



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Sharp Construct.....

Subject: Re: Sharp Construct.....

Posté par: WizardNx

Contribution le : 19/9/2007 10:34:56

Citation :

tibo a écrit :

Citation :

C'est sympa mais tu défonces ton mesh au point qu'il ne soit plus animable, tu alourdi par 10 fois ta scène et pis c'est pas complet.d'où l'intérêt de générer une normal map à partir de ton modèle Hi par exemple... Mais une disp map je ne sais pas si on peut ? Pis avec le multires, tout reste animable.

A mon sens la normale map c'est pas assez...

Citation :

Ouah, facile ça une [tortue](#), pas besoin de sculpt

...

T'as vu, c'est bien ZB hein ? ;p

Citation :

Mais bon, autant je trouve le sculpt mod sympa et pratique dans certains cas (je l'utilise depuis très peu de temps), autant c'est clair que ça ne vaut pas un outil dédié. D'ailleurs je ne pense pas que ce soit le but...

Vui d'où ce thread...

Je ne cherche pas à dire que blender est mauvais hors son champs d'action principal, je dis juste qu'il est important d'avoir des outils dédiés efficaces pour ca.

Et si ils sont open c'est encore mieux :) Quoique le prix de ZB est raisonnable.

@ plouche

Nx.