



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: Bordelor

Contribution le : 14/3/2011 9:12:49

Pour déplier l'UV, c'est beaucoup plus simple sur un modèle comme le tien. Met toi en vue de côté et ne sélectionne que les faces qui sont normales à ta vue (mode de sélection par faces > circle ou box selection et tu fais ton petit bazar. Puis, une fois qu'elles sont toutes sélectionnées, tu fais U > Unwrap from view. Tu n'es pas obligé de marquer des seams pour le moment, peut-être pour des modélisations plus complexes !

N'oubliez pas de mentionner vos participations imaginées par un titre explicite. Par exemple :
[425] Un bout de gruyère rapé - Duschmoll

Sympa ta porte, elle commence à prendre forme. Des petits trucs à ajouter cela dit sans doute. Je dirai qu'elle manque de meurtrières et de manière plus générale, de visibilité pour tirer sur les assaillants.

Le nor ne mériterait pas d'être inversé pour le le mortier qui lie les pierres soit entre ces dernières et non dépassant ?

L'encadrement de la porte n'est pas simplement un liseré décoratif. C'est ce qui "fait" réellement la porte. Etant un des points les moins solide d'un château, une porte se doit d'être renforcée et défendue !

Dernière petite remarque sur la texture du rempart. C'est quoi ?

Autrement, j'aime beaucoup le drapeau et la tournure que prennent les choses pour ta porte.