



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: IL-76 - débutant

Subject: Re: IL-76 - débutant

Posté par: fabgenius

Contribution le : 20/1/2011 14:32:35

Pour les fenêtres et hublots, j'ai compris (c'est un forum en anglais) qu'il y avait deux types de solution:

- la solution texture
- la solution à priori matérielle puisqu'on parle d'un "ptype x", x étant un chiffre

Chacun ayant ces avantages/inconvénients. J'essaye de retrouver le post correspondant et j'en dirais plus.

Pour l'animation, pour l'instant je suis bloqué, c'est quelque chose que je n'ai jamais pratiqué et bien que j'ai fait quelques recherches il ne me semble pas avoir trouvé la solution (sur le wiki blender, j'ai trouvé le tuto sur le bonhomme en pain d'épices). A priori un problème de centre de l'objet (qui est pour moi le point 0/0). Mais si je le rectifie, cela me met le boxon dans les effets miroirs.

Une fois la modélisation terminée, est-ce que les parties miroirs peuvent être définitivement créés et fusionnés avec les parties modélisés ? Car j'aurai besoin, une fois terminé de définir un nouveau centre pour l'objet avion qu'à priori le moteur de jeu prend en compte (surement pour gérer le déplacement de l'avion sur ces axes).

Je ferais un nouveau rendu ce soir avec set smooth.