



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Mecha tortue/alien**

**Subject: Re: Mecha tortue/alien**

Posté par: bushi38

Contribution le : 2/7/2009 12:50:57

Salut ! Ta tortue est marrante j'aime bien l'idée de tortue/ alien !!

Pour la texture de métal utilise l'UV mapping pour déplier ta carapace. Ensuite tu fait 3 textures. La diffuse, avec les couleurs et images de métal que tu auras choisi et arrangées ensembles sous GIMP ou autre soft 2D. La normal map, pour simuler le relief. Cherche du côté du plug-in de GIMP qui permet de transformer une image en normal map et qui est très utile. Et enfin la spec map (elle n'est pas obligatoire) qui est faite à partir de la diffuse, en général elle est en noir est blanc. Les zones noires réagiront peut avec la lumière comparés aux zones blanches qui refléteront bien la lumière. Donc à toi de saturé les zones qui réfléchissent beaucoup la lumière et à assombrir les autres.

Pour ces trois textures "images", dans le panneau "Map input" pense à cocher "UV" . Dans Map to; Pour la diffuse tu coche color et pourquoi pas Csp (color spec). Pour la normal map tu coche nor et tu joue avec le slider pour influencer le niveau de relief, tu peux aussi essayer Hard. Pour la dernière tu coche Spec et Ref.

Pour le spec tu peux aussi essayer les "Specular Shaders" :

Phong, Bling et Wardiso (désolé je ne connais pas trop chacun de leur emploi mais en tâtonnant tu devrais approcher un effet métallique).

Voilà en bidouillant tu devrait avoir quelque chose de convaincant.

Aller tchô !