



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval**

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 6/9/2011 21:13:13

**pistiwique**, j'ai aussi subi pour des lacets, avec les noeuds, sa bouffe effectivement pas mal de temps.

En fait, en y réfléchissant sa risque d'être le bordel avec le subdivise fractal, simple ou smooth. Pour économiser des polys va falloir sélectionner que les bords mais sa va générer des triangles à haute dose, pas forcément intéressant, je crois bien que j'embête un peu trop les gens avec mes petits détails

Enfin bref, je laisse un peu mes malheureux shader, textures de côté pour reprendre la mod, [Abina Dragon Head](#)