



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: Bordelor

Contribution le : 27/2/2011 11:23:14

Bonjour "ours à casquette"

Nul n'est besoin de viser un résultat particulièrement impressionnant pour participer. On fait selon ses moyens et il y aura toujours des conseils qui permettront d'aller plus loin. Un peu le principe d'un WIP quoi !

Pour répondre à tes questions :

Le "superbe" mur de parement de l'auberge a été réalisé de manière très basique. Je n'ose pas vraiment faire un tutoriel pour cela mais devant ton commentaire, peut-être que cela pourrait intéresser d'autres personnes. Je vais faire un petit tuto mais en attendant, je vais en donner les grande lignes :

J'ai créé, au départ, un cube que j'ai scalé pour en faire un rectangle adapté à la taille du mur puis (c'est possible de faire cela à l'aide des arrays), je l'ai multiplié pour qu'il prenne toute la largeur d'un mur. On sélectionne quelques arrêtes que l'on bouge pour créer de l'aléatoire puis on pratique le même procédé pour les pierres qui s'empileront dessus.

C'est un travail un peu long mais ça donne un bon résultat. On "construit" vraiment le mur ce qui aide à en voir les contraintes. Puis, en étape secondaire, on sélectionne tout et on subdivise, subdivise fractale à 20 et subdivise smooth à 2. On passe en mode de sélection proportionnelle "random". On agrandit le cercle pour qu'il prenne toutes les vertices en compte. On prend une vertice au hasard et on la déplace de 0.1 sur X, 0.1 sur Y, 0.01 sur Z.

Un ou deux petit coup de "smooth vertex" et on a nos pierres taillées.

Pour le texturing, c'est plus question de sensibilité. Tout est fait avec des procédurales de couleurs différentes (il y a un voronoi, un cloud et deux marble il me semble) avec des valeurs de nor différentes.

Après, texturer de manière réaliste, c'est du dépliage UV avec en image ressource, des photos. Les procédurales donneront toujours l'illusion de réalismes mais sont trop "parfaites" dans leur répétition.