



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Monster Mash

Subject: Re: Monster Mash

Posté par: lucky

Contribution le : 11/6/2021 18:35:52

Oui, en fait le problème est là, la simplification n'est pas forcément synonyme de qualité. Ca va effectivement attirer les débutants qui sont effrayés par un logiciel 3D (c'est vrai que la première fois ça ressemble plus à un tableau de bord de sous marin russe qu'à un chevalet). Mais ça peut faire prendre de mauvaises habitudes.

Disons que si tu souhaites travailler un jour dans un studio d'animation 3D, il te sera impossible de faire quoique ce soit avec Monster Mash. Il vaut mieux apprendre les bases depuis le début, même si c'est plus difficile.

Pourquoi? La topologie du mesh n'est déjà pas correcte, c'est un nuage de points, les arêtes ne suivent pas de dessin logique propre au volume. Plus d'info sur la topologie ici (c'est peut être pas la meilleure doc mais bon, je te laisse chercher si le sujet t'intéresse):

<https://www.lojiciels.com/comment-identifier-la-topologie-dans-lanimation-3d/>

Donc il faudra refaire la topologie.

La topologie est très importante pour le rig, les déformations lors de l'animation et l'optimisation.

Ensuite la texture, c'est juste une projection de la photo sur le mesh, symétrisée sur l'autre côté. Là encore, les standards de texturage dans les milieux pros sont bien plus exigeants, déjà en terme de qualité, niveau de détail, et en général on a plusieurs textures: diffuse, spéculaire, normal/bump...

Et il faut des UVs (dépliage du mesh pour les textures, avec une bonne topologie toujours).

Donc en gros, tout à refaire.

Dans le meilleur des cas, on pourrait se servir de Monster Mash pour avoir une base de volumes à retravailler ensuite. Voir si ça fonctionne bien avec des formes plus complexes quand même. Mais il peut être plus rapide de tout faire dans Blender à ce moment là, étant donné que la topologie est à refaire, et les volumes à améliorer.

Si ton but n'est pas de bosser dans un studio 3D, alors aucune importance par contre, go