



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Poudlard - cours de l'horlogerie**

**Subject: Re: Poudlard - cours de l'horlogerie**

Posté par: Thewada

Contribution le : 28/6/2017 21:56:42

Salut,

Tu as déjà bien avancé sur la fontaine, ça rend bien.

Pour ta question, je pense que tu devrais commencer par la base, sculpter le sol, afin de créer la zone où pousse l'herbe.

Tu pourrais utiliser un déplacement pour les feuilles mortes aussi et quelques mini-cailloux.

Essayes donc de faire quelques modèles différents et soignés pour les herbes hautes, qui seraient des objets uniques. Apparemment y'a deux sortes de touffes sur la ref, qui sont en volume. Tu peux utiliser des particules hair, et même simuler le vent dessus si tu comptes en faire une anim.

Pour les petites herbes et les petits cailloux tu pourrais soit utiliser des particules étant donné que l'on ne voit pas spécialement de détails dessus. Mais effectivement ça va alourdir ta scène. ou alors tricher en faisant une texture en relief ou encore peindre des herbes sur un plane et en placer plusieurs instances un peu partout ou encore une combinaison de toutes ces solutions.

Pour te rapprocher de ta ref, tu pourrais aussi changer la couleur du ciel en bleu clair désaturé. et rajouter un mist.

Aussi tu pourrais légèrement modifier le pavage, afin que ça ne soit pas complètement plat, ça aura comme effet de varier la manière dont la lumière se reflète, et ça fera moins CG.

++