



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Créer une texture depuis Blender

Posté par: Redstar

Contribution le : 5/10/2016 7:35:17

Non le mesh de l'armure, elle est faite. J'ai juste besoin de faire la texture en procédural pour éventuellement augmenter la taille (comme est d'office raccordable, pas de coupures).

Je dois rajouter que le projet de dynamique-zac est en semi-toon. Du coup, pas de normals map (et si normalement il y en a, il ne me l'a pas demandé par rapport à ce que je lui ai déjà envoyé).

Citation :

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...

Oui ! C'est exactement ce que je cherche à faire.

Après avoir lu cette phrase, je me suis dit que j'allais faire un tour sur le manuel à ce sujet. Par exemple, le Voronoï est parfait pour les matières métalliques. C'est donc avec Voronoï que je dois travailler. C'est cette info que j'avais besoin.

Le blend de Thewada confirme son utilisation, d'ailleurs !

Trifouiller c'est bien, mais savoir où on va, c'est mieux et c'est ce que je cherche à savoir.

Merci beaucoup, Thewada, d'avoir pris le temps de me faire cette texture. J'aimerais bien cependant apprendre à le faire moi-même avec le système nodal, il est temps que je me penche dessus (ça tombe bien, j'ai déjà deux ateliers à faire).

Maintenant, il me faut un tuto qui me permet de comprendre par où je vais quand je choisis un composant. Que pouvez-vous me recommander comme tuto, histoire d'accélérer ma recherche ?