



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Audi A3 by me**

**Subject: Re: Audi A3 by me**

Posté par: willi\_44

Contribution le : 26/7/2008 15:29:00

Pour avoir essayer 3Ds et manipulé les bases de la mod avec, tu risque d'avoir le même problème voir pire.

Je m'explique, 3Ds ne gère pas les background image. Donc pour y remédier on fait appel a un plan texturer (si possible de la taille de l'image). Or petite chose a par, tu as dans ta fenêtre 3d 4 plan qui ne balade et qui occulte une partie du mesh en fonction de ton point de vue. Je ne trouve pas ça très pratique, mais ne connaissant pas le logiciel dans ses moindre détails, j'espère qu'il existe une solution (alt+x pour les rendre transparent ou F4/F5 pour changer les paramètre shading)

Bref, niveau workflow j'aime pas du tout avoir un objet en la cam et le mesh.

Autre point important, c'est ton open Gl qui va te permettre de voir ces fameux plan texturer avec tes prints dessus. Autrement dis, un réglage s'impose pour pousser au maximum la résolution des textures affiché (par défaut c'est pire que blender).

Tu auras toujours ce fameux problème et quoi que tu fasses, il faudra faire avec.

Eh oui, l'univers de la 3D auto ne se limite pas a suivre bêtement un plan mais peu aussi demander une mod a l'oeil.

Pour finir, je trouve ça bien d'être pointilleux sur tes prints, mais je pense que tu devrais plutôt te concentrer sur la mod qui peut être optimiser. Donc te butes pas sur des détails et focalise toi sur le principal.

Bonne continuation

+Will