



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: bas sculpture corps

Subject: Re: bas sculpture corps

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 10/7/2020 23:05:26

Bon, il y a beaucoup de progrès, et c'est beaucoup plus parlant ainsi en maillage qu'en rendu noir et blanc.

Je ne sais pas pourquoi tu es parti "en spirale", mais comme le maillage est assez serré, je ne vois pas pourquoi ça poserait des problèmes en animation.

Est-ce que tu ne pourrais pas, à l'aide du vertice smoothing, avoir une certaine unité dans la superficie de tes faces (en procédant par zones pour ne pas perdre de volume, elle n'est déjà pas bien grasse)? Je dis ça, juste pour l'esthétique, car ça ne devrait pas non plus causer de problème.

Les triangles sous les fesses, et les pentagones au-dessus des hanches, ça n'est pas top... Vers la colonne vertébrale, pourquoi le maillage est-il aussi serré et compliqué ? Mais bon, le rendu ne devrait pas trop en pâtir.

Par contre, je te conseillerais d'écarter un peu les jambes avant d'armaturer pour éviter l'influence d'une jambe sur l'autre (ce qui est corrigible après coup mais plus compliqué inutilement).

Continue, tu progresses !

Je rajoute une dernière remarque : les lignes d'arêtes devraient suivre la surface (bosses et plis) d'une manière générale et ressembler à des courbes plutôt qu'à des lignes brisées.