



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Sharp Construct.....

Subject: Re: Sharp Construct.....

Posté par: divad

Contribution le : 20/9/2007 13:39:15

On ne peut pas comparer Zbrush au sculpt de Blender, mais pour les envies de sculpting, on peut se faire grandement plaisir avec Blender. Il ne faut pas oublier que même si la démarche est plus laborieuse et contraignante certainement qu'avec un Zbrush il est possible sous Blender de :

- Modeler en MetaBall une base rapide
- La polygoner et commencer à sculpter dedans
- Faire un retopo pour organiser une hiérarchie dans les loops et cleaner le mesh pour l'anim
- Appliquer une subdivision dynamique en la sculptant.
- Peindre sont modèle dans le viewport.

J'ai une petite de mes

[vidéo](#)

en basse résolution qui montre que quand même ont peu s'amuser en sculpt.

(sauf sous mon actuelle vista + ati, le duo choc anti openGI)