



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: Une auberge médiévale tirée de... Warhammer ?**

Posté par: Bordelor

Contribution le : 21/1/2011 13:02:20

[1] Une auberge médiévale - Bordelor

Merci de vos commentaires.

Kiwi, si tu n'es pas spécialiste de charpente médiévale et que tu veux le devenir, n'hésite pas à lire la partie de [L'encyclopédie médiévale d'Eugène Viollet Le Duc](#) et notamment sa partie sur les charpentes. Après, tu le sera !

Et pour les lambourdes faîtières (c'est de celles-ci que tu veux parler ?) il n'est pas obligatoire qu'elles dépassent. Bien souvent, elles sont prolongées pour pouvoir soutenir une avancée conséquente du toit et sont sculptées ; un simple exercice de style. Mais dans le cas présent, le surplomb est plutôt court donc il n'est pas utile de prolonger ces lambourdes. Cela dit, tu pense que ça pourrait être esthétique ?

Blackshmoll, on ne peut pas voir un seul Wire de tout cela car ce sont plein d'objets assemblés. Ma recherche a été de faire le maillage le plus simple et le plus propre possible. Il est VRAIMENT très simple. Et aucun triangle. Je voulais héberger mon blend pour que chacun puisse voir la technique de réalisation (c'est la vocation du forum je pense) mais l'hébergement interne du

ne fonctionnait pas (il ne fonctionne toujours pas à première vue...). Je l'ai hébergé sur megaupload en attendant. Vous pouvez le trouver [ici](#). (qui c'est qui a réussi à contourner le délai d'attente avant téléchargement fixé par megaupload ?

)

Tu as l'oeil pour les deux pans de toiture. J'ai supprimé certaines ardoises (toutes modélisées) pour que la jonction ne soit pas trop franche mais il reste encore un problème en effet. J'ai deux solutions : soit de mettre un élément par-dessus pour créer une sorte de gouttière (ou par dessous, comme dans les constructions actuelles) ou bien de modifier la forme des tuiles de rive pour les adapter au pan adjacent. Mais je n'ai pas encore bien choisi.

Les ardoises, comme tu pourras le voir dans le blend, sont dépliées par "pans" de toit. Je comptais y appliquer 3 textures : la première, en UV, pour les stries du bois et la couleur (color + nor) ; la seconde, en UV aussi (color à 0.8) pour noircir certaines parties des ardoises (la partie "arrondie") et créer une sorte de sentiment d'aléatoire (noircir certaines ardoises pour avoir un brun plus profond,...) ; la troisième serait un marbre ou un cloud léger en global pour instaurer une sorte d'unité discrète malgré l'aléatoire induit par la texture précédente. Ça demande quand même un peu de boulot malgré tout...

Pour l'aspect du torchis, je te remercie mille fois. Mes divers tests précédents m'avaient amené à un aspect approximativement décevant et c'est ce que j'ai voulu travailler en premier dans cette modé. Un voronoi en nor pour les petites aspérités, un grand cloud en nor, aussi, pour induire une irrégularité et [cette texture en UV](#) (color à 0.4) pour les tâches plus sombres (faites sous Gimp). J'en étais particulièrement fier même si il manque quelque

chose que je ne saurai définir...

A bientôt pour la suite : le toit.