



Forum: Hors Sujet !!

Topic: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9

Subject: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9

Posté par: meltingman

Contribution le : 13/10/2020 21:54:15

Bonjour le

voici un atelier très complet pour aborder la mise en place d'une normal map à partir d'un objet Sculpté.
on abordera le low poly, le sculpte, le dépliage, le texturing, et le baking de notre normal map.

La finalité sera la réalisation d'un banc de dauphins dans un environnement aquatique.

Cette méthode permet d'optimiser le temps de création et de réaliser rapidement des arrière plans voir des personnages de jeux pour vos animations.

Pour m'encourager dans ma démarche de création de tutoriels sur Blender, merci de liker, partager et de vous abonner à ma chaine Youtube.

Merci

#Blender #workflow #sculpteur #animation #dauphins #atelier #3d #modélisation #texturedpainting

[Sculpt et bake le workflow pour des objets très low poly](#)

