



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Sabre Laser

Subject: Re: Sabre Laser

Posté par: Patatobeurre

Contribution le : 29/4/2009 9:13:15

A niveau mod ça a l'air d'être propre. Un wire nous donnerait une meilleure idée du maillage (consulte la FAQ pour faire de jolie wire). En effet, la plupart des gens qui débutent accordent que peu d'importance au maillage de leur objet tant que le résultat visuel est là (attention, je ne dis pas que c'est ton cas puisque je n'ai pas connaissance de ton maillage). Cependant c'est un grosse erreur car dans le cas d'une mod plutôt mécanique, cela a souvent pour conséquence que d'allourdir inutilement le mesh. Par contre quand on se lance dans l'organique, ça peut vite devenir dramatique car chaque edge loop ou vertice mal placé peut déformer entièrement un maillage un donc le rendu visuel. Je pense donc qu'il est utile de prendre dès le début de bonnes habitudes de modélisation. Et afin qui nous puissions te guider au mieux dans ce but, il serait tout de même utile de nous présenter un jolie wire (FAQ je rappelle).

Quoi qu'il en soit, je le répète, la mod à l'air propre. par contre les matériaux sont à revoir. C'est souvent là où ça coince un peu au début car c'est une partie assez ardue. Demande toi comment ta lumière se réfète sur tel ou tel matière, quelle quantité de luminosité celle-ci renvoie sur les objets qui l'entoure, le grain du matériaux, bref... tu dois te poser un gros paquet de questions et effectuer tes réglages en conséquent. Mais cela demande une assez bonne connaissance des différents panneaux et des options qui sont présentes. Cela viendra donc avec le temps et l'expérience.

Pour ce qui est de la lumière, ce n'est pas parce que c'est juste une présentation et pas un scène à proprement parlé que tu dois négliger ce point.

Il s'agit de 3D, et par conséquent ton éclairage a une très forte influence sur le rendu de tes matériaux mais aussi sur la forme de ton mesh. Certaines ombres ne sont pas du tout débouchées et du coup ça gache la mod que l'on ne voit plus à certains endroits. Donc même si tu veux juste montrer un objet au centre d'une scène met ce même objet en valeur. Dans ton cas, ton éclairage gache ton rendu ce qui est très dommage. Renseigne toi sur toutes les techniques d'éclairages pour mettre mieux en valeur tes mods. Tu trouveras d'ailleurs dans cette même sections un très bon post de messiah à cette adresse:

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=18402&viewmode=flat&order=ASC&start=0

Voilà pour le moment. En tout cas c'est un très bon début, et comme le dit LaTaupe, je pense que ta façon d'appréhender ton apprentissage de la 3D est le bon. Continue dans cette voie jeune padawan (oui... elle était facile!

)