



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Level Of Detail (LOD)

Subject: Re: Level Of Detail (LOD)

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 26/7/2018 8:30:02

Personnellement je procède ainsi ;

1 - Sculpture du modèle

Délicat avec Blender vue qu'il ne supporte pas énormément de polygones, il faut essayé de découper le modèle. Voilà pourquoi j'aimerais avoir Zbrush...

2 - Retopologie du modèle

Toujours assez haut en polygones mais en gardant au max les formes, en simplifiant et organisant le maillage (le sculpte c'est anarchie) pour déplier les UVs correctement et faire le texturing

3 - Création d'une copie pour retopologie en low poly du modèle

Là, je l'adapte au jeu en réduisant le nombres de polygones et en adaptant la topologie, le maillage, aux futurs déformations pour les animations tout en prenant soin de garder les bonnes courbes et formes.

4 - BAKE des textures vers le low poly !

5 - Reste à créer des LOD

Première solution, certains outils le permettent comme le "Decimate" il me semble (ça fait longtemps que j'ai pas touché à Blender, à vérifier) Qui a l'avantage de bien conserver les UVs et de bien conserver le skinning pour les animations même si il faut toujours repasser un peu derrière. Deuxième solution, faire une copie du low pour retoucher sois même la topologie du modèle en réduisant le nombre de poly. Ce que je préfère car les outils automatiques pour décimer ne prennent pas en compte les formes importantes à conserver!

Alors que là, on peut avoir des LOD bien plus réalistes même si cela prend du temps, quoi que pas tant que ça, quand on maîtrise la retopo et les outils qui font gagner en vitesse.

C'est cette méthode que j'ai utilisé pour ce modèle ;

(je vous renvoie sur mon facebook, la flemme d'up l'image)

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=146125489608813&set=a.121089028779126.1073741828.100026340874211&type=3&theater>