



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Archerella (Texturing guépard)

Subject: Re: Blenderella (Test éclairage Cycles.)

Posté par: lollito

Contribution le : 4/1/2013 21:44:25

Salut,

Je viens d'ouvrir le fichier sintel du dvd, et il fait 2 fois plus de faces que le mien avec son arc. Surement du au parties sculptées. 1 537 632 contre 721 572.

Tu parle peut être de la version low poly ici :

[Sintel low poly](#)

Pour les textures je suis d'accord, mais il faut pour cela avoir une version high poly à baker.

Y aurait il un truc que j'ai pas saisi?

Mon but avec ce modèle, c'est l'animation, pas trop pour les jeux, mais avant tout d'apprendre des techniques de modélisation et la topologie.

Après en terme de faisabilité pour l'animation (ou les jeux), je manque d'expérience, c'est clair, mais j'aurais des questions au moment venu.

Donc selon toi c'est trop de vertices? J'ai pourtant vu des high poly bien plus lourd.

C'est sur après il y a retopo etc.

Qu'en pense tu ?

En tout cas merci de t'intéresser à mon WIP. Si je suis ici, c'est pour échanger, avoir des avis et critiques constructives.