



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Comicon Challenge 2010 : Kaneda vieux

Subject: Re: Comicon Challenge 2010 : Kaneda vieux

Posté par: xavlexav

Contribution le : 6/10/2010 1:12:26

Merci Dodo pour on message !!

1-Pour le cou, je verrai avec le nouveau mesh ce que je peux faire... mais j'aime bien ce coté cou de vieille tortue... :)J'ai modifié l'épaisseur des cuisses pour les egaliser.

2-J'ai modifié l'épaisseur des cuisses pour les egaliser.

3-Oui, j'avais oublié de patiner les pins comme j'avais patiné le reste. Il etaient bien sur le sculpt... mais avec un mat de metal non patiné sur un cuir mat, ça flashe du coup... Je n'avais pas vu !! merci !

Bon, eh bien apres mmoultes batailles et rongements d'ongles, j'ai finalement fait la retopologie sous Blender !! :)

J'ai ensuite pu projeter les details du mesh sur le mesh low poly ansi que le polypainting et baker les normales.

Et voila !! :)

Mon premier perso Low-poly !!! Il fait 4564 polygones, le reste sera pour le laser. On doit pas dépasser 6000 polygones en tout (12 000 tris)

Bon, c'est largement perfectible. Et je vais aussi cacher comme je peux des defauts stupides. (ben oui, j'apprends au fur et a mesure !! :)

La prochaine fois, je ferai pas comme ça !!! :)

Mais bon, je suis deja content d'être arrivé jusque là !! :)

Xav

