



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 2/6/2011 20:53:01

Je viens de remarquer un truc tout bête, lolito tu nous as mis où les oreilles? Et si le bandau et là pour les cacher, j'veux bien, mais dans ce cas de figure il est mal placé, avances, agrandis et baisses le, les oreilles sont sensées être entre les sourcils et le bout du nez.

Pour les mains, la topo est bonne, il faudrait juste ajouter les métacarpes.

Au passage, les tenanciers sont d'accord, faut bien la faire vivre cette forge :)

pour Abina, ou plus précisément le dragon j'ai quelques problèmes.

Tout d'abord mon ordi n'apprécie pas le rendu d'Abina avec multires level 5.

Deuxièmement le project painting ne lag pas niveau changement d'orientation de la vue, mais dès que j'ai le malheur de cliquer pour faire un coup de pinceau, un très gros ralentissement se fait sentir. Sa me rentre dedans, j'avais pas peaufiner la base mesh pour la détailler au sculpt, et profiter du project painting pour un résultat plus détaillé, mais apparament sa va pas le faire.

Donc comme mon ordi n'est pas consentant, je fais faire une base définitive en modélisation polygonale, bidouiller au Displace pour les écailles, et mon bon vieux Gimp, si le project painting ne daigne de fonctionner correctement. Et je crois bien que je vais en profiter pour refaire le dragon du début, car plus je le regarde et plus j'ai envie d'en faire un tout autre, aïe aïe :) [Dragon wire](#)