



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Modélisation personnage cartoon

Subject: Re: Modélisation personnage cartoon

Posté par: moonboots

Contribution le : 7/12/2018 9:59:45

ce n'est pas plus mal d'éviter la simulation Cloth, tu peux très bien reproduire ça avec des bones qui contrôlent telle partie du vêtement et que tu déplaces quand tu en as besoin, ça t'évitera du temps de calcul et des prises de tête inutiles, surtout que ton style est très cartoon donc ça ne choquera pas si le réalisme n'est pas poussé