



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Calibre d'une montre (test matériaux besoin d'avis)**

**Subject: Re: Calibre d'une montre ( stade modélisation)**

Posté par: weilynnCG

Contribution le : 9/4/2009 11:00:16

Tout dépend de tes textures, de quelle type de textures tu va te servir. Car si tu veux un shader metal/argent/or très clean, à la limite il n'y a pas besoin d'UVs, sauf si tu veux faire un peu d'irrégularités dans le bump.

Si tu veux faire un texture de metal bien dirt, il faudrait passer par plusieurs stades de texturing, j'entends par là qu'il te faudrai premièrement un dépliage bien clean (suivant les arrêtes) séparant bien les différentes parties, ensuite tu créer un nouvel UV pour les masques de calques(tu refais le même de préférence), après tu créer un 3e UV cette fois en project from view en vue de la caméra (ce la ne fonctionne que si tu veux que ton image reste fixe). Une fois que tu as tout ça tu peux mixer ta texture avec les deux uvs (le 1er et le 3e) par rapport à ton masque de calque (2e uv), cela te permet de mieux masquer les arrêtes où éventuellement on voit les coutures.