



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: [UVMapping] Appliquer un mirror uniquement à une partie**

**Subject: Re: [UVMapping] Appliquer un mirror uniquement à une partie**

Posté par: Madinko12

Contribution le : 11/5/2008 16:53:23

Il me semble avoir trouvé une solution. Je n'ai pas encore testé sur moi, mais ça marche sur ton fichier...

Je vous explique. Tout d'abord, on met le miroir à 0. Ensuite, on charge 3 textures. La première, c'est l'uvmapping (normal, Coloré), la seconde, c'est le pare-brise en noir et blanc (alpha). La troisième, c'est un peu plus dur à expliquer.. Elle définit la zone sur laquelle on doit appliquer le mirror, mais la difficulté, c'est qu'on ne doit pas l'appliquer à 100% partout où l'utilité de créer une nouvelle image). On met donc tout ce qui n'est pas pare-brise en gris, et on définit cette zone comme étant reflétant (Mirror). On a plus qu'à modéliser le pare brise.

J'aurais encore une question, le mode ray mirror en texture, permet-il de définir un Fresnel, Depth et facteur ?

Merci à vous,  
Amicalement,  
Madinko12