



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Intérieur**

**Subject: Re: Intérieur**

Posté par: Bordelor

Contribution le : 13/7/2010 0:32:21

Sympa le miroir au plafond ! Un peu flippant mais bigrement pratique !

Plus sérieusement, je pense que c'est un bon point de départ (car il faut bien partir). Après, la mod mériterait d'être plus poussée : le robinet d'avoir des vraies formes de robinet et des valves "chaud" et "froid", Le canapé d'avoir des coussins pour le dos (il semble assez inconfortable pour le moment), le carrelage d'avoir un peu de nor pour faire ressortir de vrais carreaux, les escaliers d'avoir des barreaux verticaux, les tiroirs d'être agencés en fonction de l'évier (en vrai, ça s'écrit évier mais bon, si l'arabe n'a aucune mal avec le français, il semble en être autrement dans l'autre sens !), des lumières volumétriques pour représenter les spots et non plus des petits triangles blancs, du "smooth" dans le tambour de la machine à laver (désolé, j'étais parti pour deux remarques et à chaque fois que je regarde l'image, je repousse les points de suspension),...

Généralement, pour des rendus intérieurs, les gens cherchent à s'approcher du photo réalisme. Et pour cela, pas de secret, il faut modéliser précis et avoir de bonnes textures. J'ai l'impression que tu n'as utilisé que des textures externes. Au risque de me répéter (et de passer pour M. Procédurales), Blender est doté d'outil de calcul de textures sans résolution minimum et qui peuvent améliorer ta scène.

Après, il faudra placer intelligemment tes sources de lumière (pour le rendu, des lampes invisibles à 20 cm du plafond, ça ne le fera pas !) et tu peux arriver à uen image vraiment sympa !

Bonne continuation.

Pouf, c'est un peu pondéreux ce que j'écris en ce moment !