



[Forum: Mes premières images sous Blender \(débutants\)](#)

Topic: pomme de terre

Subject: Re: pomme de terre

Posté par: ak

Contribution le : 7/6/2007 21:20:24

Comme l'a souligné JRB, les metaballes n'ont absolument rien à voir avec les UVspheres (et même avec les icospheres).

En effet le principe des metaballes (comme des autres meta-objet d'ailleurs) c'est de pouvoir se fusionner avec d'autres meta-objet (et uniquement avec eux) en fonction de la distance à laquelle il se trouve et de la taille de l'objet (que tu peux paramétrer).

Par contre, je te conseille d'utiliser des Mesh si tu veux faire une patate. Il y a bien 2 sortes de spheres sous Blender : les UV spheres (comme tu l'as indiqué) qui sont constituées presque entièrement de Quad (face à 4 points) sauf au pôle et les Icospheres qui elles ne sont constituées que de faces triangulaires.

Personnellement je te conseille de partir d'une UV sphere (sans trop de ring quand tu la crées) puis d'un petit peu la sculpter en la subdivisant en même temps (merci le multi-res) mais pas trop, les patates sont quand même relativement ... humm ... patateïforme

Mets du subsurf à la fin pour qu'elle ne soit pas trop carrée, et ensuite reste plus qu'à texturer (enfin c'est vite dit mais pas si vite fait). Tu peux utiliser le canal Bump avec une texture procédurale si tu veux donner une granularité sur la peau de ta patate.

++