



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Bien configurer le diffuse et le specular (material)

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 16/9/2016 12:37:58

Citation :

Non, pour les sociétés de jeux vidéo, je voulais demander le fait qu'ils privilégient la création en interne où pompent-ils sur des sites de textures ?

Quelles sont les chances qu'un site de texture ait exactement la texture qu'il te faut ? À peu près nulles. La question ne se pose donc pas vraiment, les studios sérieux sont obligés de faire leur propres textures.

Après, pour des textures ou matte paintings réalistes, on travaille souvent à partir de photos (collage, clonage...). La provenance de ces photos n'a aucune importance : si tu trouves ce qui t'intéresse en ligne, profite-en, sinon il faudra te balader avec un appareil photo.