



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 : 29/10/2015 19:24:03

Salut,

Merci pour tes commentaires.

Je suis d'accord qu'il faille apporter des imperfections et du tordu. Ce n'est pas si simple; comme c'est du lowpoly (l'objectif est qu'elle puisse être exploitée sur le blender game en temps réel). Il va falloir faire des cartes de normales. C'est du travail (beaucoup plus que de rajouter des boucles d'arêtes et bouger des vertices).

Autre chose et la je vais citer grosomodo de mémoire Bordelot ;
Sur les pans de bois médiéval que l'on voit aujourd'hui, les poutres sont vraiment tordu, mais les 600 ans qui peuvent nous séparer de sa construction y sont aussi pour quelque chose! A leur construction les pans de bois étaient " étonnamment" droite.

Pour les solives tu as sans doute raison.

Je verrais ça quand j'aurais et peu de temps.