



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Modélisation personnage cartoon**

**Subject: Re: Modélisation personnage cartoon**

Posté par: timeman13

Contribution le : 6/12/2018 22:13:44

Salut,

C'est vrai, ça apporte un certain réalisme.

Après c'est toi qui vois, tu peux par exemple tenter de "styliser" cette simulation (un peu comme l'animation exagérée d'une balle "cartoon" qui rebondie et qui se déforme sous l'effet de la vitesse, on sait qu'une telle déformation est mécaniquement impossible, mais on peut la transposer à la réalité en tant qu'"image").

Pour ce qui est du rig, tu peux rigger les yeux et la bouche, les paupières, mais je te conseille d'utiliser les shape keys pour tout ce qui est des sourcils, pommettes, etc...

A plus !

T13