



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Est-ce possible ?**

**Subject: Re: Est-ce possible ?**

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 21/2/2016 11:36:22

Je pense qu'il serait plus simple de travailler avec une texture représentant l'enroulement, qui s'effacerait au fur et à mesure que la poupée se détricote, plutôt que de chercher à enrouler un fil de laine modélisé. Premièrement, ce serait plus facile à mettre en place : si tu veux pouvoir dérouler le fil, il faut mettre en place des points de contrôle sur la courbe, et il en faut beaucoup ; je ne pense pas que les méthodes habituelles de simulation de corps souples fonctionnent dans ce cas précis. Et même sans animation, enrouler une vraie pelote est déjà long et ennuyeux, mais enrouler une pelote en 3D va te faire découvrir dans la douleur ce que "fastidieux" signifie vraiment.

Deuxièmement, pour avoir un nombre de tours raisonnable et des courbes pas trop anguleuses sur une corde à trois brins, il va falloir un nombre de polygones (même mes courbes sont transformées en polys au moment du rendu) conséquent, donc un temps de rendu tout à fait disproportionné par rapport au résultat.

Par contre, une texture de pelote de laine, avec de bonnes photos de référence, ça me semble bien plus gérable. Et ça te ferait découvrir le texturage, qui est un outil indispensable qui sert toujours, plutôt qu'une astuce ponctuelle qui servira seulement dans ce cas précis.

Il faudrait que je prenne un moment pour y réfléchir plus en détail, mais une chose est sûre : une pelote de laine, comme point de départ, est à peu près le personnage le plus compliqué que tu pouvais trouver