



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 8/4/2011 16:17:43

Hello!

Bordelor, j'ai retravaillé la texture, mon principal problème est comme pour le métal de ma faux, la résolution. Un pixel sur gimp en équivaut 2/3 sur blender en 2400/1200 pixels au rendu, ce qui me fait une peau bosselée.

Donc je suis passé de 3000*3000 à 7500*7500 pixels pour la carte UV sachant qu'elle contient le corps.

Comme précédemment, je suis parti d'une photo par souci de réalisme. j'ai pas encore trouvé la solution magique pour faire de la peau sur Gimp comme pour le Bois. Donc un peu de tamponnage, ajustement et voilà un premier rendu avec une coiffure (Largement bordélique :D) le weight paint a été mon ami pour placer les particules.

<http://www.pasteall.org/pic/10803>

Je vais voir ce que je peux faire pour l'effet cire, la corne de l'oeil et l'oeil on été récupéré de blendswap, je les ai laissés avec leur réglages par défaut, j'ai modifié la corne, mais je ne suis pas certain que se soit mieux.

Lollito Pour les vêtements, j'ai pas spécialement fait attention au fait qu'ils sont trop serrés, la jupe est effectivement un chouilla moulante, mais quand au gilet, c'est le but. Je me suis inspiré de l'image de Bordelor postée il y a quelques posts, faire corset, donc un vêtement moderne été le but!

J'ai modélisé les pieds comme s'ils étaient destinés à des talons, j'ai prévu de les mettre à plat par la suite, bien que faire un talon, pourquoi pas. Sa sera pas spécialement historique mais sa peut donner du caractère au personnage.

Je suis parti d'un Cube pour l'intégralité, si je me souvient bien. j'ai supprimé 2 vertices du cube, puis j'ai extrudé, de même pour la tête, j'ai débuté par les yeux en subdivisant une fois.

Quand au méchant gilet, j'essaye les shaders au rythme des rendus, ils commencent d'ailleurs à devenir lent, je suis passé de 30 sec à 15min pour obtenir un rendu.

Bon blend!