



Forum: Questions & Réponses

Topic: Orienter une texture

Subject: Re: Orienter une texture

Posté par: moonboots

Contribution le : 19/11/2022 14:46:32

Peut-être faire un dépliage Smart UV Project, peindre une map en noir et blanc directement dans la vue 3D elle-même et l'utiliser comme bump map ? Faire attention à peindre sur une image 32-Bit Float pour que ça ne crée pas d'artefact.

Ou alors créer la map à l'avance (ou faire un material procedural) et faire un dépliage de chaque partie, adapté pour placer l'UV correctement sur l'image ? Par exemple pour le tour de l'œil ce serait un dépliage du genre Follow Active Quads...

Donc deux solutions opposées, faudrait voir laquelle est la plus simple, je dirais la seconde à vue de nez ?