



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Une pelle mécanique

Subject: Re: Une pelle mécanique

Posté par: larkeo

Contribution le : 29/12/2009 17:15:58

Citation :

tibo a écrit:

C'est très bien parti.

Juste un détail, j'ai comme l'impression que tu es éclaté à modéliser les grilles et les vis, au lieu d'utiliser une texture ? Pourquoi pas, mais ça risque de te gonfler au moment d'animer tout ça. Et je parle même pas du rendu...

Tu as la solution, une fois ton modèle HighPoly terminé, de le baker en Normal Map sur un modèle plus sobre. Visuellement le résultat sera proche, mais bien plus pratique pour l'animation. Enfin, à toi de voir !

En effet _tibo_, tout est modélisé, mais j'aime bien ça

c'est le moindre de mes défauts.

Je retiens en revanche l'idée du baking pour éventuellement accélérer les rendus si ça devient trop lourd, je n'y avais pas pensé, merci. Je comptais plutôt faire tourner les rendus sur plusieurs machines en même temps.

Quant au cablage, je vais le simplifier au maximum car ça va, effectivement, considérablement alourdir le mesh ; ces engins sont de vrais sacs de noeuds !!!