



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 27/3/2011 9:28:03

Dans ma tête, une faux sa rouille dans le temps, surtout à cette époque. Mais c'est vrai que j'ai un peu forcé sur la rouille, j'ai donc galéré à faire un métal qui a été poncé à plusieurs reprises. En prenant en compte que le métal d'époque n'est pas de la même qualité donc plus d'imperfections. J'ai bien du faire 20 dossiers xcf pour trouver un résultat passable, c'est encore à revoir.

Le gros problème c'est que je veux un effet brossé dans tout les sens sur la lame, et je peux pas forcer, mes traits sur la carte UV font 1.5 pixels environ.

Desio, si je baisse un chouilla le nor, la rouille ne ressort pas de la même manière...arG!

Bon le massacre:

<http://img821.imageshack.us/f/fauxmtalp.jpg/>

On a en arrière plan les nouveaux habits de la demoiselle (largement pompé de l'image de Bordelor, je vous la cache pas)

A la base, j'ai principalement trouvé des tuniques comme habit et j'aime l'originalité. Une simple tunique sa fait trop banal, alors j'ai essayé de lui donner un peu de caractère avec le plis, mais la qualité de la mod reste à désirer.

Sinon pour l'anatomie, je m'en occupe prochainement, donc me fusillez pas dessus :)

Pour les texture, je n'utilise que l'UV actuellement (sauf les cordes qui ont subit un essai en procédurales). J'utilise par moment des images de références pour voir à quoi sa ressemble mais je crée tout à partir de mes pinceaux et des filtres de Gimp. Pour la rouille c'est la même technique que le bois et la pierre avec des tampons entre et des réglages, rien de plus.