



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Robot --> Nom de code : Primo (ou 1'/I')

Subject: Re: Robot --> Nom de code : Primo (ou 1'/I')

PostÃ© par: lighteye

Contribution le : 15/8/2011 11:31:57

Bonjour,

Je n'ai pas encore UV Map le modele (je dois le faire biensur) donc il est normal qu'il parraisse griffé de partout parce que j'ai applique la texture à I'ensemble du mesh . Pour que la peinture soit terni, je pense qu'il faudrait que je mette une texture saleté (mais je ne sais pas s'il faut que je mette pour ça une specMap ou une MirrorMap peut etre les deux). De plus je ne sais pas s'il faut que mon robot soit vraiment crasseux comme ceci :

(on voit I'attaque de la peinture par I'usure, la crasse. <!!!> Je ne prétends pas pouvoir faire la même chose mon niveau est très loin de là comme vous pouvez vous en douter)

[petite reference à Starcraft 2 et à sa cinématique géniale]

Ou quelque chose juste un peu rayé, qui fait "clean".

PS : McBlyver, pourrais tu me montrer une image qui s'approche du résultat que tu visualise dans ta tête ? :)

Merci le

[edit: Voici un blend de Primo ainsi vous pourriez critiquer la mod, le texturing et mieux comprendre d'où vient le problème s'il y en a : [*Primo à télécharger*](#). S'il vous plait, si vous réutilisez ce blend, avertissez moi (même si je sais qu'il n'est pas fini). De plus, si vous le modifiez, ce que je vous encourage à faire, montrez nous les améliorations, ce serait sympa.

Merci

.. Ps: Je compte surement partager mon travail final en mode opensource, faut il encore qu'il soit fini

]