



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Créer une texture avec cycle

Subject: Re: Créer une texture avec cycle

Posté par: GoodKaT

Contribution le : 4/7/2018 15:34:58

Yo, Je ne suis pas un spécialiste hein, je peux me planter, mais pourquoi ne pas utiliser les outils smear et soften du mode texture paint. Comme ça tu pourras altérer la texture de noise que tu auras procéduralement créée pour lui donner un aspect fourrure.

Après, je pense que tu risques d'avoir bcp de mal à avoir un résultats convaincant sans passer par l'UV map. Pour gommer les raccords, as tu essayé un soft de texturing 3D plus poussé ? (substance paint, mari, 3Dcoat ou meme le tout récent Armory paint (gratuit))

En utilisant un soft comme ça si tu déborde d'un coté de ta couture, ca va automatiquement continuer sur l'autre ilot de l'UV, sur la seam correspondante.

(D'ailleurs je pense qu'en peignant directement dans blender ça doit le gérer)

Après j'ai peut être mal compris la pb aussi, dites moi si je suis à coté de la plaque