



Forum: Questions & Réponses

Topic: WIP (ex-newbie Blender)>>>Construction d'une ville "en présent alternatif" en 3D.(vidéos page 9 !!).

Subject: Re: Nouveau>>>Construction ville futuriste en 3D

Posté par: forxav

Contribution le : 21/4/2007 12:29:32

Citation :

Pour ce qui est de mon arrière plan, je suis vraiment d'accord avec toi, il y a quelque chose à faire...

J'ai fait un skylight, mais je n'arrive pas à bien déplier mes UV, afin de pouvoir peindre ça plus aisément dans un logiciel de retouche.

Quelle technique de dépliage serait la plus appropriée pour une hémisphère ?

Je pense que pour un dépliage dans le but de faire un skylight, tu pourrais essayer de faire un dépliage "project from view" (j'ai jamais essayé pour ce genre d'opération mais ça coûte rien d'essayer, même si y'aura probablement des déformations dues à la forme arrondie de l'hémisphère.....à la limite c'est probablement possible d'utiliser un plug-in dans ton log 2D pour arrondir l'image prévue pour ta texture....à voir

)....en attendant,

[une vidéo](#) pour que tu comprenne ce qu'est le "project from view"....même si c'est pas très difficile à traduire

Sinon ta vidéo que t'a envoyé est vraiment superbe, j'adore le style, faudra que tu me donnes des petites astuces pour after effect ou flash

Et bonne continuation pour ton projet