



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Cheewi Big Nose**

**Subject: Re: Cheewi Big Nose**

Posté par: martre

Contribution le : 13/8/2009 22:25:48

La dernière fois que j'ai dû animer des personnages se faisant lamentablement écrabouiller j'ai utilisé la méthode moche, à savoir des shapekeys. Au moins je pouvais modeler à ma guise les morceaux qui dépassaient de dessous le bloc de granit (pour les rendre plus ...expressifs ? ...euh...). Et tout à la mano, pareil pour la chute pierre. Mais avec le moteur physique, je ne sais pas (trop subtile

).

Sinon le personnage a une bonne tête, ça promet d'être bien sympa. J'ai hâte de voir ce qui l'attend, gnak gnak gnak.