



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

Topic: My second création : un lit

Subject: Re: My second création : un lit

Posté par: LaTaupe

Contribution le : 4/11/2008 11:03:16

Critique pour la modélisation du matelas, de l'oreiller et de la couette : tu as tellement abusé du "Subdivide multi fractal" que ça fait chouette en vignette, mais pas du tout réaliste en taille normale (ou alors tu as plein de petites souris qui font la fête sous ta couette).

Si tu veux faire réaliste (je dis bien "si"), il va te falloir passer par une modélisation à la main pour introduire des perturbations plus crédibles (ou utiliser les softbodies et faire une simulation de textile, plus simple en apparence quoique pas forcément, la couette devant avoir une épaisseur bien visible).

En ce qui concerne les motifs sur la couette, l'UV mapping peut être satisfaisant d'autant plus que très simple à mettre en oeuvre sur une forme qui est déjà rectangulaire ; mais tu peux aussi faire beaucoup plus chouette et réaliste en définissant plusieurs matériaux pour ton objet couette (bien que dans ce cas, tu seras limité aux motifs géométriques).