



Forum: Graphisme alternatif

Topic: GMIC: rendre des textures périodiques

Subject: Re: GMIC: rendre des textures périodiques

Posté par: Ecirbaf

Contribution le : 10/5/2016 16:58:18

Je n'ai testé un peu plus longtemps cette après midi le seamless sur une texture d'écorce, la répétition se voit un peu trop, elle raccorde sans problème et flingue pas originale mais elle crée une bande floutée au niveau du raccord et une fois dans blender elle se voit bien (peut être un mauvais réglage de ma part ceci dit) enfin bon du coup ça demande de la retouche quand même. Je me suis amusé par contre à faire une map d'ambient occlusion avec le nouveau filtre split detail[wavelet] (en gardant un seul calque qui me semblait représentatif) et là ça m'a donné des résultats intéressants (je n'ai hélas pas le fichier avec moi, il est sur le pc du boulot, mais je vous l'envoie demain si vous voulez le voir ?). Voilà, pour ce qui est du pc du boulot, je ne suis pas admin et j'ai galéré sévère pour avoir la dernière gmic sur un gimp portable (windows 7)