



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: IL-76 - débutant

Subject: Re: IL-76 - débutant

Posté par: uriel

Contribution le : 8/1/2011 6:35:08

salut,

je pense qu'il y a déjà trop de poly ! à part si tu as une machine prête à encaisser ce genre de modèle !

sinon, tu utilises la fonction miroir ? est indispensable pour la parfaite symétrie et faciliter les modifications futures !

il te faut en premier lieu créer la forme principale et petit à petit rentrer dans les détails, cela te permet de gérer le nombre de poly.

et puis si tu comptes texturer ton modèle, pense à utiliser les normalmaps pour créer des détails plutôt que de modéliser... est au choix !

bonne continuation

uriel

edit:

pour ce genre de modèle, tu peux comptabiliser tes vertices:

à priori, 5000 pour le fuselage est un max, 2000 par moteurs et un nombre minimal pour le reste (extérieur), après, si tu fais l'intérieur, à toi de juger ce qui est indispensable ! car, il ne sert à rien de modéliser des objets qu'on ne voit pas ! hein ?

donc un total approximatif de 20 000 ou un peu plus ! cela rendra ton modèle facilement animable et surtout utilisable sur tous les types d'ordi !