



**[Forum: \[WIP\] et travaux terminés](#)**

**Topic: Modélisation personnage cartoon**

**Subject: Re: Modélisation personnage cartoon**

Posté par: Hook

Contribution le : 7/2/2019 13:19:04

En gros l'os qui anime le personnage anime également une cage (cf screen en haut de poste).  
Du coup à chaque nouveau vêtement j'applique un modificateur MeshDeform et  
j'assigne la cage au modificateur. Du coup ils suivent les déformations de la cage en harmonie  
et ça évite les soucis du genre une couche de vêtement passe au dessus d'une autre.