



***Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)***

**Topic: Tests de sculpt et de retopo.**

**Subject: Re: Tests de sculpt et de retopo.**

Posté par: LUKO

Contribution le : 30/1/2010 20:34:06

Ce n'est pas une erreur de frappe, car avant d'entrer dans le mode sculpt, on passe par le mode " Multires " et on monte la résolution du cube. Ici, j'avais un niveau 7 de Multires ...

Ensuite, dans le mode sculpt avec la symétrie en X activée, j'ai commencé à sculpter ...

Une fois le sculpt terminé, j'ai appliqué la multires à mon modèle et m'en suis servi comme support à la retopologie.