



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Modélisation personnage cartoon

Subject: Re: Modélisation personnage cartoon

Posté par: timeman13

Contribution le : 5/12/2018 11:26:06

Salut.

Tu te compliques la tâche en riggant les vêtements.

Je pense qu'il vaut mieux procéder à l'ajout du facteur "cloth" à ton vêtement, en jouant avec les différents paramètres de sorte que la chemise puisse avoir la "rigidité" attendue (ne donnant pas l'impression d'être un simple drapeau flottant au vent...).

Et tu rajoutes un facteur "collision" au corps du bonhomme pour que l'habit puisse reposer dessus, pour ensuite travailler sur le degré de mouvance de chaque partie de l'habit à l'aide de l'outil "weight paint" (les parties bleutées sont soumises au facteur cloth).

Pour enfin figoler avec les shapes keys pour tout ce qui est des plis, proportions selon la posture du perso, etc...

Je ne sais pas si j'ai été très clair dans mes explications, n'hésites pas à me questionner si tu as un doute.

A plus !

T13