



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Voyage de Chihiro - Making of !

Subject: Re: Voyage de Chihiro - Mod/Textures

Posté par: dono

Contribution le : 31/12/2010 17:15:35

Hello

Alors je continue ma recherche sur la modélisation. J'ai supprimé manuellement les faces du toit, mais je trouve que le mesh est pas nickel en faisant cette méthode. Ca crée des tris, des faces pas bien placés... Je me demande si y'a pas une méthode plus propre avec les modifiers.

Voilà ce que ça donne manuellement:

Si quelqu'un a une idée !

Edit: j'ai trouvé une solution un peu plus mieux, avec un empty sur un array. Pas facile à manipuler, mais au moins le mesh reste bon.

(attention, ce blend fonctionne avec la 2.49 et pas avec la 2.55, je sais pas pourquoi)

Si quelqu'un a d'autres idées, c'est toujours intéressant de trouver différentes méthodes de modélisation !! C'est un peu le but de mon wip en fait.