



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Comicon Challenge 2010 : Kaneda vieux

Subject: Re: Comicon Challenge 2010 : Kaneda vieux

Posté par: xavlexav

Contribution le : 18/9/2010 16:25:30

Merci pour vos messages !! :)

Tood : Va voir sur le site de la comicon... Là, tu auras de quoi être jaloux !! :)

J'ai commencé Zbrush il y a un peu plus d'un an et Blender depuis novembre dernier je crois...

Eddy : Merci mon grand ! :)

Riton : Le texturing est fait avec spotlight, sous Zbrush donc. Un moyen assez marrant de mettre les textures sur ton modèle tout en le sculptant...

Fadge : Beh, normalement c'est pas flou... Enfin, j'ai eu des soucis avec le nombre de polygones à certains endroits... J'ai corrigé comme j'ai pu et normalement ça va... :) Tu vois où du flou ?

Surtout que c'est vraiment le point qui m'inquiète un peu... La texture globale du perso et de l'arme doit être de 2048...

Bon, voilà la suite. J'ai quasiment fini le sculpt de la combi. C'est mon premier sculpt de fringues comme ça donc bon, c'est très largement perfectible.

J'essaie d'avancer au max sur l'ensemble car j'ai vraiment peur d'être grave à la bourre si je passe trop de temps sur chaque élément...

A plus tout le monde,

Xav

