



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Archerella (Texturing guépard)**

**Subject: Re: Blenderella (Ajout d'objets)**

Posté par: lollito

Contribution le : 13/1/2013 21:39:38

Salut,

J'ai avancé un peu pour cause de méga crève virale

.

J'ai fait atelier couture.

D'abord, j'ai refait (une 4ème fois) la sacoche, parceque je trouvais finalement que ça me plaisait pas, surtout les coins.

Voilà le résultat. Je préfère, les coutures font plus vrai.

Je vais l'épaissir et ce sera bon pour la sacoche, je vais pas me la refaire encore une fois.

Voilà ce que c'est de travailler sans référence...

Après j'ai tenté de mettre du détail sur certains objets.

Un truc que je voulais expérimenter depuis longtemps : les coutures.

Me suis servi de Array + curve modifier sur un pattern de couture.

A chaque fois je duplique une loop sur le mesh, la sépare et la convertit en courbe avant de parenter le pattern via les modifieurs (array + curve).

Après il faut figoler avec le tilt (ctrl+T sur la courbe en mode edit)

et aussi en remplaçant les points de la courbe si il faut.

Je trouve que ça rend bien, mais je me demande si mon pattern est bien fait,

je le trouve des fois trop fin, des fois non.

Bref, j'hésite à refaire...

J'ai fait pareil pour le couteau, dont voici la version actualisée à télécharger (coutures + nouveau système pour le noeud reprenant la technique array+curve sur une section de tube):

**[Couteau actualisé](#)**

Un peu long tout ça, la couture, ça devient vite chiant...

Donc, pour me changer les idées, j'ai réfléchis et je trouve qu'elle serait bien accompagnée d'un guépard .

Donc, j'ai arrêté la couture que je finirais plus tard pour commencer le guépard.

J'ai pas trouvé de blueprint super, mais de quoi démarrer quand même.

Si vous avez des photos de guépard de face, et de dessus, je suis preneur !! Là pour la vue de face

j'ai qu'une photo qui me sert pas car inappropriée. Ça m'aiderait vachement !

Je dois dire que le travail de modélisation après photo sur le tuto blenderella a été très formateur et je le ressens sur le guépard. manque juste une bonne vue de face.

Avant d'aller plus loin, je voudrais votre avis. C'est une première phase bien sur.

*clic droit >> afficher image*

Voilou. Sinon j'ai préparé un set up de rendu internal, étant donné que je vais devoir travailler les shaders aussi en internal pour baker les textures avant de les utiliser dans cycles.

Je prépare une liste de questions pour la prochaine fois. Concernant le process, la meilleure façon d'aborder la suite en vue d'animer etc.

Merci d'avoir lu ma tartine !  
Et à bientôt!