



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Fontaine

Subject: Re: Fontaine

Posté par: Bidouille

Contribution le : 4/3/2012 14:51:03

Salut,

Je suis tout à fait d'accord avec les remarques précédentes (fluide trop visqueux et manquant de transparence, scène trop "propre").

Cela n'empêche que ta scène est vraiment superbe malgré ces petites touches qui restent à améliorer.

Là où j'ai un peu peur par contre, c'est lorsque tu dis que c'est pour une animation de plusieurs scènes. Celle-ci étant très réaliste, il faudra que le reste le soit aussi, ce qui peut s'avérer être compliqué dans certains cas (je pense en particulier à l'intégration éventuelle d'un personnage).

Pour la simulation de l'eau, tu peux aussi éventuellement tricher en la remplaçant par un mesh avec une texture animée et un flot de particules pour l'écoulement (avec objet source en metaball pour un résultat encore plus réaliste), ce qui sera beaucoup moins gourmand en ressources. Un exemple ici : <http://www.youtube.com/watch?v=dHkZntQUfU>.

Mais le résultat ne sera au final sans doute pas aussi réaliste qu'une vraie simulation de fluides, surtout si tu comptes intégrer une vue rapprochée de la fontaine.

A+