



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: meltingman

Contribution le : 12/11/2011 0:53:40

Citation :

edddy a écrit:

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

heu, ça y est déjà ça, non?

sinon je comprends tout, donc grammaticalement ça va... mais... bon c'est ton graal

oui, mais pas en même temps, en gros quand tu activerais le Tool/brush/"paint&bump", ben t'aurais la couleur qui se mapperait sur le map : Diffuse et le bump en NB en même temps.

Citation :

Fadge à dit:

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 !" méchant

. nan, je crois pas que ça serait interprété comme ça franchement. et puis je le dit bien que je suis un frenchi un peu spanish.. Si il comprends le concept c'est bon pour moi

.

Citation :

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 ...

yes

donc c'est comprehensible

.

Citation :

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

alors la par contre t'a pas compris

c'est pas pour le sculpte mais pour le paint mode.

Mais oui, coupler le paint et le sculpte comme dit Lade serait vraiment magnifique.

Citation :

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 ...

on appelle ça le Paint mode

.

je fait mon méchant t'inquiète

.

Citation :

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 ...

eu.. la couleur/bump/spec/reflexion (sur image map) ça fonctionne en direct avec le GLSL et ça tu le sais donc la en l'occurrence c'est moi qui ne dois pas comprendre ton idée

Merci pour les corrections

, mais du coup j'ai peur de l'induire en erreur car si tu a mal compris, mais retranscrit mes pensées, peut être nous éloignerons nous encore plus en réécrivant les tiennes?.. genre téléphone arabe

.

Citation :

par LadeHeria :

Ça pas tout à fait un rapport, mais ce qui me semble encore plus intéressant, c'est de pouvoir peindre et sculpt en même temps (par exemple avec une texture). J'en avais parlé avec un dev il y a de ce 1 ans et c'était pas à l'ordre du jour du tout.

LadeHeria

ouaip, j'en parlais aussi ya un moment, ça serait vraiment sympa.

++

Edit: ah ben on a répondu et bien compris d'ailleurs

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?214007-Layers-for-texture-paint-new-addon&p=1985828&viewfull=1#post1985828>