



**Forum: Graphisme alternatif**

**Topic: Le topic des Sculpteurs**

**Subject: Re: Le topic des Sculpteurs**

Posté par: Deleatur

Contribution le : 13/1/2018 12:32:19

Merci Moonboots, j'avoue que je suis bluffé par la puissance du sculpt, c'est un peu comme dessiner.

En sculptant mon deuxième perso je me suis rendu compte que j'oubliais une part essentielle du workflow: la pratique.

Je crois que je réfléchirai aux différentes transitions des détails vers un mesh propre lorsque j'utiliserai + de deux brosses et quand mon base mesh sera autre chose qu'un cube subdivisé. (en faisant les membres j'ai eu l'impression de me changer en imprimante 3D...)

Un peu d'anatomie ne fera pas de mal non plus.

L'avancée de ma scène:



Je le reprendrai peut-être sous forme de WIP lorsque j'en serai aux textures, en attendant je vais me faire quelques exercices (notamment des mains) et voir si je peux utiliser l'addon de Manuel Bastioni pour mes base mesh.

A+  
DEL.