



**Forum: Graphisme alternatif**

**Topic: Le topic des Sculpteurs**

**Subject: Re: Le topic des Sculpteurs**

Posté par: moonboots

Contribution le : 12/1/2018 12:42:31

il y a une technique intéressante, c'est construire ton mesh puis lui appliquer un modifier multiresolution, et ensuite faire un bake de l'objet sur lui-même :

<https://www.youtube.com/watch?v= 0FwsMkWm0k>