



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 6/4/2011 18:07:42

Si, le dépliage est mal fait, fait bricolé pour que ça passe. Le bricolage a consisté à déplier la tête seule, le reste du corps masqué et vice versa, puis avec une des 2 parties, tête ou corps, j'ai enregistré et les 2 dépliages ont été enregistrés sur la même carte, j'ai préalablement scalé les 2 dépliages pour qu'ils ne se rentrent pas dedans. C'est pour ça que la tête est dépliée convenablement malgré qu'elle n'est pas reliée au reste du corps, les raccords ont été faits sur Gimp pour que ça passe inaperçu...

Pour la robe, les cols ont été mal réglés. La texture normale a été sélectionnée en col (erreur de ma part) et le col (foncé) a dû être submergé par elle. Il faudra d'ailleurs que je rajoute des tâches de terre et peut-être une en alpha pour quelques menus déchirures. Je médite pour l'alpha, j'ai déjà fait des tests mais rien de concluant pour le moment.

Les paramètres des particules sont déjà réglés avec les enfants, le weight painting et à creuser, j'ai déjà exploré cette facette mais c'est pas encore ça. Mais tout de même, avoir les bonnes textures et réglages et pas réussir à coiffer son sujet, faut le faire :)

Sinon voilà ce que ça donne quand je m'attaque au normal pour la texture organique, je préfère laisser en HD pour les détails... Les lèvres et les joues sont toutefois encore à améliorer.

<http://www.pasteall.org/pic/10759>

Bonne soirée!