



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rendu d'un personnage importé depuis DAZ

Subject: Re: Rendu d'un personnage importé depuis DAZ

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 7/12/2018 14:43:00

Salut, Fuzz.

As-tu fait un nouveau material avec des nodes pour Cycles ?

Les materials pour le Blender Render ne fonctionnent pas dans Cycles, ce n'est pas le même principe.

Je viens de jeter un coup d'oeil à ton blend.

Pas d'armature, donc j'en déduis que c'est pour une image fixe, pas pour une animation.

Ensuite, je vois que ton perso est découpé en tranche, il va donc falloir assigner un material à chaque morceau, au lieu de sélectionner tous tes morceaux et de faire un Join (CTRL J) pour avoir plus qu'un seul corps auquel tu pourrais assigner un material en une fois.

D'autre part, si tu fais ton perso en marbre, ça ira. Si tu veux faire un humain vivant avec un material, il manquera de vraisemblance, car il sera uniforme. Pour y remédier, il faudrait une texture assignée en uv.

Tout ça c'est des supputations puisqu'on ne sait pas ce que tu veux faire exactement...