



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Test mode Mistral

Subject: Re: Test mode Mistral

Posté par: moonboots

Contribution le : 8/5/2020 7:07:47

À mon avis il faut raisonner d'une autre manière, c'est à dire que tu devrais faire dépendre ta méthode des images ou séquences que tu comptes faire avec ton bateau. C'est donc l'usage que tu veux faire de ton objet qui va déterminer la méthode et la quantité de détails que tu vas lui donner.

Par exemple, pour être caricatural, si tu pars d'une image lointaine de ton bateau et que tu passes directement à un gros plan sur une fenêtre, autant concevoir deux objets :

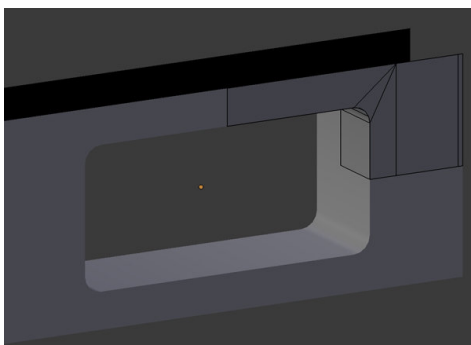
- Un bateau qui fonctionne de loin, avec éventuellement des artifices comme des bump maps pour créer du relief.
- Un bout de coque isolé pour la fenêtre (ou qq fenêtres seulement).

C'est logique, ça t'évitera du boulot, des objets très lourds et du calcul inutile.

Même si tu te dis que tu vas partir d'un plan lointain et avancer jusque sur le pont de ton bateau ça ne justifie pas que tu fasses un tas de détails qui n'auront aucune utilité pour ce plan, tu peux même supprimer la face opposée du bateau puisqu'on ne la verra pas.

Après tu peux te dire que ce n'est qu'un exercice et que tu ne veux aller que jusqu'à un certain niveau de détails, par exemple que le bateau soit d'un réalisme acceptable jusqu'à une certaine distance.

Pour ce qui est de la fenêtre que tu montres, les triangles ou ngons ne créeront pas d'artefacts à partir du moment où tu n'utilises pas de Subsurf modifier, dans ce cas-là tu fais un Smooth Shader et tu utilises le Auto-Smooth pour adoucir certains angles. Mais si tu n'utilises pas de Subsurf et que tu ne fais qu'un objet bateau ça veut dire que tu te prives du Subsurf pour l'ensemble de ton bateau.



Si tu utilises un Subsurf, pour ce genre d'ouverture personnellement j'utiliserais ce genre de topologie. Ça demande plus de faces que ta solution, mais parfois, pour ce genre d'ouverture, il n'y a pas le choix.

