



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

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

Posté par: Hook

Contribution le : 4/10/2016 15:37:21

Ta plusieurs façon de procéder, déjà voila comment je procéderais:

Je commencerais par faire le model et non la texture, donc le high poly, en remodelisant tout les détails de l'armure (rivets, plaques superposées ...) enfin comme sur le screen, pour la maille par exemple je ferais une normal map sur le model high de maille, avec une diffuse ...

Donc une fois le model fait je le texturerais entièrement sans me soucier de grand chose, avoir le meilleur rendu possible quitte a utiliser plusieurs textures, matériaux, sans se priver.

Enfin je referais un low par dessus, que je déplierais avant de bake le high précédemment crée sur celui ci, ce qui me donnerais la possibilité de faire une diffuse, une normal, une specular et une map AO, ce qui donnerais les meilleurs résultats je pense.

Après hop on retravaille ces textures sur des éditeurs image 2D afin de rajouter de la saleté, de la rouille, des petits détails qu'on a pas modélisé, et puis c'est fait.

Ca c'est ma méthode, il en existe d'autres, dont je suis moins convaincu mais voila à quoi je pense:

Texturer le model en procédural, en mettant des stencils pour cibler les matériaux et les zones, ajouter de la saleté ...

Beaucoup utilisent des convertisseurs diffuse normal map aussi, j'ai du mal avec ça et les résultats sont beaucoup plus probant avec un bake, on sent mieux les détails vu qu'on obtiens cette texture avec un model plus haut en poly.

Passer directement par un low, le déplier et travailler que en 2D avec de la retouche pour refaire le model, même technique avec le paint mode, donc voila quelques autres pistes, la première est assez longue a mettre en place mais te donnera le meilleur résultat a mon avis.

Pour les models de ton jeu c'est comme ça que j'avais procédé, et c'est une technique très courante dans le monde du jeu vidéo, j'ai vu beaucoup de pro l'utiliser, tiens un exemple de texture de Word of Warcraft crée grâce à ce procédé, donc sculpt sur Zbrush puis bake et ensuite on retravail la texture, et en sort la normal, ao ...

http://4.bp.blogspot.com/-5j46dwq0ln4/UjFL4VWlo6I/AAAAAAAAAMc/FUH7i9EwS60/s1600/prez_coal.jpg