



Forum: Hors Sujet !!

Topic: tutoriel modelisation organique - Fallguys -2.9

Subject: Re: tutoriel modelisation organique - Fallguys -2.9

Posté par: meltingman

Contribution le : 7/10/2020 1:37:49

Citation :

Bibi09 a écrit: Ah ah, t'as raison de surfer sur les tendances et les buzz. Ça peut attirer du monde ! En plus c'est un moyen assez simple d'avoir un premier personnage humanoïde animable. Parfait pour débiter sur Blender quoi !

En plus j'ai même pas fait exprès c'est que le mec qui a fait plus de 70000 vues a fait le personnage d'une façon qui est plutôt crados niveau maillage

.

je me suis donc permis de le refaire et de traiter ce tuto comme un travail de recherche

.

Mais en réalité je voulais surtout que si les gens cherchent à modéliser un truc basique il le fassent en ayant de bonnes bases et non un mesh semi rigide avec une modélisation compliqué parce qu'il a plein de faces dès le départ

.

Bon, après je ne pense pas que j'aurai son nombre de vues mais je lui ai quand même envoyé un message pour lui dire que j'avais abordé ça différemment

.

Citation :

Bibi09 a écrit: Ça me rappelle mon tout premier perso, Gus (le biscuit en pain d'épice) de la documentation de Blender. En plus c'était l'époque où ma sœur m'appelait "p'tit biscuit" (qui a donné Bibi ensuite).

je crois qu'on l'avais tous fait ce petit gus

.

mais du coup c'est sympa de savoir que ton pseudo vient de ptit biscuit

.