



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: Pierre-

Contribution le : 14/11/2012 18:13:16

Merci pour les commentaires !

Les bras ne sont pas attachés au mesh du torse par souci de modifier, je travaille en miroir sur les bras et le bas du manteau, tandis que le torse est asymétrique, je ressouderais tout en temps voulu ;)

Je ne compte pas faire un col flottant, ça va me compliquer la tâche au niveau de la simulation de vêtement... peut-être que j'y reviendrais plus tard, qui sait...

Pour les reliefs sur le high poly, effectivement, ils sont trop marqués, ils agitent en réalité de plaques en métal d'une épaisseur de moins de 5mm, je vais donc les refaire, merci du commentaire !

Le WIP de lollito est très intéressant, merci beaucoup.

Mon dev a également fait remarquer qu'il faisait pédophile dans son grand manteau, pas d'inquiétude, je vais lui mettre un pantalon

.

Et puis quoi ? Je ne vous ai pas encore dit le but du jeu, héhé !