



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Sébulba [deterage de topic]

Subject: Re: [Wip] Sébulba

Posté par: lucky

Contribution le : 6/7/2007 9:40:03

Citation :

En effet, je ne comprends pas comment on peut faire de la mode organique petit bout par petit bout ?

Ouep y'a plusieurs méthode, soit en commençant avec une primitive (sphère, cube) soit en face par face, apparamment c'est ce qu'il fait. C'est la meilleurs méthode je pense lorsqu'on a de bonnes références profile/face.

Le sculpt mode c'est bien mais uniquement pour l'image statique car ca alourdit énormément le mesh (pas de génération de normal map possible avec Blender), donc pour l'anim c'est lourd à géré.

Stouckol, ça avance bien, j'attend la suite!