



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Iron Man [by blender_player] .blend p1

Subject: Re: Iron Man [by blender_player] .blend p1

Posté par: everwind

Contribution le : 29/12/2009 16:58:04

pour métalliser faut utiliser un peu de ray mirror déjà ça marche mieux, augmenter la spec (déjà pour commencer).

Ensuite tu peux insérer des matériaux du dépôt de matériaux qui sont en général assez bien faits

sinon l'effet toon est pas mal

Et pour le low poly pour l'animation, ya quand même low poly et low poly, il est tout à fait possible d'animer un mesh de 20 000 vertices avec un subsurf par dessus, parce que là on dirait que tu veux faire iron man en 1500 poly :-p.

La tu fais du low poly utilisable pour un jeu vidéo, l'animation accepte bien plus de poly que ça, bien heureusement

D'ailleurs ya une certaine incohérence au niveau du wire : tu as plus de points au niveau du nez imaginaire qu'en haut et sur les côtes alors que c'est là qu'il en faudrait plus pour faire de beaux contours :-p