



Forum: Questions & Réponses

Topic: Tete Lego

Subject: Re: Tete Lego

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 4/9/2009 19:03:32

En effet le nombre de polys qui est complètement disproportionnée... Bref.

Quand tu te mets en vue de face et que tu projete "from view", l'arrière de la tête est projeté en superposition de l'avant. En gros, c'est comme si ta texture "traversait" la tête, c'est pour ça qu'elle apparait des deux côtés.

La solution la plus propre serait de placer quelques *seams*, d'effectuer un dépliage "from view" du visage, de pinner le visage et d'utiliser le LSCM pour déplier le reste de la tête.

Dans ton cas (maillage euh... dense

) ce ne serait pas très facile. Et étant donné que la texture est très simple, je vais te proposer une astuce.

Tu sélectionne tout l'arrière de la tête (là où ça devrait être jaune uniforme). Dans l'UVEditor, tu déplace tous les points, tu les réduis, pour les coller à un endroit de ton image où c'est tout jaune. Et voilà.

Par curiosité, où as-tu trouvé ce blueprint ? Il semble très détaillé, ça peut être super utile !

Citation :

Bonne mod mais si je ne m'abuse le haut du crane des légos n'est-il pas plein Sur les anciens Lego, le haut du crane est plat comme sur les briques normales. Mais sur les modèles plus récents, il est creux, avec 3 rayons disposés en "Y" au centre.

Hum... c'était mon moment lego-geek.