



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Mes projets // petite nouvelle [Aslan]

Subject: Re: Portrait réaliste

Posté par: Aslan

Contribution le : 5/8/2007 21:38:40

Merci

Je vais revoir les lèvres. Pour les détails Une normal map va s'en charger! Pour les rides principalement.

Pendant qu'on y est, une fois j'ai vu une vidéo sur youtube ou un mec faisait du scult avec Blender. Il a utiliser une fonction qui a coupé la mod et ainsi réduire le nombre de poly a l'écran. Elle ressemble beaucoup a la fonction " Alt + B" sauf que celle si cache mais ne réduit pas le nombre de poly. J'ai chercher il y a fort longtemps cette fonction mais rien n'y fait je ne la trouve pas! sa doit être le truc le plus important pour le scult. Si quelqu'un sait comment utiliser cette fonction n'hésiter pas a le dire