



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Sculpting__alien

Subject: Re: Sculpting__alien

Posté par: meltingman

Contribution le : 10/12/2009 20:04:28

salut

j'ai téléchargé ton model .Blend, je vois que tu a fait un apply du sculpte? dommage tu aurai pu garder le model low poly et faire une Normal map de ton model Hig poly.

m'enfin, pour en revenir a ton problème, à tu corrigé la projection UV comme te le conseille Blendman?

pour corriger la partie de l'œil énorme il suffit d'agrandir proportionnellement le dépliage (fenetre UV).

pour les parties qui font faces aux coutures, le paint mod est idéal pour masquer les coutures, il te faudra ajouter une teinte uniforme à cet endroit la.

aah, je viens de voir le problème

tu a...

Edit

tu à crée des gants à tout tes membres, en les désolidarisant comme ça tu aura forcément des coutures assez difficiles à masquer. essayi de supprimer tes "loop" qui découpent les membres..
uv il faut le voir comme un truc déformable un peu comme du caoutchouc, donc tu fait le minimum d'ouvertures pour que ton perso puisse en sortir (ou pour déplier ton perso en le moins de morceaux désolidarisées possibles)