



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: topic communautaire - Un village médiéval

Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval

Posté par: lollito

Contribution le : 7/6/2011 18:10:18

Alors, je t'avais mis une texture musgrave en exemple sur la capture d'écran, mais toi tu dois mettre ton image de brique en texture. Change le musgrave en "image", charge ton image. Dans Mapping change "generated en UV" et dans le champs "layer", sélectionne ton UV map. Si tu sais pas pour les deux canaux (noir et blanc/couleur) tu peux pour l'instant laisser cochés color et normal sur ton image seule. C'est aussi possible. Aussi, il faut packer les images utilisées dans ton blend. Comme ça blender les enregistre dans le fichier et elles ne sont pas perdues si tu partage ton blend avec d'autres. Il n'y a rien d'important. Là j'ai pas les images.

En espérant que ça t'aide, mais je comprends pas, tu avais pourtant réussi à uv mapper pour faire le rendu, même si les lignes de la map étaient visibles.

Je t'ai fais une autre capture d'écran. mais le mieux reste un bon tutoriel avec les bases.

[screen](#)

TheBadPen, au fait ton dragon, il déchire !! et la créature qui le monte, j'en parle même pas!