



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: manette playstation(kaeru , wip +1)**

**Subject: Re: manette playstation(kaeru , wip +1)**

Posté par: weilynnCG

Contribution le : 7/6/2010 15:44:10

Au rendu en clay ok ça fait, mais une mauvaise topo (je ne dit pas que le tienne est mauvaise) se voit essentiellement aux textures et à l'anim.

Je ne trouve pas que tu aies trop de subdiv, j'en aurais rajouté perso, pour que le mesh soit le plus idéal possible.

Ma solution de topo, n'est pas adaptée à un subsurf, elle manque de loops.

Après je suis pas expert dans les NURBS de Blender, mais ce serait pas plus pratique de modé la manette en NURBS ? Et si tu veux absolument du poly, convertir en mesh ou faire une retopo. J'aurais tendance à dire que la Solutoin NUBRS à l'avantage d'être facilement modifiable.

Ce serait possible de voir le mesh non subsurfé ? ça m'intéresserait bien.

Après toute ces questions se pose si tu veux un rendu en close-up ou si c'est juste un exo de modé, ce qui je pense est le cas vu le titre du wip, fin je veux dire que si au final le mesh fait 100px au rendu, on s'en fout à la limite que comment c'est modé.

Je viens de remarquer un truc. Les boutons font partie du même mesh ?

Pour le truc des petites flèches, je doublerais le nombre de polys.