



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.6x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.6x : actus, tests, feedback...

PostÃ© par: Fadge

Contribution le : 11/11/2011 21:34:53

Rolala Melti, je te corrige ça parce que même si on comprends, purée c'est du français ça !

Citation :

hello Mr Mickael, scuse my bad English (french/spanish il more easy for me).

Hello Mr. Mickael, excuse my bad English,

Citation :

I love your add-on and of course i use and it's Well. But i think about on other possibility of "Brush".

I love your add-on : I'm using it and it's very efficient.

But I think about other possibilities with the brush tool.

Citation :

is it possible to paint And bump in same times?

with on slider for paint opacity and on other (with the pressure of tablet perhaps) for the deep of Bump?

Could it be possible to paint and bump in the same time ?

I see something like a slider for painting the opacity (Maybe by using the pressure of the tablet ?!) and an other slider for the depth of bump ...

Citation :

thanks if this idea is possible i'm sure plenty people love it to

Thanking you in anticipation if this idea could be implanted, and I'm sure people would love it.

Citation :

Ave a nice day ++

Have a nice day

C'est pas pour être méchant mais si c'était traduit en français ça passe un peu pour du "éh mec tu me le fait ce p**** d'add on ? merci groooooow biennnn et tout !"

Mais sinon je trouve ça intéressant comme ajout. Et si j'ai bien compris alors que tu peins ta

diffuse tu te fais une bump en même temps ... intéressant ...

Limite il faudrait pousser le truc jusqu'au bout avec une préviz en temps réel sur du sculpt.

Modé low po

UV map ou tout autre technique sur laquelle peindre

Ajout de multires

Mise en place d'un shader spécial

Lorsque tu sculpt, tu peux faire varier plusieurs maps comme diffuse/bump/spec/reflection, etc etc ...

Tu vois l'effet du bump grâce au sculpt, et les effets des différentes autres maps en temps réel grâce au shader développé.

Si ça existe déjà je vais m'enterrer ...