

Forum: Graphisme alternatif**Topic: Le topic des Sculpteurs****Subject: Re: Le topic des Sculpteurs**

Posté par: Deleatur

Contribution le : 12/1/2018 12:16:49

Bonjour tout le monde.

C'est vrai que ce topic a un peu l'air déserté mais je tente ma chance malgré tout.

Je commence sérieusement à envisager la sculpture sur Blender pour autre chose que des plis dans du tissu (ce qui résumait mon utilisation du mode sculpt jusqu'à ma première participation aux concours du clan.)

Du coup j'aurais bien besoin de vos lumières notamment au sujet du workflow (pour Blender mais aussi pour la sculpture numérique en général):

d'après ce que j'ai cru comprendre;

-on fait d'abord un premier sculpt sans trop de détail;

-ensuite une retopologie,

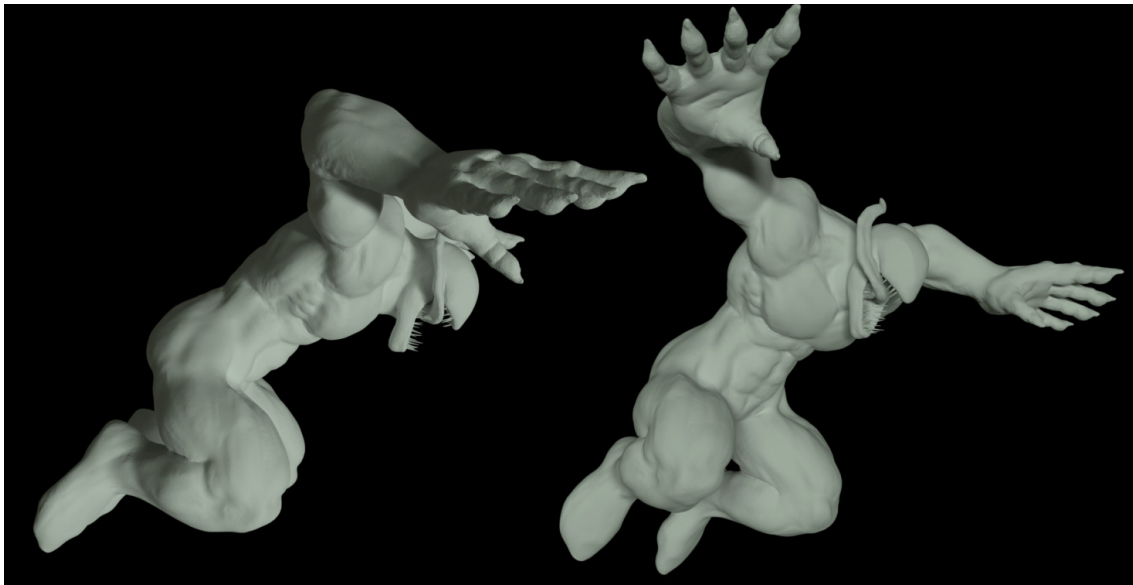
-on reprends le sculpt pour le détailler,

-enfin on reporte ces détails sur le mesh.

Comment est-ce que vous vous y prenez?

En prime, une petite image sinon mon post serait triste;

j'ai commencé hier soir un sculpt style comics:



J'avoue en être assez content, ça me motive à continuer.

Pour finir:

@ChristianWood, (si tu es encore dans les parages) il est très beau ton sculpt; c'est est motivant et laisse présager des capacités de Blender en matière de sculpture.

DEL.