



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: WIP thewada**

**Subject: Re: WIP thewada**

Posté par: Thewada

Contribution le : 19/10/2016 19:47:04

Salut tous, un petit up, après deux semaines à essayer d'appliquer les conseils de Guppy, a tweaker mes vertices, corriger un peu ma topo et quelques bugs de rig aussi.

J'ai essayé de faire certaines choses, et me suis rendu compte que c'était pas du tout gérable. Comme les plis des yeux et joues pour le sourire. Il me faudra faire un sculpt, baker ça et l'insérer dans mes textures. Je garde ça pour plus tard parceque je suis pas encore sûr de ma topo pour le reste du corps, je voudrais pas refaire cinquante fois le sculpt et textures. Mais j'ai réussi à driver une tex-test donc c'est faisable.

Concernant le sourire, en diminuant la taille des lèvres, ça rend effectivement mieux. J'ai aussi essayé de déformer au mieux que me permet la topo. J'ai pas tant de loops/vertices que ça au final, et c'est assez casse tête. Sinon, une difficulté que j'ai, c'est que dès que je transforme un peu trop le mesh, pour simuler les plis, ça rend mon perso beaucoup moins féminin. Un peu du mal à expliquer. Bref, je crois que je vais essayer de garder ce côté lisse/mignon au détriment du réalisme.

Sinon un problème qui se pose actuellement, c'est qu'on voit les reflets du crâne sous les cheveux, selon l'orientation du mesh et des lampes. Donc à moins de rajouter des milliers de particules en plus, ce qui va faire fumer ma bécane, je vois pas comment faire. Vous auriez une idée?

Bon assez parlé, voilà l'image. Commentaires bienvenus.

(hostingpics semble pas vouloir que j'upload mes images depuis un moment alors voilà un lien pasteall)

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=107871>

++