



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Modélisation puis animation d'un Lego

Subject: Re: Modélisation puis animation d'un Lego

Posté par: Slaan

Contribution le : 9/8/2011 12:33:56

Petit up vite fait

Je suis partie d'un cylindre (merci Schopenhauer) au lieu d'un carré pour faire les bras et tout de suite ça marche beaucoup mieux !

Je pense que je vais laisser comme ça :

Maintenant je vais m'attaquer à l'armaturage et j'ai quelques questions...

1) Si je met un subsurf sur quelque pièces ça pourra vraiment affecter les performance du rendu de l'animation ?

2) Pour l'armaturage c'est mieux que je relie tout les mesh ou je peux les laisser séparés ?

Merci d'avance pour vos réponses

A plus