



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Epée de Cloud FF7 advent children

Subject: Re: Epée de Cloud FF7 advent children

Posté par: ShunSquall

Contribution le : 22/7/2008 21:34:03

Je n'ai pas d'images issues du film (que j'ai apprécié au passage); mais à première vue ta modélisation est plutôt bonne. Par contre je ne vois pas du tout où sont tes textures. Améliore tes maps avant d'employer le terme "texturer". Utilise des textures UV.

Puis, tu n'as pas besoin d'utiliser Yafray pour si peu de chose. Yafray s'utilise plutôt pour des scènes d'intérieur complexes. Essayes l'internal render; il est beaucoup plus rapide et peut faire de très bons rendus avec un bon paramétrage.

Je te propose ce schéma pour le rendu:

- pour la lame de ton épée, active le raymirror

>>>mirror :0.10, gloss:0.8, anisotropic:1

- fouille un peu le net pour trouver des maps de ciels (sky maps); cherche des skymaps cylindriques ou angmap.

Cette map ne sera pas forcément visible mais est fort utile pour les reflets sur le métal.

-Applique cette sky map à ton environnement:matériau>world

Si la map est cylindrique, dans le panneau world>Tex and input, clique sur "Tube"

Si elle est angmap, clique sur "angmap"

- Enfin lance le rendu !

J'espère que cela t'aidera.

@+