

UVMapper

home

features

what's new

tutorials

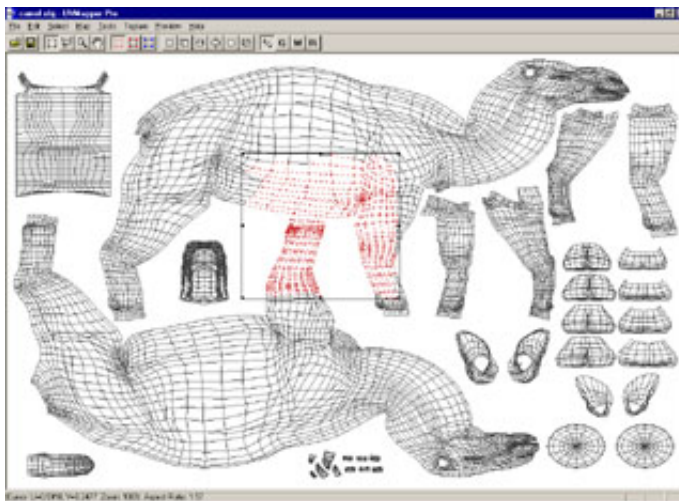
gallery

downloads

purchase

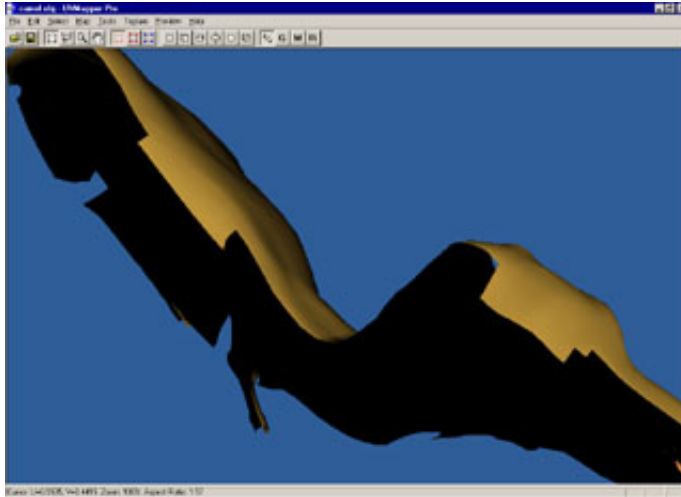
support

Etirer les facettes à l'aide d'UVMapper Pro

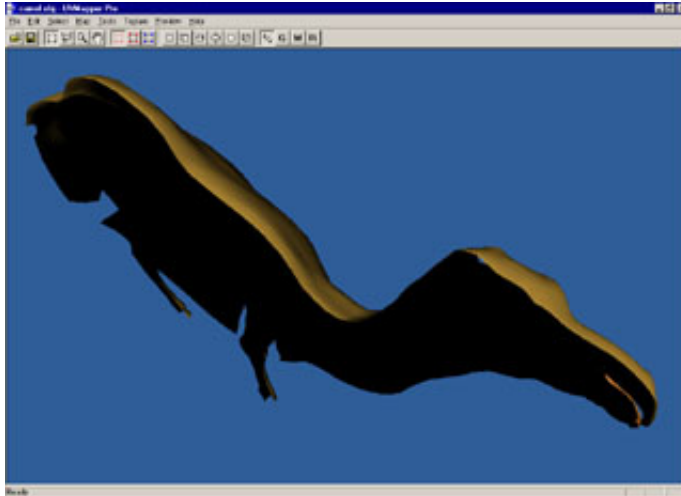


Lorsqu'on veut utiliser de façon correcte la fonction qui sert à étirer les polygones dans UV Mapper Pro la première des choses à faire, et certainement la plus importante, c'est avant tout de séparer votre modèle en deux suivant une ligne la plus droite possible. Commençons par charger le chameau de chez **DAZ3D**. Profitons du fait que le modèle du chameau est déjà divisé en deux de façon parfaite, en récupérant d'emblée les deux cotés qui nous intéressent. Vous devriez normalement exécuter cette opération vous mêmes (en utilisant la sélection par la géométrie c'est bien pratique). Sélectionnez les polygones de deux cotés qui vous intéressent. Appuyez sur la touche "7" du clavier numérique pour sélectionner toutes les facettes connectées entre elles par leur coordonnées UV. Puis appuyez sur "\" pour masquer votre sélection, puis sur la touche Entrée pour sauvegarder vos modifications et encore sur la touche "\" pour revenir sur votre page de départ. Appuyez sur les touches Ctrl et a pour sélectionner toutes les facettes de cette page et réaffecter les détails de surface en utilisant les les préférences : planar, Y-axis, et don't split.

Utilisez l'outil de sélection rectangulaire pour sélectionner la moitié du chameau. Pour rajouter des éléments à la sélection, il suffit de maintenir enfoncé la touche Shift pendant

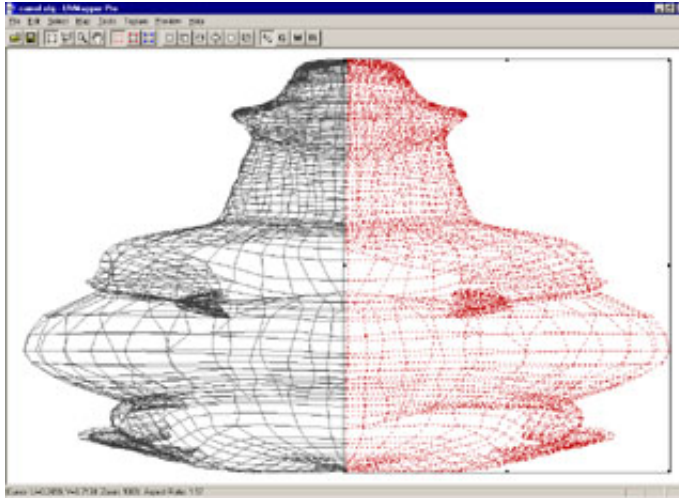


que vous passez sur les zones avec le bouton gauche de la souris appuyé. De la même façon, en maintenant la touche Alt enfoncée vous retirez de la sélection les facettes choisies. Vous passez de la carte de détails de surface à la prévisualisation 3D en appuyant sur la touche tab, de cette façon vous pouvez avoir un aperçu de votre travail en cours. Vous voyez le décalage de polygones qui s'est créé le long du côté gauche en haut de la tête et du dos, c'est exactement ce que nous allons essayer d'éviter.

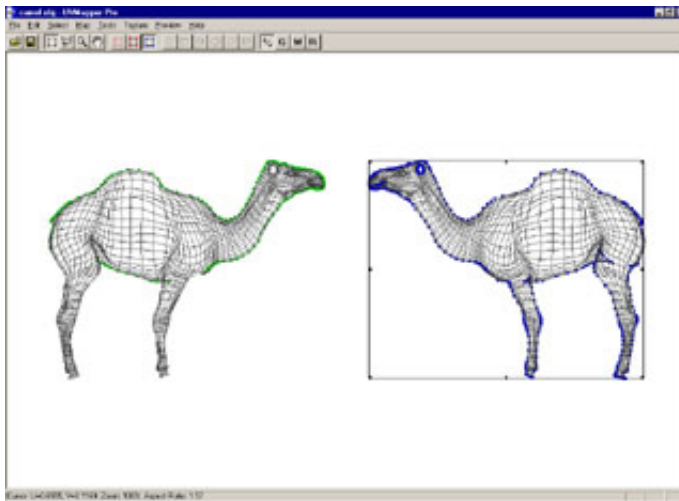


Tout en maintenant appuyée la touche Alt, j'ai pu ainsi éliminer les facettes en trop et avoir un bord lisse et propre. Passons maintenant à l'étape suivante.

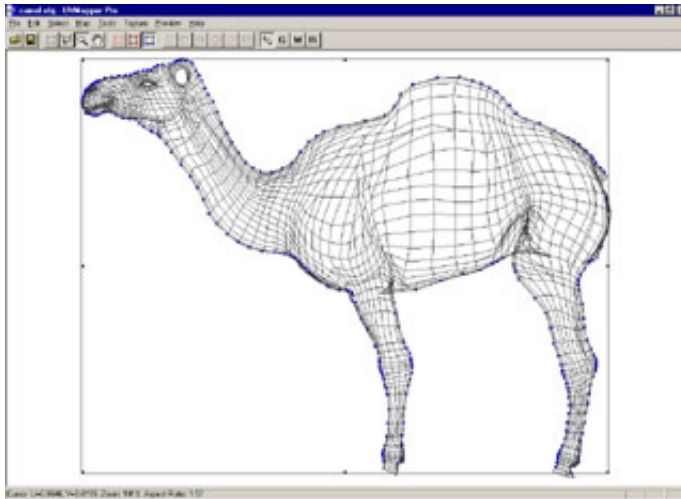
Ensuite, j'applique une rotation de 90 degrés autour de l'axe Y en utilisant la fonction : Map->Rotate Model avec les réglages suivants : X=0, Y=90 et Z=0. Puis je crée une Planar



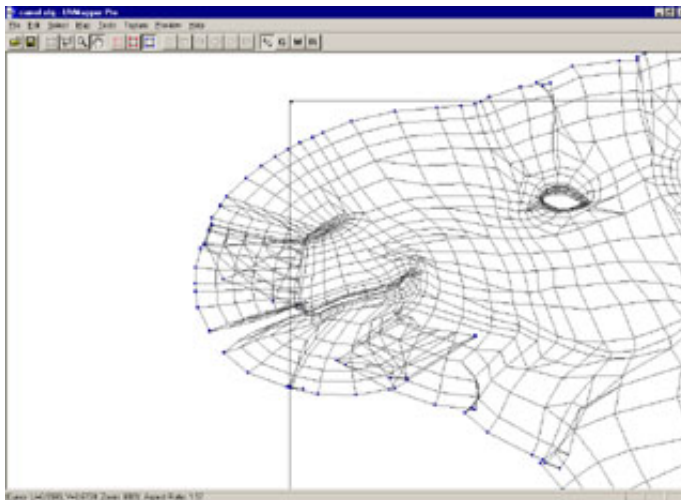
Map en utilisant l'axe Z (ne pas cocher Split) et j'ajuste le résultat à l'écran (la touche Ctrl et la touche X appuyées en même temps me permette aussi de retourner l'image). Puis j'appuie sur la touche Entrée, sélectionnez l'autre moitié du chameau et répétez le même processus.



Bien, maintenant nous sommes prêts à étirer les facettes. Cliquez sur le bouton "select by edge" (sélection par les bords) qui se trouve sur la barre des outils, cliquez avec le bouton droit sur l'un des côtés et choisissez "select UV set". Les petits carrés bleus indiquent les coordonnées sélectionnées le long du bord, et les carrés verts indiquent les autres coins de polygones qui partagent la même géométrie que la sélection courante suivant la carte UV. Nous avons maintenant besoin d'enlever certaines de ces coordonnées afin d'obtenir un résultat intéressant. Toutes les coordonnées qui risquent de se superposer si elles sont étirées (l'intérieur de la bouche par ex.) ou qui sont sur des angles vifs (les bords des pieds par ex.) doivent être désélectionner. L'outil d'étirement des facettes peut être défini de façon à pouvoir étirer un nombre donné de facettes à partir de la boîte de dialogue de préférences (il y en aura plus sur ce sujet plus tard :).

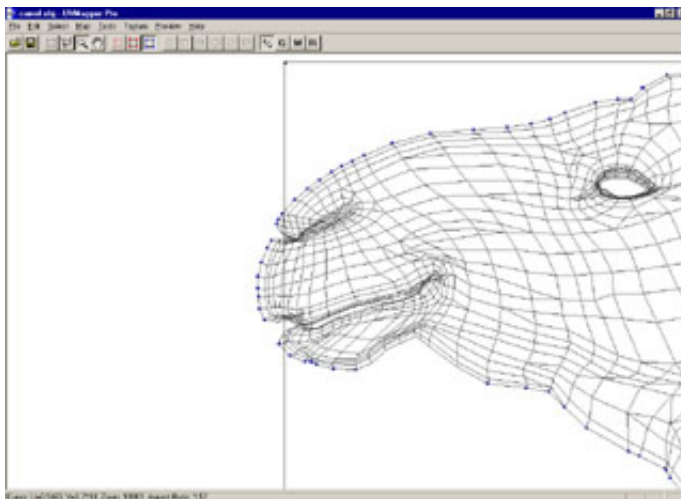


Utilisez l'outil de zoom, rapprochez-vous des pieds et désélectionnez toutes les coordonnées qui suivent le bas (en maintenant la touche Alt et en passant dessus). Désélectionnez aussi les coordonnées autour de l'oreille, à l'intérieur de la bouche, dans l'angle entre les jambes et l'estomac, et autour de la queue. Bien ! C'est un poil difficile d'en arriver jusque là mais voici le résultat du travail.

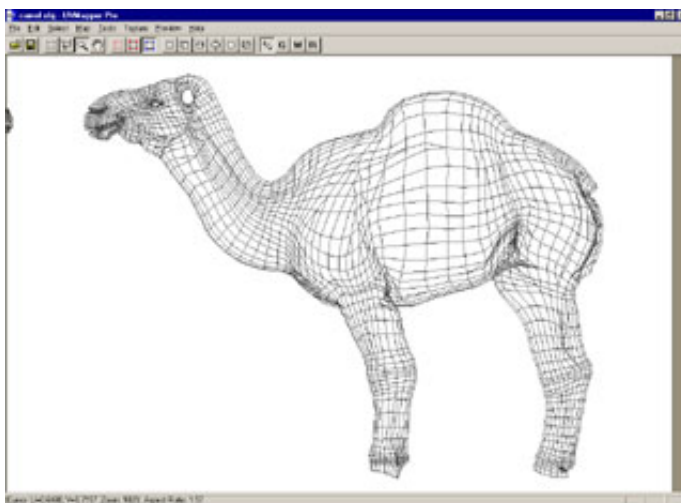


Maintenant vous êtes prêts à étirer les facettes. Commencez par sélectionner vos préférences (appuyez sur la touche Ctrl et K simultanément). J'utilise les préférences Linear (linéaires), estimées par les positions UV, et une profondeur de glissé (drag) de 5. Cliquez sur OK, et vous pouvez utiliser ses préférences en appuyant sur le clavier numérique sur les touches "+" et "-". Si vous commencez d'emblée l'étirement et que vous remarquer que vous allez dans la mauvaise direction, vous pouvez toujours revenir en arrière, faire un coup de zoom pour désélectionner et réessayer sans avoir les problèmes précédents. Voici un exemple : J'ai oublié deux zones, l'une dessous le torse et l'autre sous le nez, c'était la cause du problème.

Je suis donc reparti en arrière (voir juste au-dessus), j'ai désélectionné les coordonnées qui me posaient le problème et j'ai essayé de nouveau. D'une manière un peu moins exagérée, voici le résultat. Souvenez-vous que vous n'avez pas besoin de sélectionner tout les points autour du bord pour les affecter. la profondeur de glisser (drag move) détermine à votre place combien de coordonnées vers

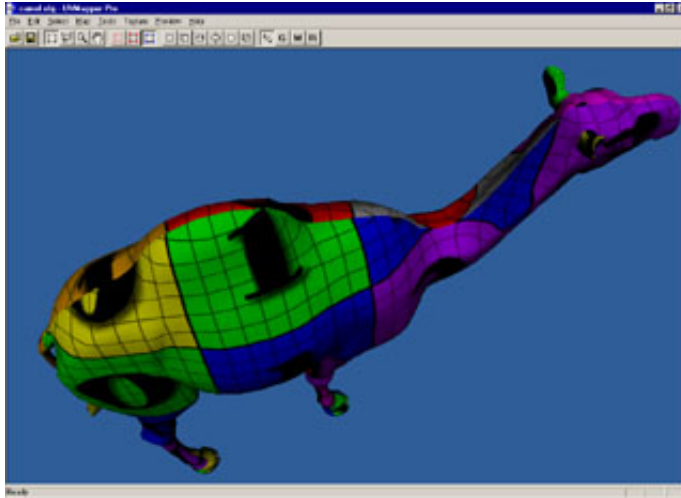


l'intérieur seront touchées par le mouvement. Par exemple, si la profondeur est amené à 5, toutes les coordonnées jusqu'à quatre lignes de segments seront affectées. La façon dont ce changement va se produire va dépendre essentiellement de vos préférences de decrease-in-movement (décalage dans le mouvement). Une sélection linéaire (linear) avec une profondeur de glisser (drag depth) de 5 signifie simplement que la seconde couche concernée va subir un étirement de 4/5ème, que la 3ème couche concernée va subir un étirement de 3/5ème et ainsi de suite. A la différence de la préférences exponentiel qui est beaucoup plus radicale.



Voici une vue plus large du résultat. Répétez cette procédure pour l'autre coté. Vous devrez probablement faire un peu de nettoyage en utilisant la fonction "Select by vertex" et en mettant de coté quelques coordonnées un peu trop radicales, mais 95% du travail sera déjà fait sans problème avant ce nettoyage. Si vous le désirez, vous pouvez aussi sélectionner des bords que vous voulez encore plus étirer (le bas de l'estomac par ex).

Vérifiez votre travail en sélectionnant Texture->Checker->Color dans le mode de prévisualisation 3D. Si votre modèle à déjà des couleurs de textures prévues vous pouvez toujours sélectionner Preview->White. Comme Poser, UVMapper Pro combine la couleur des matériaux avec celle des textures pour donner un résultat tel qu'il est montré dans la fenêtre



de prévisualisation. L'utilisation du blanc définira cette couleur comme couleur de matériaux par défaut pour toutes les textures qui seront appliquées dans les détails de surface.

Et voilà ! Si vous avez des remarques concernant ce commentaires, ou si vous voulez ajouter d'autres tutoriels...Contactez moi en cliquant sur le lien "contact me" ci dessous.

Bonne chance!