



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Maison médiéval low poly - blender interne

Subject: Re: Maison médiéval low poly - blender interne

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 7/10/2015 11:12:09

Beaucoup de temps, une 100 d'heures au moins.

Beaucoup plus qu'il n'en faudrait. J'ai fait beaucoup de choses inutiles.

J'ai par exemple modifier toute mes textures bois sous gimp pour donner un aspect peint sang de bœuf avec des spéculars et des normal maps adaptés. Au final je préfère non peint, et c'est que des trucs comme ça...

Vraiment au niveau de l'organisation c'est une catastrophe.