



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Archerella (Texturing guépard)

Subject: Re: Blenderella (habillage-mitaines)

Posté par: lollito

Contribution le : 22/12/2012 18:56:45

Je pense qu'il n'y pas UNE méthode mais plusieurs.

Ceux qui sont bien à l'aise avec le sculpt préfère peut être tout sculpter.

Et puis surtout, ça dépend du niveau de poly que tu souhaite.

avec blenderella, je doute que je puisse me servir des maillages en tant que low poly. Si je veux une version low poly, ils sont déjà trop denses je pense. Auquel cas il aurait surement mieux valu que je modélise moins de détails, pour les sculpter et les appliquer à un mesh plus léger via normal map.

Bref, pour résumer, si je veux une version pour unity par exemple, je sais pas si mes maillages sont pas trop lourds (même en enlevant le subsurf bien sur).

Des experts pourront peut être nous aiguiller là dessus?

EDIT : pour les vêtements, la simulation est une solution aussi pour modéliser les plis. tu transforme en mesh après avec Alt+C.