



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Modélisation personnage cartoon**

**Subject: Re: Modélisation personnage cartoon**

Posté par: Hook

Contribution le : 8/2/2019 9:32:48

Mais non mais non

La procédure est la suivante:

- Tu as ton personnage, imagine tu veux faire une cage pour le haut du corps, tu duplique son haut de corps dans un autre objet et tu l'élargis car il va englober tout les vêtements
- Tu t'assures qu'il soit bien rig avec le personnage et qu'il suit bien quand tu bouge l'armature du perso
- Tu crée ton vêtement, comme un t-shirt et tu t'assures qu'il soit bien englobé par la cage
- Tu appliques un MeshDeform en assignant la cage dans les paramètres
- Tu appui sur le bouton Bind pour qu'il calcul et normalement le vêtement suit la cage

Il a ses nouvelles chaussures de sécurité

