

Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: poisson des profondeurs (débutant)

Subject: Re: poisson des profondeurs (débutant)

Posté par: warkanbe

Contribution le : 12/11/2009 0:19:49

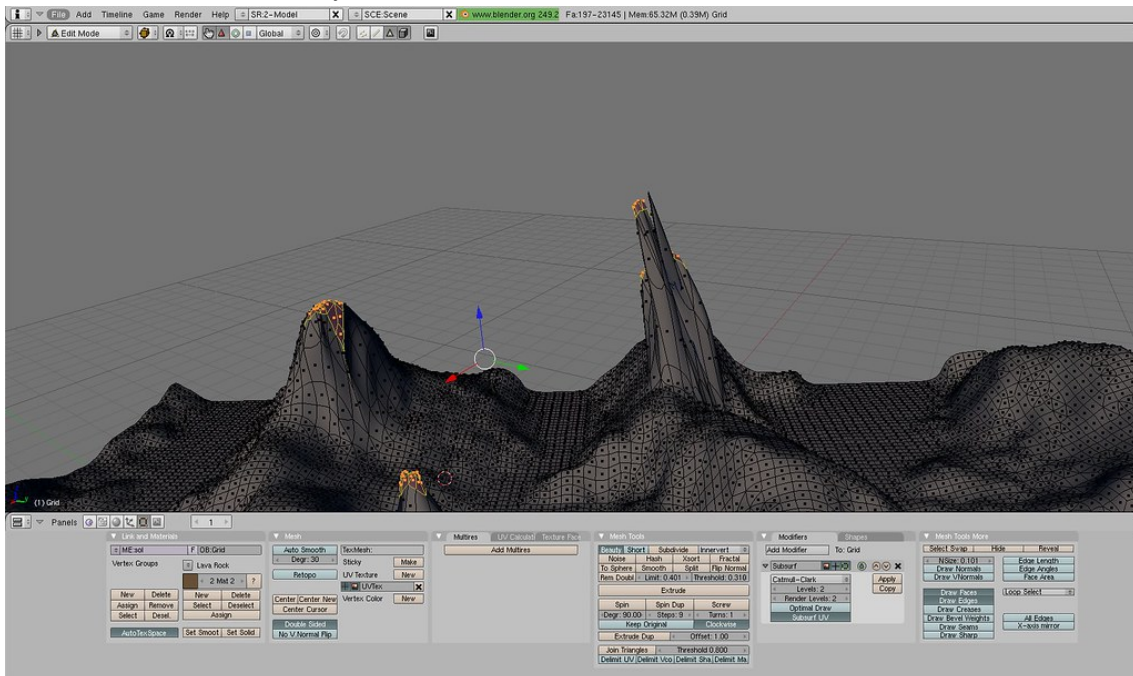
bienvenue dans l'étape un d'amélioration encours sur l'environnement

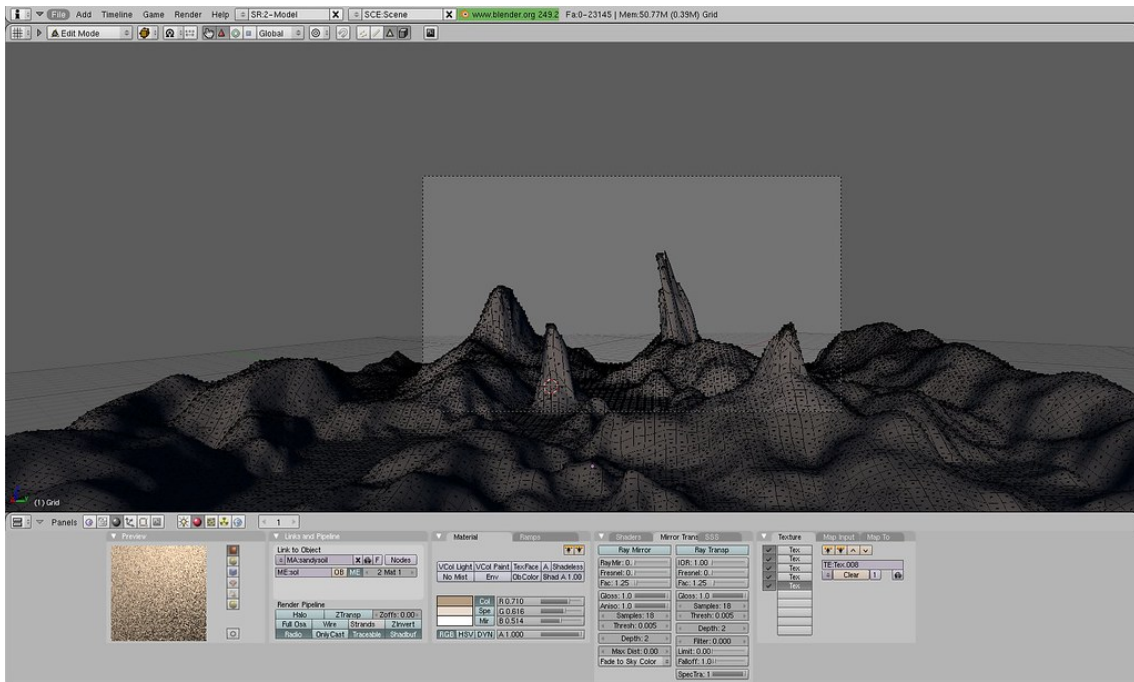
Type:cartoon

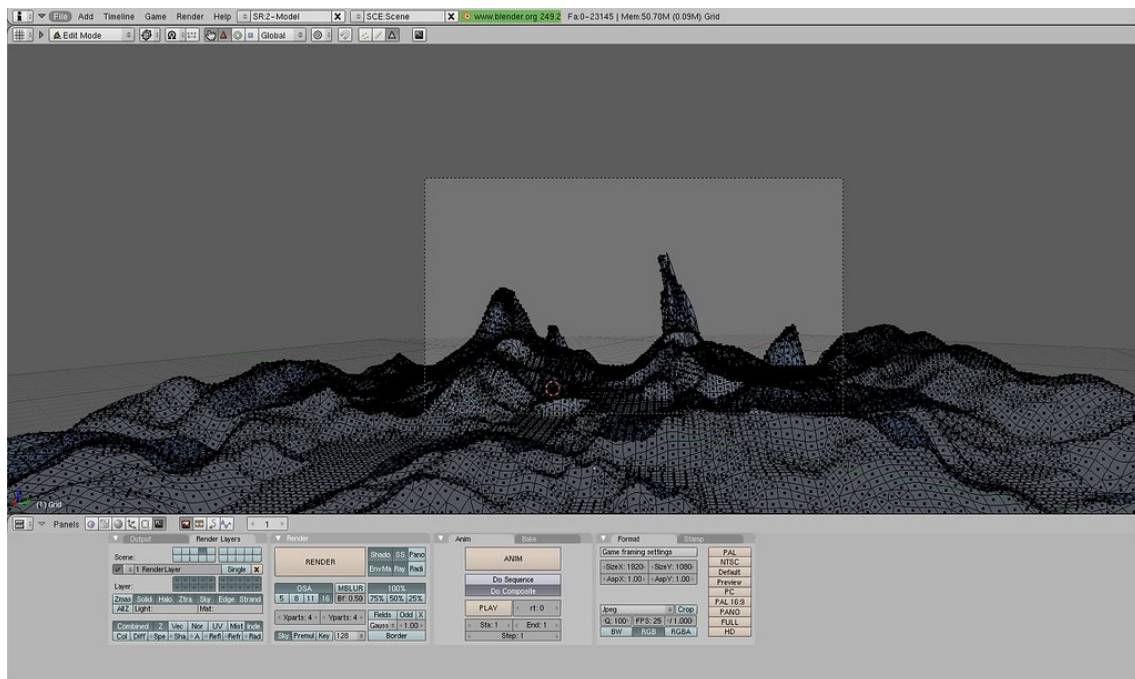
à travailler: mesh,texture,création d'objets

objectif :1 semaine

voici les screen de cette objet







[photo 3](#) [photo 2](#) [photo 1](#)

mesh

methode appliquer:

j'ai utiliser un grid 50/50 à laquelle j'ai appliqué une première texture de type cloud avec lequel j'ai fait un noise. ensuite j'ai subdiviser 2fois, subsurf set smooth et fractal 20. ensuite, j'ai pris le sculp mode pour faire sortir des acheminés. Lesquels j'ai séparer les face pour appliquer une autre textures et subdivisé et smooth cette région de nouveau.

Probleme

C'est vraiment trop énorme comme mesh !! pour rien. j'ai penser recommencer du début. utiliser la même technique de départ pour le sol vers l'horizon de façon plus douce en polygone et modeler les cheminé séparer et ensuite les intégrer à la base . question bonne idée ?? ou existe t-il une méthode plus rapide ?

texture

j'ai l'impression que la base de la texture est bonne pour la première couche. j'ai penser ajouté une texture marbre noire par dessus pour faire un effet plus réaliste par contre j'ai peur quand réduisant mon nombre de polygones l'effet soit plutôt décevant ai-je raison?? sinon je veut bien essayer de peindre des relief à la main mais quand je me met en mode paint texture le curseur reste à la même position j'oublie un truc ?? si c'est une question de UV mapping (ma bête noire) j'essayerais de refaire le tuto encore une fois.

ont va commencer par cela :)

merci