



Forum: Questions & Réponses

Topic: Des astuces pour une modélisation ?

Subject: Re: Des astuces pour une modélisation ?

Posté par: kagi

Contribution le : 1/6/2018 8:34:06

Hello,

Bon, l'image ne s'affiche plus mais ayant vu ton sujet quelque-jours plus tôt, je vois très bien de quoi il s'agissait. (et désolé de ne pas avoir répondu à ce moment-là)

En fait, on voit bien que pour modéliser cette boucle d'oreille, le/la designer(euse) est partie d'un torus. Et pour faire ce motif, il/elle a très probablement utilisé l'outil Extract de ZBrush. Outil qui consiste à dessiner un motif sur une surface en utilisant la brush Mask pour ensuite en générer un volume qu'on peut ensuite lisser à volonté pour lui donner cet effet de branches arrondies. Les outils disponibles dans ZBrush permettent de le faire très rapidement.

[\[img=http://img164.imagevenue.com/loc367/th_825718174_zb_mask_122_367lo.jpg\]](http://img164.imagevenue.com/loc367/th_825718174_zb_mask_122_367lo.jpg)

Maintenant, pour faire pareil dans Blender, c'est une autre histoire.

Personnellement, je possède l'addon SpeedSculpt qui permet de faire la même chose que dans ZBrush: tu peins un masque sur ton modèle et tu l'extrait pour en générer un volume. Puis tu peux ensuite modifier sa densité en polygones grâce au Detail Flood Fill du Dyntopo, puis un modifier Smooth assez fort pour lisser tout ça et c'est réglé.

[\[img=http://img265.imagevenue.com/loc391/th_842476241_blender_mask_122_391lo.jpg\]](http://img265.imagevenue.com/loc391/th_842476241_blender_mask_122_391lo.jpg)

Après, comme c'est pour de l'impression 3D, un decimate peut être nécessaire pour alléger le modèle.