



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: une main

Subject: Re: une main

Posté par: Oltux

Contribution le : 11/4/2010 13:33:04

En fait c'est une texture noir et blanche.

Le noir fait les creux, le blanc les bosses. Gris entre les deux.

Tu peux donc prendre une texture de main, par exemple avec les lignes de la main, tu la travaille sous Gimp de sorte à refaire sortir les lignes en noir (ou blanc je ne sais plus) et tu la colle dans blender avec l'option "displace" je crois.

(voir l'option blender displacing)

C'est peut être pas la meilleure méthode, mais ça peut marcher.

Ca reste qu'une idée, je ne l'utilise pas assez souvent et je ne suis pas sûr que ce soit la meilleure option.