



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Maison médiéval low poly - blender interne

Subject: Re: Maison médiéval low poly - blender interne

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 20/10/2015 9:38:41

Salut,

J'aurais aimé voir cette vidéo avant. J'aurais gagné du temps. Je n'ai pas non plus pensé à jouer sur la saturation/contraste des planches.

Je vais tester cette add on, mais je ne pense pas tout refaire. Peut être refaire les textures diffuses en appliquant les nœuds utilisés dans la vidéo.

"Et si tu veux en faire une texture, tu crées ton plancher, tu mets une camera en mode orthographique et tu fais un rendu de la surface dont tu as besoin !"

Dans le cas présenté dans la vidéo, se mettre en vu orthographique et Baker les textures serait très compliqué je pense. Il faut ensuite que les textures s'ajustent parfaitement sur des dalles carrées et soit raccordables avec les autres textures.

(edit) Verdict après 5 min de test : excellent add on!