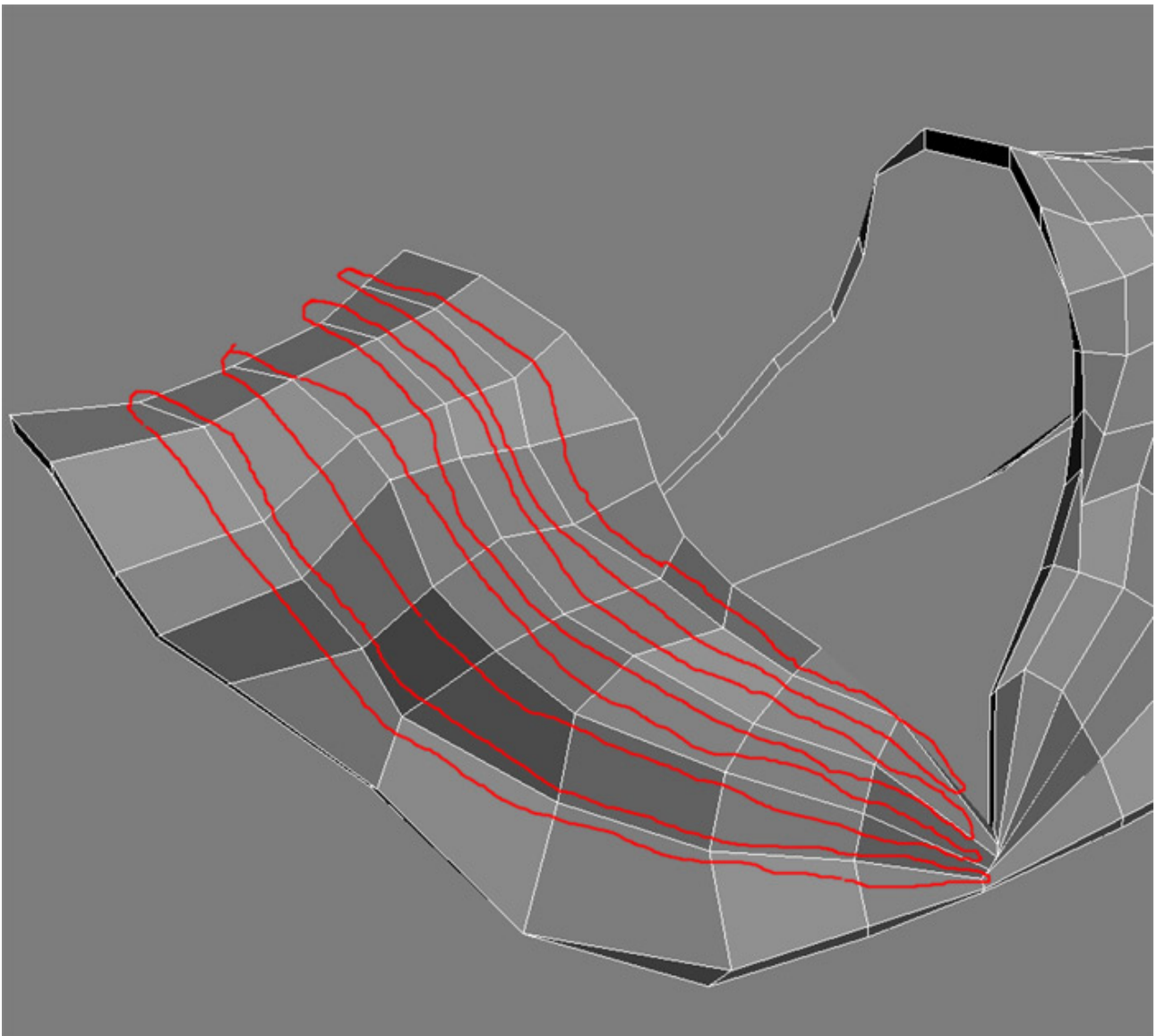


Introduction :

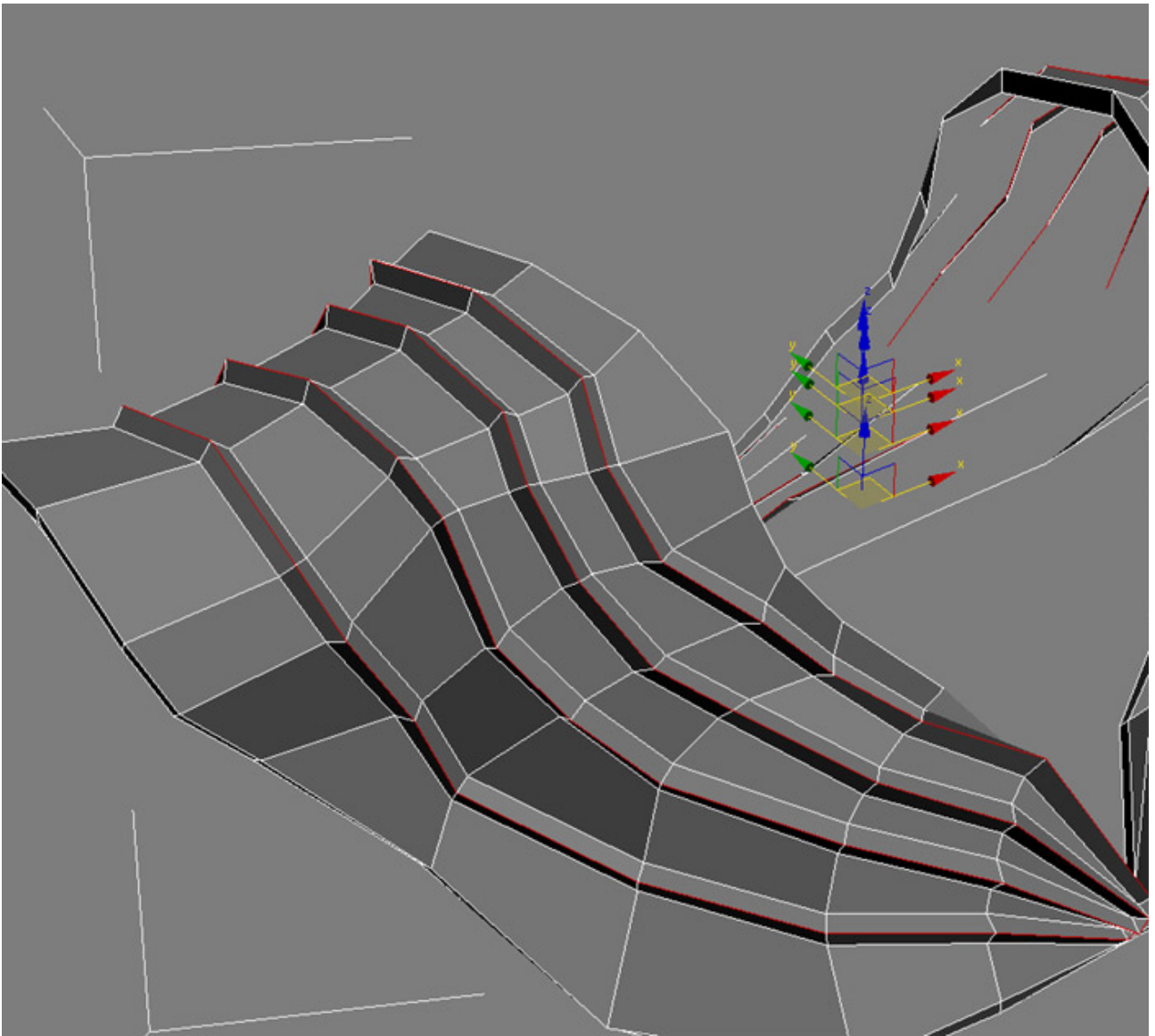


Un vêtements sans plis, c'est comme une femme sans seins: c'est plat 🐞
La modélisation de plis va permettre de donner de la crédibilité à un vêtement ainsi que du volume. Je vais vous montrer dans ce didacticiel ma façon de faire. Ce qui suit est plutôt destiné aux personnes qui maîtrisent les bases de la modélisation, car je ne vais pas entrer dans ces détails. Ce didacticiel est peut être réalisable dans d'autres logiciels 3d qui ont un outil similaire à celui de Max: "paint deformation". Pour ce didacticiel, c'est la version 7.5 de 3dsMax qui est utilisée.

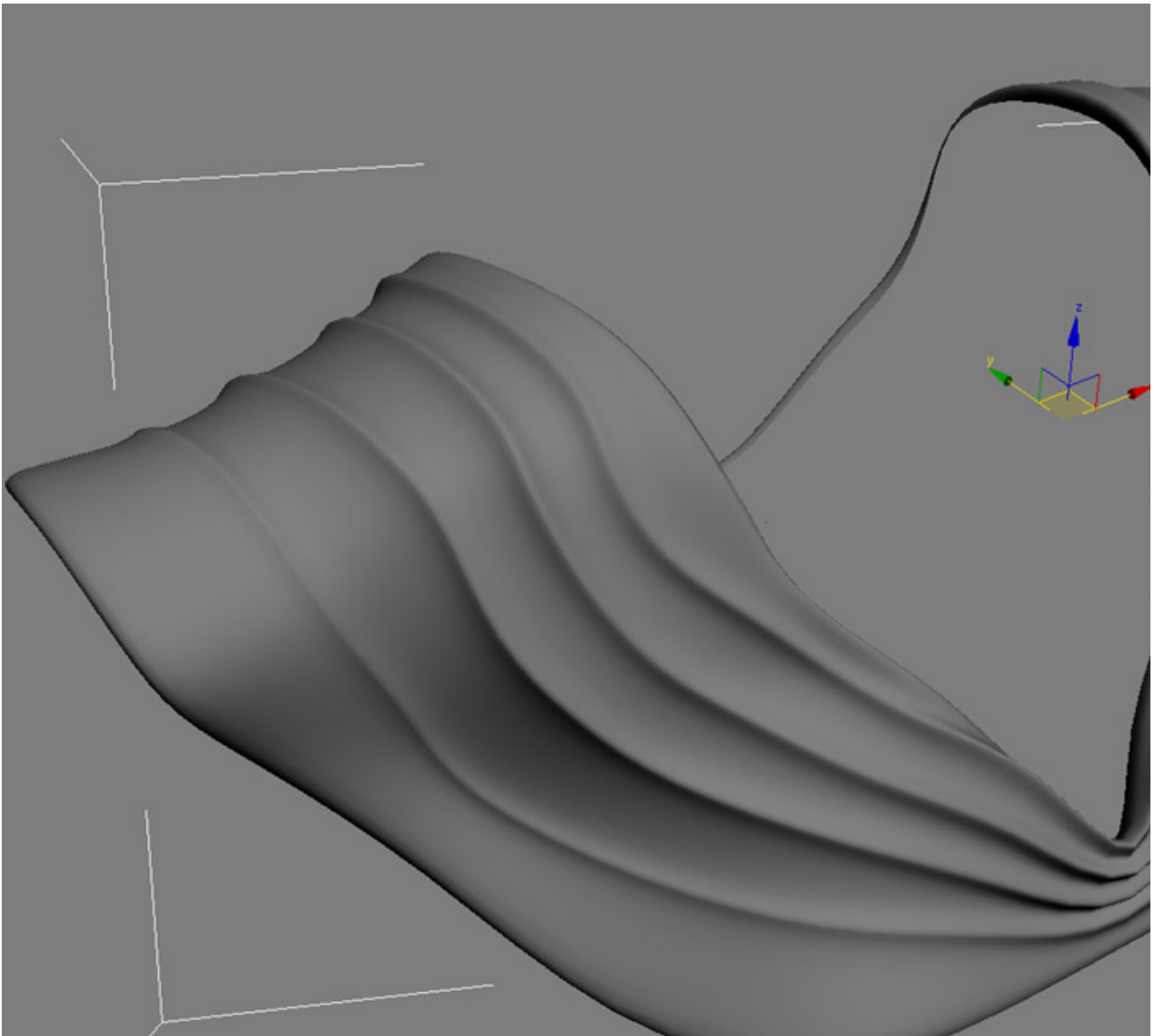
Dans cet exemple, le châle de ma future Extravaganza III. Ci dessous le volume de base que j'ai extrudé en partant d'un simple plan. Il est important d'avoir une modélisation cohérente dès le départ, à savoir que les arrêtes doivent déjà nous esquisser les endroits ou seront réaliser les plis de bases (voir l'image ci-dessous).



Je vais sélectionner les arrêtes cerclées de rouges comme le montre l'image ci dessus et effectuer une extrusion. Il faut déterminer une largeur et une hauteur cohérente de cette extrusion en gardant à l'esprit que le lissage atténuera fortement cette extrusion.



Ci dessous, un lissage de niveau 2. A ce stade nous avons deja "le croquis" de nos plis mais c'est bien trop régulié et donc peu crédible.



Paint deformation = Zbrush light de Max !

Au dessus du modificateur meshsmooth, j'ajoute un "edit poly" ce qui me permet de garder mon mesh intact au cas ou ça tourne mal, il suffira de supprimer le modificateur "edit polys". Tout en bas de la palette du modificateur edit polys, vous avez un onglet "Paint deformation".

Cet outil est génial cependant la prise en main est ardue et peut être franchement décevant si on l'utilise mal. Après moult essais, j'ai remarqué que 2 choses étaient primordiales pour que cet outil fonctionne correctement:

- la typologie du mesh doit être cohérente

- un lissage de niveau 2 est le minimum pour avoir des déformations "jolies belles"



légende de la palette ci dessous :

Brosse: le rond turquoise sur la capture ci dessous matérialise la brosse lors de vos actions sur le mesh

1- "push/Pull" c'est la brosse qui surélève les polys

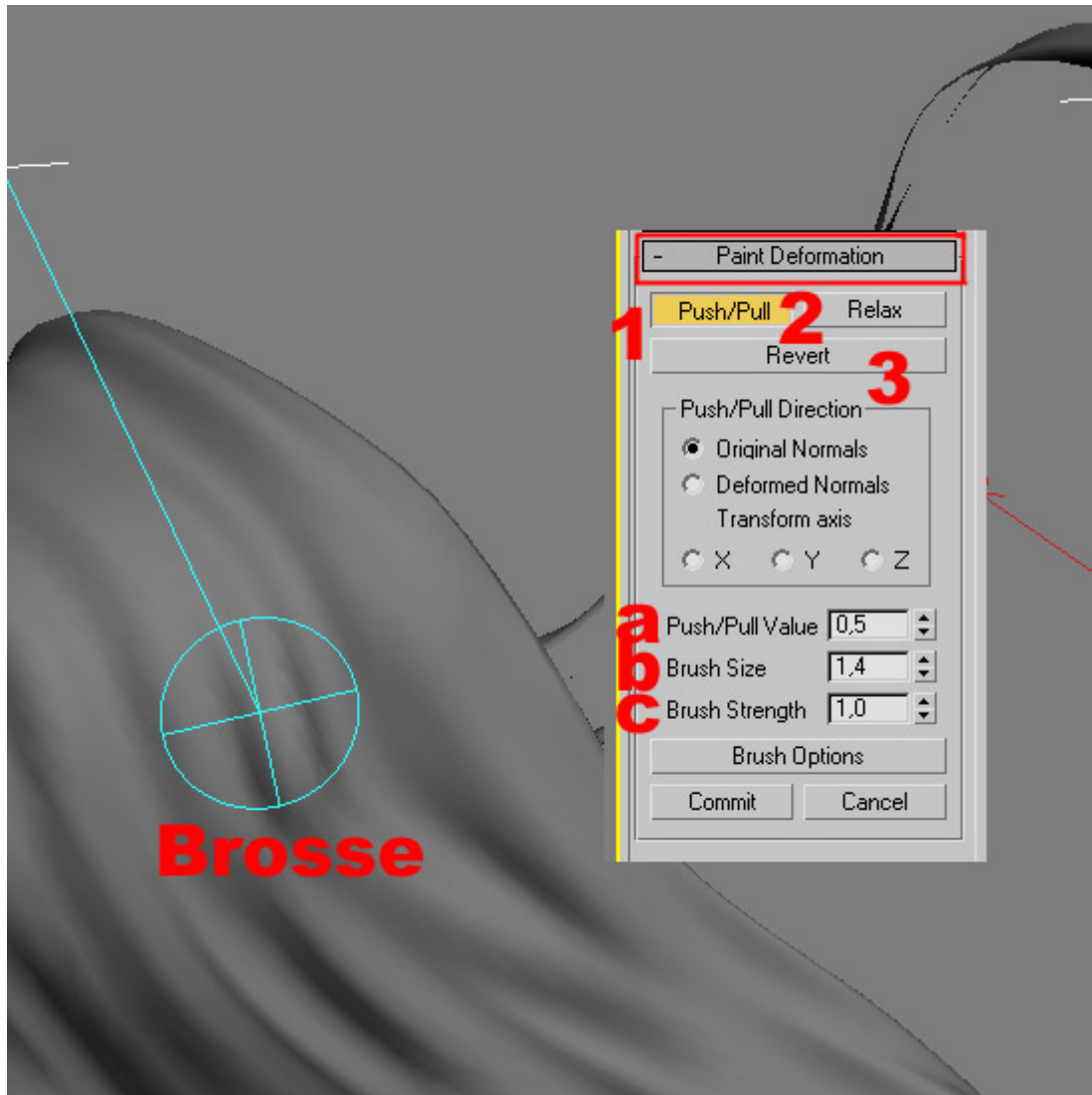
2- "Relax" c'est la brosse qui adoucie l'élévation

3- "Revert" c'est la brosse qui annule (l'élévation et le lissage), on peut dire que c'est une gomme.

a- "Push/Pull Value" ici on détermine l'élévation des polys

b- "Brush size" la taille de la brosse

c- "Brush Strength" en général je laisse sur 1.0, on pourrait dire que ça détermine la pression de la brosse

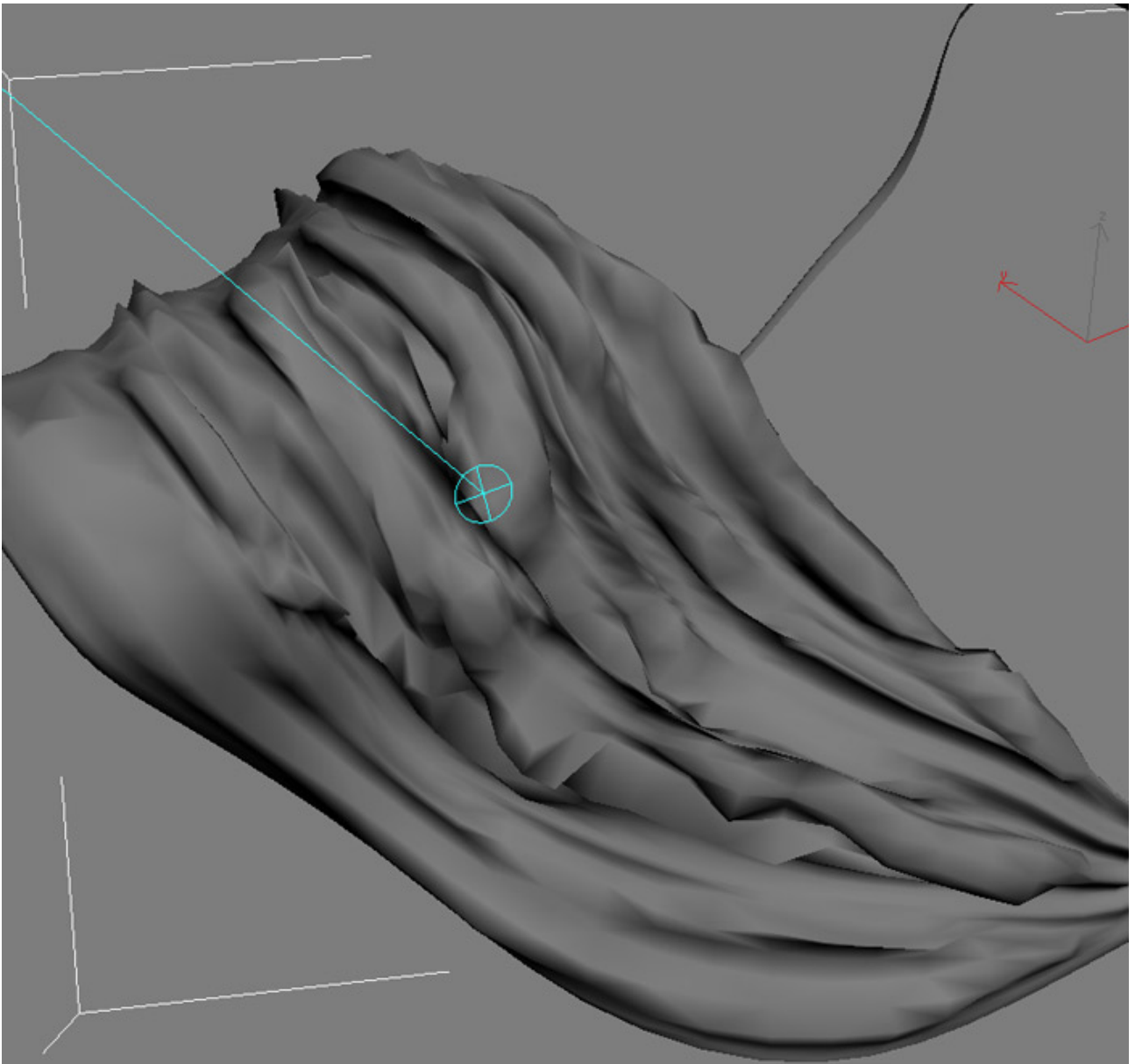


Entrons dans le vif du sujet

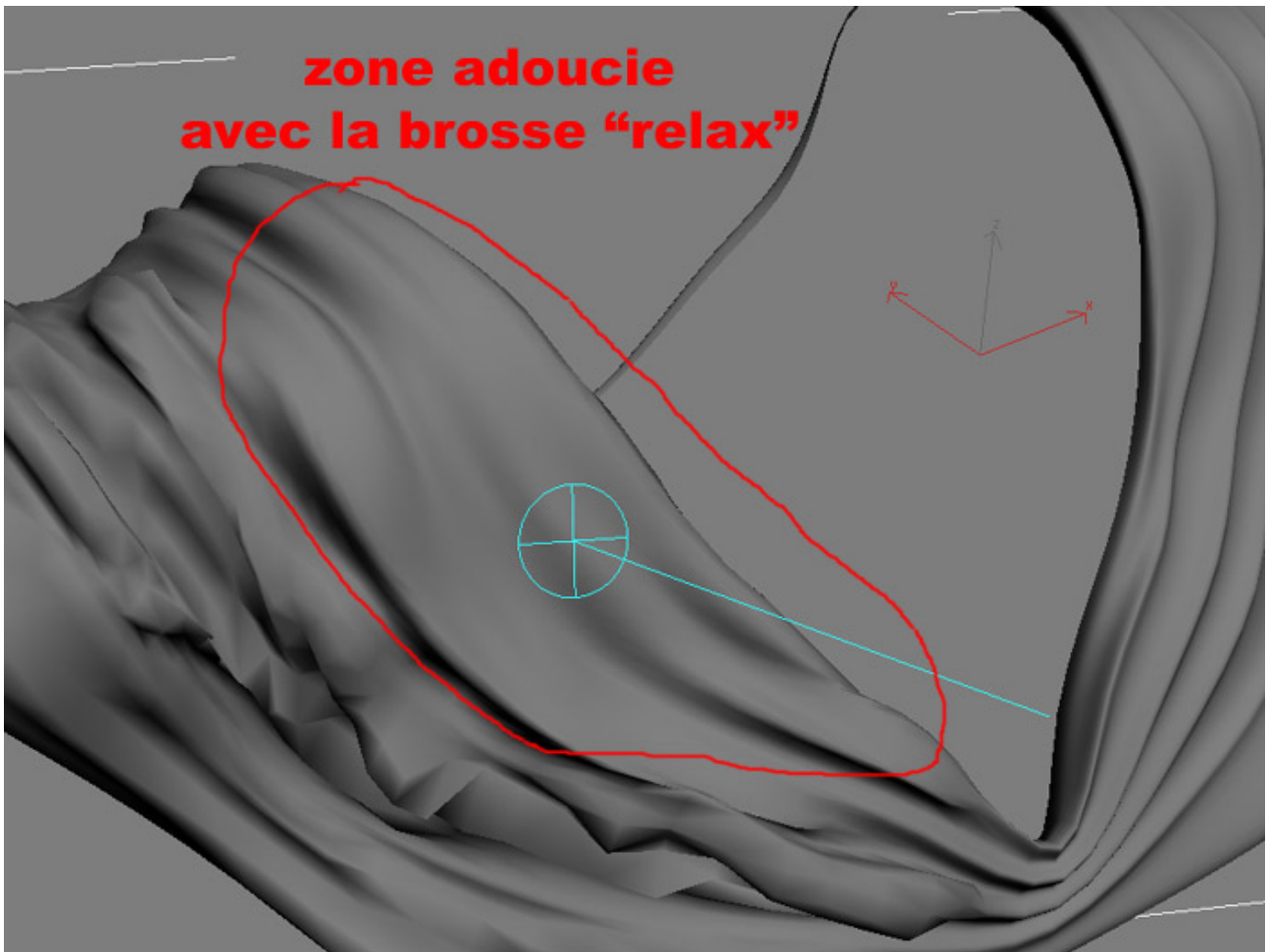
J'ai sélectionné la brosse "Push" j'ai ajusté la taille ainsi que l'élévation. Pour cela j'ai bien sur effectué des essais et de multiples "ctrl+Z" ont été nécessaires avant d'avoir la brosse "de mes

rêves" 🐼

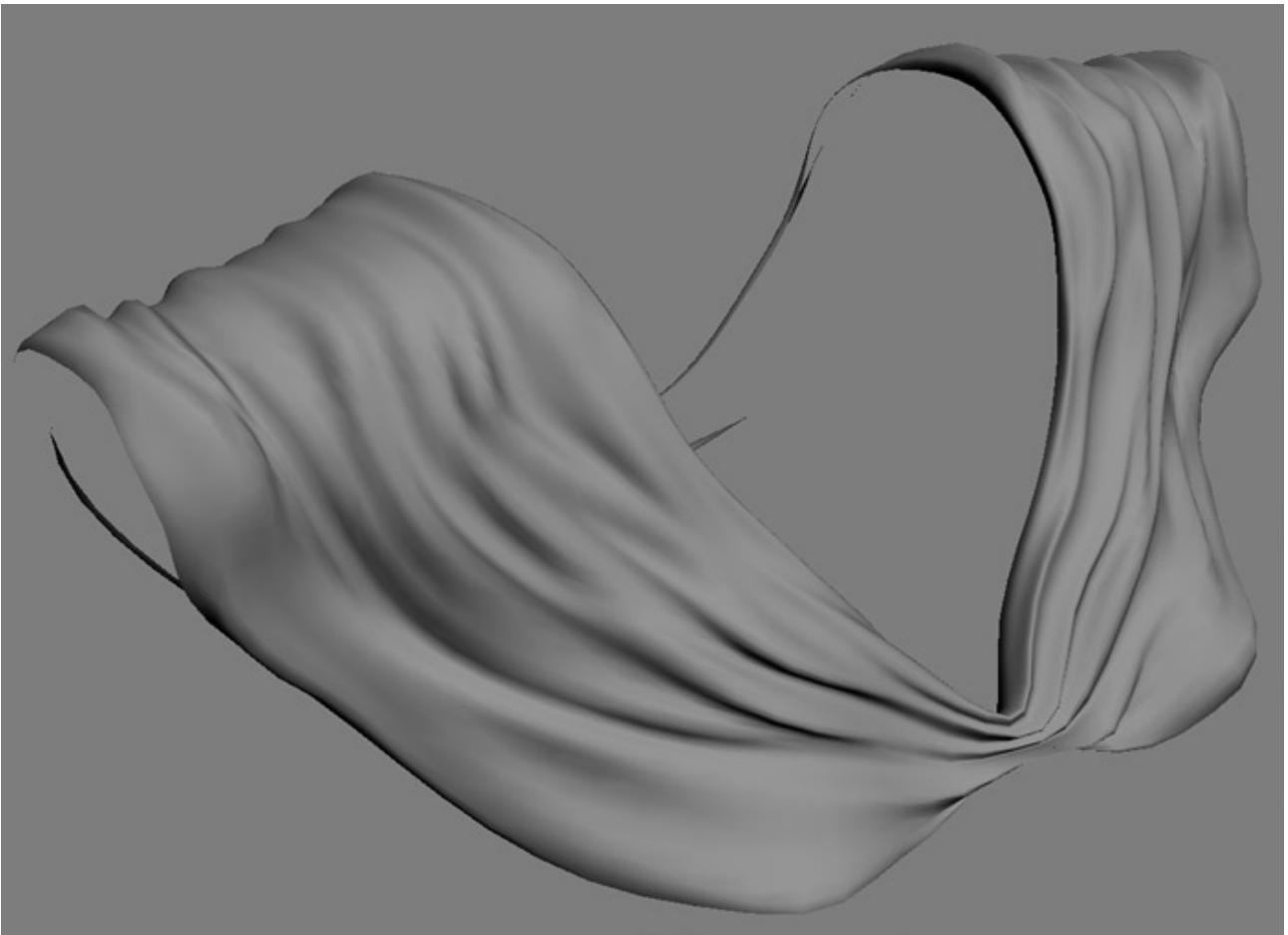
Ensuite j'y suis allé gaiement: j'ai "défoncé mon mesh" ! Sans me soucier de ce que je voyais à l'écran, qui on peut le dire est franchement laid (voir ci dessous). Le but est de casser la symétrie et d'ajouter imperfections et reliefs.



Ensuite je sélectionne la brosse "relax" et je peint sur le mesh plusieurs fois jusqu'à obtenir ce que je désire.



Au final j'obtiens cela (voir ci dessous), j'ai fais plusieurs opérations de "push" et de "relax" pour terminer avec un "revert" qui m'a permis de gommer par endroit et donc de créer des creux.



Vous noterez qu'on obtient des plis non réguliers mais tout de même cohérents dans le mouvement cela est due à l'étape d'extrusion des arrêtes (voir plus haut) leurs positions suivant le pourtour du mesh a donné le sens des plis.

Avec Hexagon

