



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Le dragon de Papa\_Dragon [projet de tuto]**

**Subject: Re: Le dragon de Papa\_Dragon [projet de tuto]**

Posté par: lucky

Contribution le : 19/5/2017 23:03:42

Hello Papa\_Dragon, superbe! Bon courage pour ton bac.

Y'a juste quelques trucs de shading/sculpt qui me chiffonnent un peu, comme l'a souligné lapi il y a un effet plastique qui donne un côté figurine jouet...

Niveau shaders je pense que la peau manque de translucence/SSS, et une réflexion plus diffuse (+ de roughness) avec plus d'effet fresnel corrigerait le tir.

Pour le sculpt, j'ai l'impression que certains plis ne sont pas assez sharp. Je sais pas si je vais me faire comprendre là: en gros on dirait qu'ils sont comme la courbe de l'icône du proportional falloff mode Smooth, alors qu'une courbe Sharp (inversée, pointue en bas) donnerait quelque chose de plus fin dans le creux.

La normal map est peut être un peu trop forte aussi.