



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](#)