



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Créer une texture depuis Blender

Posté par: Thewada

Contribution le : 14/10/2016 23:59:23

J'avais pas vu tes dernières remarques. Navré que tu comprennes pas tout, mais c'est vrai que c'est un peu.. spécial. Le savoir d'ancien est perdu dans les âges anciens de la nuit blanche.

Un exemple pour que tu vois les différents modules.

<http://pasteall.org/pic/index.php?id=107620>

Tu veux faire une seule texture procédurale, et ma méthode t'en donne trois-quatre, la diffuse/color, le bump, le glossy/spec et le masque, tu peux baker chacune d'elles séparément, et ce qui est bien c'est qu'elles sont interdépendantes, cad qu'elles vont bien ensemble. Je t'ai montré un shader sous cycles, parce que je commence à être plus à l'aise dessus qu'avec l'internal. L'idée c'était de te montrer comment faire un matériau complet, pour que tu vois l'effet du bump, des reflets (comment éviter que le sun rende ton mat trop flashy), des nuances.. touça.. mais tu peux tout diviser et rendre séparément quand même.

Pour ta dernière question, tu peux rendre la tex sur un plane, avec une résolution carrée, par ex 1024x1024. Et si tu veux la rendre tilable, gimp te permet de faire ça dans filtres > mappage > rendre raccordable.

Ceci dit ça sera vachement moins cool que si tu bake sur ton mesh en entier et déplié. Y'aura moins de variations. Pour un environnement ça va d'utiliser des tex raccords, mais je pense que pour un objet comme un perso, ou une armure, c'est mieux d'utiliser une UVmap dédiée et travaillée avec plusieurs tex. Et puis tu te rappelle ptet que je te montrais cette histoire de colorvertex, pour le masque, et bien tu pourrais aussi dire que certaines zones sont plus rouillées, plus boueuses au niveau des bottes, plus ci et là grâce à ça. De plus si tu cherches à rendre tilable le set entier, pas sûr que ça se comporte bien.

Dernière option, oublier les procédurales, et tout faire sous gimp ou toshop avec des brosses un peu bidouillées, des textures + tampon, etc. Ce qui est probablement plus rapide. Surtout si au final tu veux juste rendre tilable, parce que dans ce cas tu perds ce qui est intéressant dans les procédurales.

Enfin bon tu fais comme tu veux.

++