



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval**

Posté par: lollito

Contribution le : 6/6/2011 21:05:31

### **[31] Forgeron - Lollito**

Salut,

KImp, le NOR, est une abréviation de "normal".

Ajouter du NOR est donner du relief à tes textures. ça ajoute du détail sans ajouter de faces, surtout dans le cas de la Normal Map, qui est calculée sur un modèle avec beaucoup de détails, puis appliquée sur le même modèle mais avec moins de faces. Du coup il récupère les normals du modèle high poly. C'est une explication très basique cependant, je ne maîtrise encore pas le processus de la normal Map.

Par contre le NOR est bien plus simple à appliquer. juste une case à cocher quelques réglages. Je t'ai mis une capture écran.

### NOR

Il s'appelait NOR jusqu'à la version 2.49 et beaucoup de monde garde cette expression. Maintenant ça s'appelle "geometry"

Voilà, j'espère que ça t'aide un peu, même si ce ne sont pas des explications de pro.

Sinon pour ton gravier, dans la fenêtre UV éditeur, tu sélectionne les faces qui sont texturées gravier, et tu agrandis la zone sélectionnée. Mais il faudra sûrement que tu arrange ta texture car cela va faire dépasser la zone sélectionnée de la partie gravier de ton image. De plus, une texture tilable impose. Ha ! uvmapping, c'est de la couture !

TheBadPen, oui ses sabots lui vont comme un gant ! J'ai revu les proportions donc, avec le proportional editing. Me suis un peu amusé avec le SSS, que je connais très peu. J'ai trouvé que les réglages skin avaient un IQR élevé, par défaut. j'ai du baisser beaucoup pour ne pas avoir un forgeron translucide. bref, ces rendus sont plus pour avoir des retours sur les proportions du corps que sur les shaders qui est pas encore en chantier. Voilà, les accessoires maintenant, puis les textures (aie aie, je vais expérimenter les normal maps justement.) Quelques poils aussi (sourcils, poitrine, bras - il restera chauve, pour le look).

Et ici le blend (accessoires calque 2): [Forgeron](#)

Si vous avez des idées...

Bons blends !

Bordelor, reviens!!