



Forum: Concours

Topic: SCULPTY CONTEST #1----P.32----- [lorembolo + LadeHeria]

Subject: SCULPTY CONTEST #1----P.32----- [lorembolo + LadeHeria]

Posté par: LadeHeria

Contribution le : 18/1/2010 11:23:09

******REGARDEZ LE POST DE RESSOURCES******

Bonjour à tous

Le premier concours de [Speed Modeling \(alpha\)](#) étant terminé, j'ouvre un nouveau topic pour préparer le lancement du deuxième(1).

Voici ce que j'ai prévu et ce sur quoi j'aimerais que vous me donniez votre avis :

- Zetoon nous a proposé d'imiter le fonctionnement d'une nuit Max. Il y en a-t-il parmi vous qui serez prêts à veiller pendant 8 heures de nuit ?
Je ne pense pas qu'une formule comme celle-ci récolterait autant de participations que la précédente... Enfin si plus de 10 personnes s'engagent à y participer, je pourrais envisager de faire une scission ainsi.

- J'ai eu de nombreuses demandes de passer un concours à un défi. Cela implique qu'il n'y aura plus de classement mais aussi un fonctionnement plus bon enfant (peut-être en dépit d'une certaine émulation??).
Je pense très très sérieusement que le prochain Speed Modeling ne sera pas un concours mais un défi...

- Manollo et Meltigman nous ont suggéré un "Speed Sculpt". J'y avais pensé (pour tout vous dire j'avais aussi envisagé des Speed Lighting, Speed Shaders...) mais j'ai trop hésité pour vous proposer ça au premier concours. Ils proposaient tout les 2 que le base mesh soit fourni. C'est certes intéressant mais cela ne risque-t-il pas de nous donner des sculpts trop semblables ?
Je vous le demande...

- Dernière chose sur laquelle je vous demande votre avis : Peut on selon vous envisager un horaire plus praticable ?
Personnellement je ne pense pas mais si vous avez des propositions qui conviennent à tout le monde je ne verrais aucun inconvénients à essayer...

Il y aura aussi une manière un peut différente de présenter son post de concours mais ça j'en parlerais plus tard...

N'hésitez pas à poster toutes vos autres suggestions, remarques, je suis ouvert à tout.

LadeHeria