



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Sébulba [deterage de topic]

Subject: Re: [Wip] Sébulba

Posté par: jonasgenevaz

Contribution le : 7/7/2007 0:17:47

Encore faire un nez et une arcade séparés je comprends mais là je suis vraiment admiratif du nombre de "pièces" qui vont composer ton visage

Tu dois vraiment avoir une méthode très stricte (au niveau du nombre de loops j'imagine que ça doit être bien difficile).

Good luck :)

Même avant le sculpt mode on pouvait générer une normal map à partir d'un modèle high poly (cf le très bon tuto sur la conception du portrait de Don Quichotte).

edit : [Sebulba](#)

Je pensais que le sculpt mode serait adapté pour créer la normal map des rides et des crevasses.