



Forum: Questions & Réponses

Topic: Tete Lego

Subject: Re: Tete Lego

Posté par: Helowan

Contribution le : 4/9/2009 18:10:09

,

Par simple curiosité, tu as combien de polys rien que pour la tête? Je pense que, dans un premier temps, tu devrais commencer par alléger ton mesh ou carrément le recommencer.

Pour la texture, un "Project From View" me semble être judicieux dans le cas d'une tête lego. Par contre, je ne saurais pas t'expliquer ce qui a foiré...

Essaye déjà de refaire une UVMap avec un mesh moins dense, ça peut, peut-être, venir de là.