



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Naja**

**Subject: Re: Naja**

Posté par: Ecirbaf

Contribution le : 13/5/2016 9:38:54

Je te rassure, c'est galère pour tout le monde le texturing, c'est long mais une fois que tu es plus à l'aise, ça devient un vrai plaisir (et long en plus). Souvent je passe plus de temps sur les textures que sur la modélisation elle même. Pour la qualité des images que tu utilises, en général j'utilise des images de 2048x2048 pixels (en dessous c'est tout flou, au dessus mon pc rame trop

)

Niveau tuto j'avais bien aimé celui là :

[Blenderlounge - UV Mapping sur Blender](#)

et bien sûr, toujours plein d'explications rapides et simples sur plein de trucs ici :

[Déplier son maillage](#)