



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Test mode Mistral

Subject: Re: Test mode Mistral

Posté par: Thewada

Contribution le : 8/5/2020 0:28:47

Coucou.

mots clefs en vrac:

Hard surface modeling

Topology

BSurface

Normal map modeling

Vertex Groups

Hard surface parceque ton projet est de ce type, donc polygon modeling, a opposer a un style plus organique qui serait plutot sculpté (donc sculpt modeling).

Topology parceque c'est bien de pas avoir 10 millions de polygones, mais aussi pour que ton mesh soit bien "construit". Il sera lisible. Les modificateurs que tu pourrais appliquer plus tard seront efficaces, prévisibles et homogènes. Par exemple un bevel.

Bsurface est une maniere de faire de la topologie, a partir de courbes de bezier. Ca me parait utile pour ton projet.

Normal map modeling, pour avoir de beaux détails.

Découper le modèle pour l'UV me parait une bonne chose à faire. Pour commencer tu pourrais faire une division en trois(coque coté gauche, droit, et le pont). Tu pourras mirror la coque et n'utiliser qu'une texture pour les deux cotés.

Tu peux aussi définir des vertex groups afin d'utiliser plusieurs matériaux, textures..tout ça dans le node editor. Mais garde ça pour la fin.

Sinon pour les trous, personnellement j'évite les opération booléennes et je fais tout à la main. Ca me parait plus simple que de corriger les erreurs des opérations B.

Tu peux te fabriquer une sorte de bibliotheque de formes à réutiliser, qui te serviront à modéliser, que ce soit les trous, les boulons etc. L'idée c'est que ces formes complexes soient simples à insérer dans un mesh avec peu de points.

Evite les nngones.

Celui que tu as fait avec ton opération Booleene et qui entoure le trou, c'est effectivement mal.

++