



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Habitation sur falaise

Subject: Re: Habitation sur falaise

Posté par: matusalem

Contribution le : 4/4/2011 14:32:17

Moi aussi je pense que le ciel est pas terrible. Pour la texture elle est trop étirée, sa résolution est faible et en plus on voit bien qu'elle est pas réaliste.

Pour le déplacement est bien en mettre deux, un pour les grosses variations et un autre pour les détails (précédé d'un subsurf avec beaucoup de subdivisions).

Pour l'eau elle a pas d'allure, tu pourrais uv mapper une texture d'eau dessus made in cg texture <http://www.cgtextures.com/>

Ensuite tu lui met de la transparence et surtout du mirror et le tour est joué.

Pour uv mapper il faut le faire en mode d'affichage texturé pour que ce soit propre.

L'avantage pour l'eau c'est que tu verras un peu le fond et les falaises se refléter dessus ça donnera une dimension à l'image. En plus si tu met bien ton image de fond dans le world avec le paramètre "global" tu peux avoir le reflet du ciel aussi.

L'autre souci c'est l'éclairage qui est hard, tu pourrais essayer de mettre de l'environnement lightning et une ambient occlusion en mode "multiply" à régler dans le panneau world.

a+