 18:24:46

Salut !

Citation :

Pour Jibax : tu vois, une fois modélisé comme ça, après si tu décide de sculpter, tu n'as vraiment plus grand-chose à ajouter, essentiellement du bump et de la "texture". Personnellement je préfère faire comme ça pour les fringues.

Càd qu'il faut qu'il faut que je commence à faire quelques plis en plaçant les polygones ? Parce que moi comme j'avais fais, j'avais un base mesh très simple et je sculptais tout de A à Z. Il vaut mieux modéliser les plis principaux avant de faire le sculpt ? J'avais pensé aussi (mais je ne suis pas sur que ce soit une bonne idée vu que personne ne le fait) faire un t-shirt simple sans plis, le mettre sur un corps modélisé et faire une simulation de cloth. Si je fais bouger le corps ça doit faire des plis de vêtements au final non ?

Cordialement,
JB.