



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Personnage complet pour projet vidéoludique - Vêtements p4

Subject: Re: Personnage complet pour projet vidéoludique - Vêtements p4

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 14/11/2012 10:54:20

Salut,

très sympa ton perso.

Pour le manteau, c'est normal que les bras ne soient pas attachés au reste ? Ça se repère bien au niveau de la "pointe" du col. Ça ne risque pas de te poser problème lors de l'animation ?

Pourquoi souder le col au manteau ? Tu peux très bien le faire "flottant", [un peu comme ça](#).

Les reliefs sur le high-poly qui sont vraiment importants, (les espèces de plaques), on devrait les retrouver en partie sur le low-poly (comme tu l'as fait pour les épaules). Sinon la normal map risque de ne pas donner l'effet voulu.

Je ne sais pas si tu connais [ce WIP de lollito](#), il devrait t'intéresser.

Sinon rien à voir, mais il fait vraiment pervers avec juste son long manteau