



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: création d'une specular map**

**Subject: Re: création d'une specular map**

Posté par: ZeTooN

Contribution le : 10/6/2010 16:18:28

Il faudrait que tu précise l'usage de cette spec map, car selon le cas, le technique peut être différente...

Si il s'agit d'un visage/modé organique, il est courant de faire un baking avec une texture cloud ou musgrave réglé selon tes besoins (souvent très fin, peu contrasté) qui te servira de base à tes bump et spec map...

Si il s'agit de faire une spec map pour du metal par exemple, tu peux exporter l'unwrap via un script (save layout un truc comme ça)

Et utiliser un soft 2d de ton choix pour peindre (en variant toujours entre le noir et le blanc) le endroit ou tu veux plus ou moins de spec

Tu peux aussi utiliser le baking dans ce cas de figure...

Enfin, tu peux également utiliser une texture déjà existante et la convertir en noir et blanc et jouer sur les contraste pour obtenir le résultat que tu souhaite...

La liste est évidemment non exhaustive,... Il y a sans doute presque autant de technique que d'infographiste...

A toi de trouver la tienne... Mais la base est là...