



Forum: Questions & Réponses

Topic: application de texture procédurale

Subject: Re: application de texture procédurale

Posté par: Thewada

Contribution le : 29/9/2020 20:57:26

Ok Pavé :)

L'idée est donc d'utiliser le mesh transformé par ta texture procédurale afin d'en tirer une image. (I) Cette image sera ensuite utilisée comme texture dans une brosse en sculpt mode. Tu peux donc sculpter plus finement les écailles, changer la taille de la brosse change la taille des écailles et les autres outils du mode sculpt permettent d'autres ajustements, fondu, grosseur etc. (II)

Une fois le mesh sculpté, on peut l'utiliser avec le même non sculpté. On lance un calcul qui détermine les changements entre les deux. Le premier est lowpoly, le sculpt est un high poly (ou high res) le calcul devient une bumpmap ou height map ou encore une normal map soit en N&B (noir = rien, blanc = hauteur) ou en rvb pour la normal (rvb = xyz) ce qui change la position des pixels. Le calcul s'appelle un bake. (III?)

I)

- Créer un proxy. Un plane basique, avec ton matériaux d'écailles appliqué. Avec autant de subdiv et de multires que tu veux pour voir les écailles. Le plane doit être placé à 0 dans tous les axes. face vers le haut.

- Place la camera au dessus, à 0 aussi dans tous les axes. Sa rotation doit pointer sur le proxy.

(Ici c'est la méthode longue, il y a plus simple)

disable perspective distortion:

camera > orthographic

Output, changer le format en carré.

ex: 4096x4096

Lightning & shader:

Passer à Eevee

New material

Supprimer le node BSDF de base

Add Geometry (Position) plug dans Output(Surface)

Separate XYZ

Utiliser l'axe des Z

(Ca nous donne un dégradé qui va de 0 noir à un gris, mais on veut un blanc.)

Math node1(multiply)> value 1

Math node2(GreaterThan)>value1

Changer la valeur du mathnode1, trouver le moment où la plus haute valeur garde l'objet noir.

Vers 1.67 ou 4.78 par ex

Ensuite supprimer le mathNode2.

(Ca nous donne un dégradé qui va de 0 (noir) à plus(bleu))

On a donc fabriqué un shader qui va nous servir pour faire une height map.

Quelques settings à changer:

RenderTab>ColorManagement>Standard

Background Noir en rajoutant un plane sous l'objet avec le même matériau

ou Background transparent: RenderTab>Film>Transparent
RenderTab>Format>OpenEXR>RGB,FloatFull
Raison: "LinearSpace" et 32bits
Rendu (F12)
Save Image: EcaillesHeight.EXR

Tu peux soit l'utiliser tel quel, soit la modifier, par ex sous Gimp, afin de rajouter un masque noir sur les bords, et un léger flou gaussien sur les limites. Ce qui pourrait donner une sorte de disque blanc et gris et le reste tout autour complètement noir. Si plus tard en utilisant la texture tu vois des espèces d'artefacts, tu peux revenir ici et rajouter un peu plus de flou gaussien.

II) Utiliser l'heightmap comme texture de brosse:

Sculpt mode & Sculpting Workspace

On peut changer le matcap à droite

Toolbar à gauche: on peut select les brosses. En choisir une qui a plus ou moins d'effet qu'on veut. disons draw;

clic sur le + à coté de son nom

donner un nouveau nom: par ex ecaillesBrosse

ajouter la texture:

Texture panel>newtexture selectionner EcaillesHeight.EXR

Changer les propriétés de la brosse à ta guise:

Stroke properties>Type>anchor

ou encore Spacing, Curve, Disable X symmetry, ...

Enable dynamic topology, haut à droite

Sculpter.

change la taille de la brosse

Save file si tu veux réutiliser ta brosse

Elle sera dans le groupe de brosse que tu aura utilisé.

Pour la réutiliser il faut append cette brosse (ce groupe)

Je m'arrête ici. Tu trouveras ailleurs comment bake ton sculpt sur le lowpoly.(III)

Pense à garder ton dragon en version simple et une autre en version sculpt. Aussi fais des itérations par ex dragon.001 dragon.002, etc.

garde aussi ton proxy, et ton shader d'ecailles original.

++