

[[dilili:pantins_vehicule_procedure_fabrication|{:home.png?direct&80|}]] ===== Variations de couleurs ===== Organisation des fichiers ===== - dossier "bake" dans chaque dossier de véhicule avec les sous-dossiers : - "textures/default" - "textures/var" - bien nommer les fichiers par ex : \\ "LIB_Props_Vehicules2D_Omnibus02_bake_v01" \\ "LIB_Props_Vehicules2D_Omnibus02_bake_A_v01" \\ "LIB_Props_Vehicules2D_Omnibus02_bake_B_v01" \\ "LIB_Props_Vehicules2D_Omnibus02_bake_B_v02" \\ ---- ===== Attention ! ===== Ancienne méthode pour le PanhardLevasseur02 et pb d'uv du fichier bake (prendre le temps de vérifier) \\ Créer une nouvelle version PanhardLevasseur03 avec la nouvelle méthode si besoin de beaucoup de variations - --- ===== Baking ===== - Dans le dossier bake - Choix des couleurs - Si besoin, utilisation de l'add on "Pantin Vehicule Color" - astuce pour ne pas renommer toutes les nouvelles textures à la main : - vérifier que les textures du preset par défaut est bien sauvé dans le dossier "default" - baking en remplaçant toutes les textures - dans le dossier "textures" - sélectionner toutes les textures et les dupliquer pour avoir une version avec suffixe " (copie)" (ctrl-C, ctrl-v) - ouvrir un terminal dans le dossier (clic-droit) et lancer la commande - <code> rename -v 's/[[:space:]]\\(copie\\)/_B/' *</code> (ctrl-shift-v) - remplacer "B" par la lettre correspondante ! - copier les textures de variation dans le sous-dossier "var" (images d'exemple visible dans le dossier "/u/production/users/kevin/Tuto_Vehicule/Variations_couleurs") - copie des textures dans le dossier actor/textures ---- ===== Textures ===== - UV - Texture paint - peinture avec stencil : clic droit, maj, ctrl ----

From:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/> - **Les Fées Spéciales**

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:vehicule_procedure_variations_couleurs

Last update: **2017/12/08 11:04**

