

UVMapper

home

features

what's new

tutorials

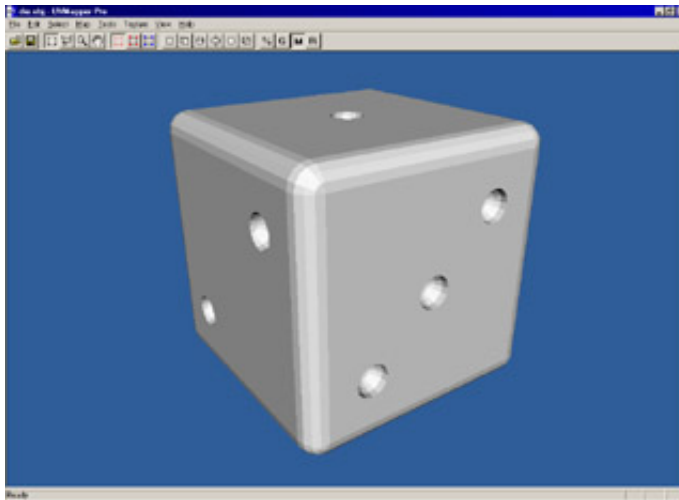
gallery

downloads

purchase

support

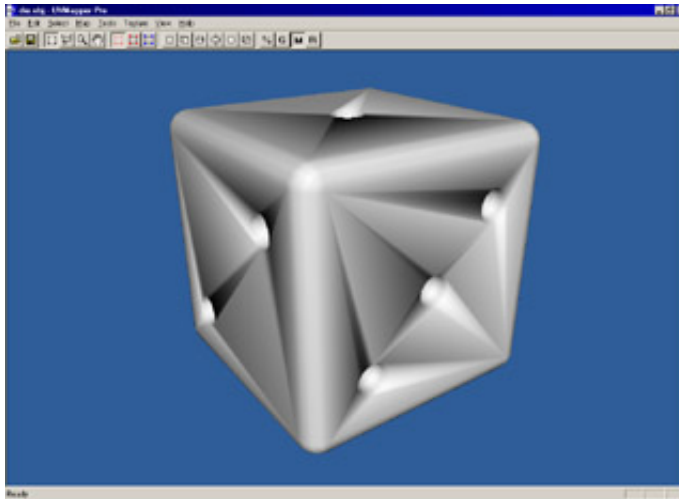
Créer des bords à angle dur dans des programmes qui appliquent un lissage automatique



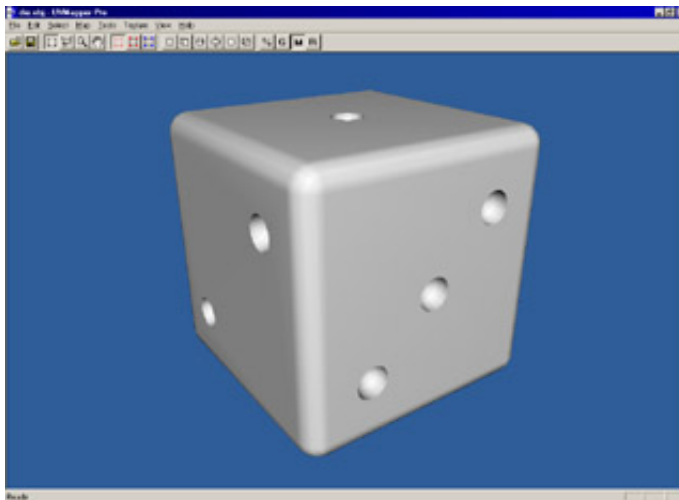
Mon modèle de dé à jouer est bien la première chose dont vous aurez besoin pour ce tutoriel, vous pouvez le télécharger [ici](#) (22k). Une fois le téléchargement terminé, décompressez le fichier, démarrez UVMapper Pro et chargez-le. Ce modèle n'a aucune matière, coordonnées de textures, ou vecteurs quelconques. Nous allons ajouter tout ça dans les étapes qui suivent.

Lorsque que l'on commence à travailler avec un modèle nouveau, c'est toujours une bonne idée de le vérifier et de réparer, le cas échéant les facettes concaves, dégénérées ou collinéaires, sources de nombreux problèmes. Un acte simple qui se fait en utilisant le menu Tools->Facets. A moins d'une erreur de ma part, vous ne trouverez aucun de ces problèmes présents dans mes modèles.

Nous allons commencer par joindre les lignes entre elles (Tools->Vertices->Weld) afin d'être sûr(e) de commencer sur un terrain viable. Ensuite nous allons lissé le modèle (Tools->Normals->Smooth) de façon à voir à quoi il va ressembler lorsqu'il sera importer dans un

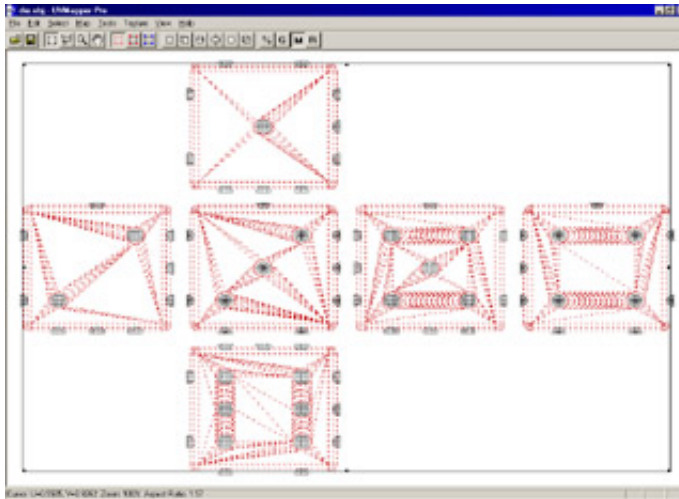


autre programme que Poser. Le réglage par défaut est "Using all facets" (utiliser toutes les facettes) ce que nous voulons, mais pour simuler le lissage automatique nous allons utiliser un angle de lissage de 180 degrés. Après ces réglages, votre écran devrait vous montrer une image comme celle sur la gauche. C'est à peu près à ça que le modèle va ressembler une fois importé dans Poser.

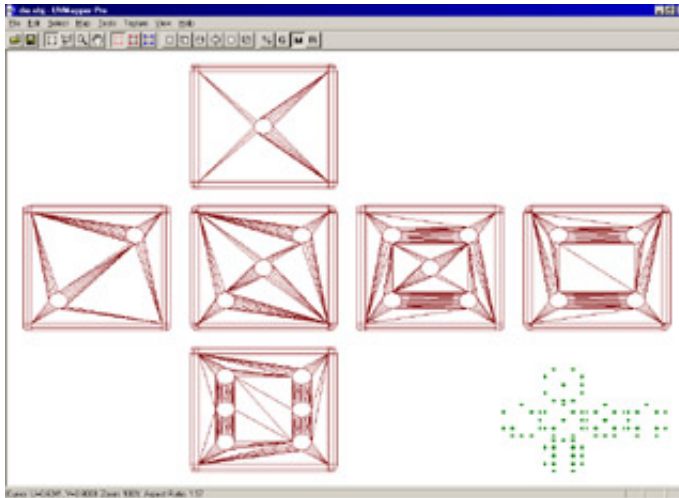


Maintenant nous allons séparer toutes les lignes qui entourent les trous du dé. Ainsi nous sélectionnons Tools->Vertices->Split. Nous voulons établir les séparations en utilisant toutes les facettes, un angle de séparation (splitting angle) de 43 degrés et en utilisant un lissage automatique sur le modèle. Comme ce sont les réglages par défaut, cliquez juste sur OK. En ajustant l'angle de séparation vous pouvez jouer sur la distance à laquelle les bords à angle dur vont apparaître. Dans ce cas, chaque facette qui fait face de plus de 43 degrés à sa voisine verra un angle dur apparaître entre les deux lors du lissage automatique. Le lissage automatique fait simplement la même chose Tools->Normals->Smooth en utilisant toutes les facettes avec un angle de 180 degrés. Votre écran devrait vous montrer ceci.

Appuyez sur la touche de Tabulation pour passer en vue 2D. Sélectionnez Map->Box et acceptez les valeurs par défaut en appuyant sur OK. Cliquez avec le bouton droit sur l'une des facettes qui fait la partie blanche du dé et choisissez "Select Geometry" (sélection de

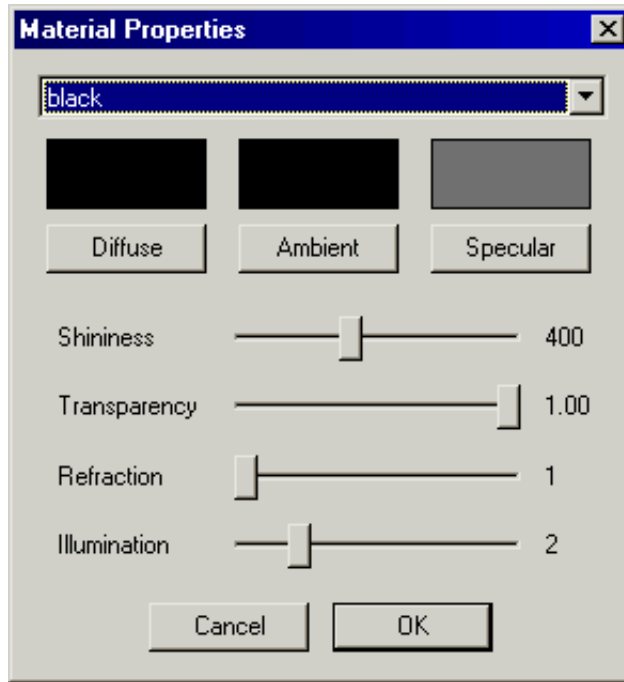


géométrie) dans le menu déroulant. Votre écran devrait vous montrer ceci. Notez qu'aucune des facettes qui font les trous n'ont été sélectionnée, car nous les avons séparées lors de l'étape précédente. Puisque qu'elles ne partagent plus de coté adjacent avec le reste du modèle, elles sont donc considérés comme en dehors de leur ancienne géométrie. Ce qui rend les choses très faciles pour séparer le modèle en plusieurs parties afin de lui assigner des matières. Choisissez Tools->Assign to->Material dans le menu principal, inscrivez "blanc" dans la boîte de dialogue et cliquez sur OK puis sur YES.

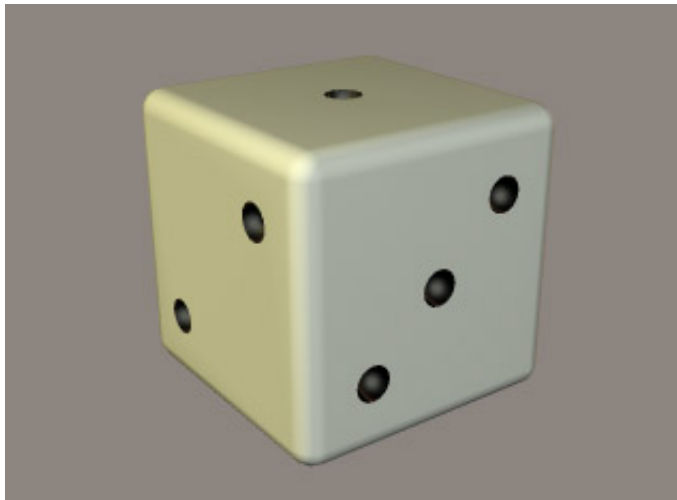


Appuyez simultanément sur Ctrl+Option+I pour inverser votre sélection. Sélectionnez de nouveau Tools->Assign to->Material dans le menu principal, inscrivez cette fois-ci "noir" et cliquez sur OK puis sur YES. Appuyez deux fois sur la touche "/" de votre clavier numérique pour réduire la taille de votre sélection et bougez-la dans le coin en bas à droite. Vous placez ainsi les trous à part pour vous en occuper plus tard. Votre écran devrait maintenant vous montrer quelque chose comme cela.

Appuyez sur la touche de Tabulation pour



retourner à la vue 3D. Sélectionnez Tools->Materials dans le menu principal. Sélectionnez la matière "noir ou "black" ici à l'écran et cliquez sur le bouton diffuse pour changer la couleur en noir. Cliquez sur le bouton specular et choisissez un gris moyen. Et pour finir, réglez le facteur Shininess sur 400 et cliquez sur OK. C'est tout pour UVMapper Pro. Enregistrez votre travail en utilisant les réglages par défaut et quittez le logiciel.



Ouvrez votre programme 3D utilisant le lissage automatique. Pour cette démonstration j'utilise Poser 4. Chargez le modèle et lancez un calcul de rendu. Vous devriez obtenir quelque chose de semblable à ceci. Il est cependant à noter que Poser ignore le facteur de Shininess, je ne sais pas encore pourquoi ! Je dois aller dans Rendu->Matières, Sélectionnez la matière noire et placer le réglage de brillance à 100% pour que les trous noirs reflètent une légère lumière. Les autres programmes 3D ne devraient pas connaître ce problème.

ET voilà, vous l'avez - Un modèle qui possède à la fois des cotés lisses et des bords tranchants dans poser, sans avoir à rajouter des facettes supplémentaires.