



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Archerella (Texturing guépard)

Subject: Re: Blenderella (Test éclairage Cycles.)

Posté par: kanablanco

Contribution le : 5/1/2013 1:02:58

super pour le modèle low poly justement , maintenant si tu voulais faire du High poly c'est réussi , en fait j'ai pas moi même saisi le type high ou low poly en matant tes rendus

(je suis tellement habitué à modéliser en prenant soin du nombre de vertex juste au niveau des articulation pour le rigging que souvent j'oublie que l'on peut aussi bien rendre dense son mesh si l'on souhaite être en high poly), donc disons que pour le niveau du resultat high poly ton mesh est bien modélisé

et les objets également