



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Ferrari 360 modena spyder (blender render internal)**

**Subject: Re: Ferrari 360 modena spyder (blender render internal)**

Posté par: ThomasBaron

Contribution le : 20/9/2007 19:39:40

Image de joli aspect, mais pas mal de problèmes à régler :

Le bord intérieur inférieur des entrées d'air avant est trop avancé par rapport au reste du pare choc.

Il manque un fond aux phares, on a l'impression qu'il se prolonge de 2 mètres sous le capot.

Le capot est trop bosselé comme dit au dessus. Il faut le refaire en ne conservant que les 4 bords et en diminuant autant que possible le nombre de vertices dedans. Modeler en une seule fois aide grandement : par exemple, partir du bas et extruder vers l'arrière au fur et à mesure en montant.

Les pneus ne sont pas lissés, il faut faire un AutoSmooth pour conserver les bords acérés sur les sculptures tout en lissant le reste.

Le shader des pneus est à revoir, il est trop clair et les réflexions spéculaires trop intenses.

Le haut des passages de roues (au dessus de la voiture, de part et d'autre du capot) est trop relevé, l'avant de la voiture devrait être plus lisse.

L'encadrement de pare-brise me semble inexact. Je ne connais pas assez la voiture pour commenter plus en détail, mais les formes trop douces et l'absence de joint autour du pare-brise nuisent au réalisme.

Les bas de caisses présentent une rupture trop marquée au droit de l'arrière de la portière.

Les prise d'air sur les flancs sont trop allongées.

La trappe à pétrole et son entourage sont bosselés.

Les boulons des jantes me semblent trop rapprochés les uns des autres, ou alors ils sont un peu trop gros.

L'arrière de la voiture semble subir une cassure trop importante. C'est peut-être l'angle de la prise de vue, à voir sur un autre rendu.

Voilà :) Pour qu'il n'y ait pas de malentendu, je précise que mes remarques ont pour but d'aider à améliorer l'image car elle est prometteuse.

Bon courage !