



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Créer une texture depuis Blender

Posté par: Hook

Contribution le : 4/10/2016 19:17:36

Tu écris que tu dois refaire une armure, je te propose des méthodes c'est tout.
(et c'est une technique toute différente de celle utilisée pour réaliser des bâtiments, qui sont en texture répétée alors que la c'est des textures map ma technique, bref)

-Si tu veux juste une texture métallique tu peux la créer sur la base de plusieurs textures procédurales, faire ta config comme tu veux, faut trifouiller partout, il y avait des exemples sur le "Blender Open Material Repository" mais il semble hors ligne pour le moment, de mat pré-fait afin de voir un peu, enfin tu devrais trouver des tutos.

Ta juste à récupérer ta texture après, avec un bake sur un plane par exemple..

-ou tu peux aussi partir d'une base de modélisation en sculpt, parce que tu pourra sortir une normal map (on t'a déjà fait la remarque par TheWada notamment, que ça manquait de relief) et bien sur configurer tes matériaux comme dans la méthode ci dessus, juste que tu modélise toi même le relief de la texture.

Après faut voir le temps et l'énergie que tu compte y investir aussi, qui diffère suivant la méthode utilisée