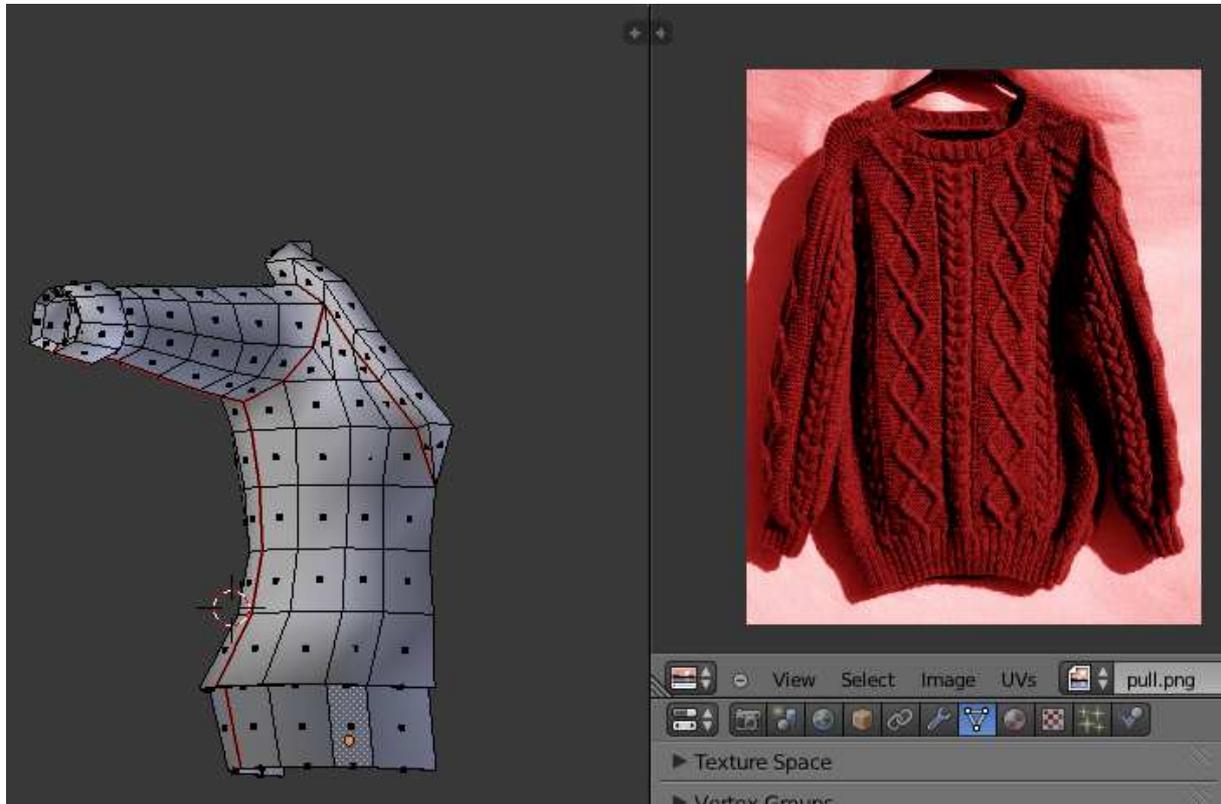


Faire le dépliage et le texturage d un pull

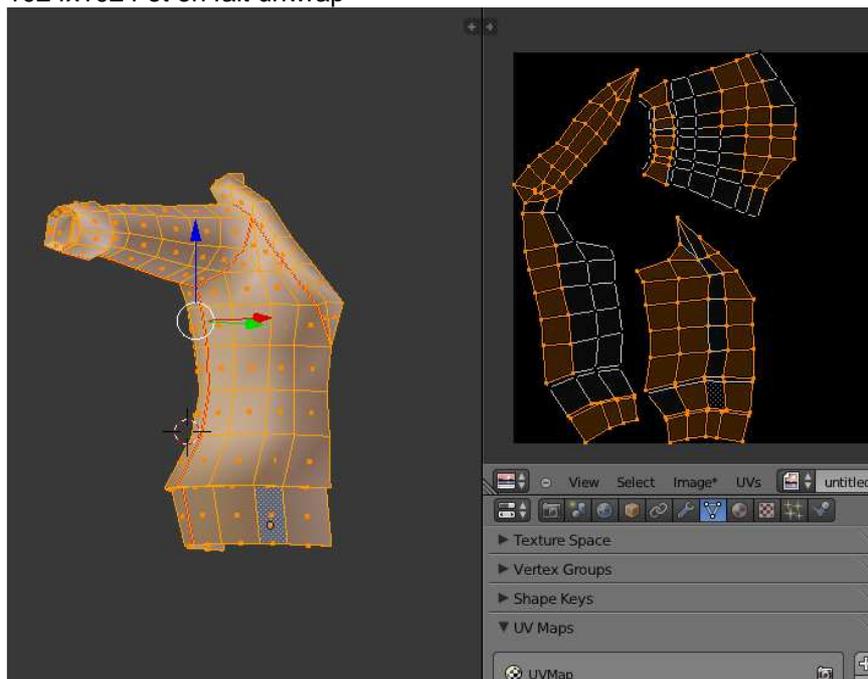
Je modélise un seul coté du pull pour plus de facilité. Une fois le texturage terminé, on dupliquera cette partie gauche, on fera un mirror et on assemblera les 2 parties.

Comme image j ai pris un pull sur lequel on va placer les faces de notre objet.

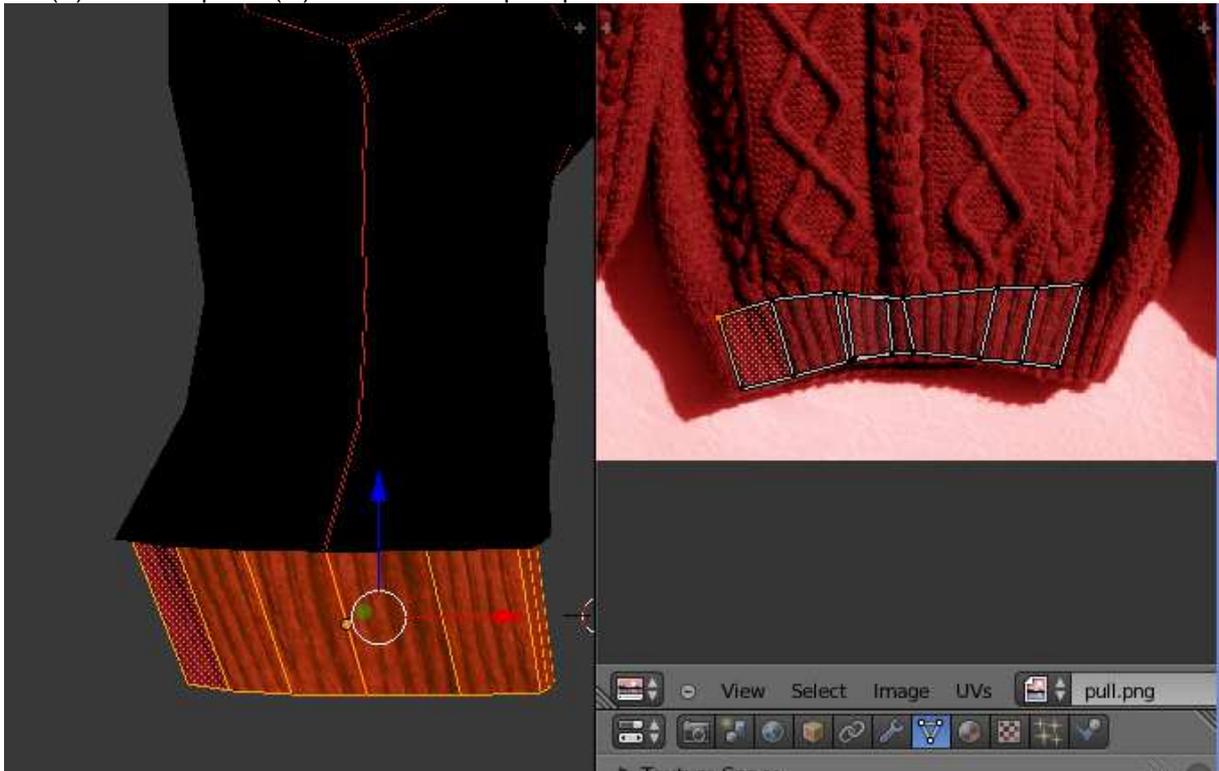
Le dépliage n'a pas d'importance a ce stade mais il en faut un, donc j'ai fait une découpe avec des mark seam sur le cote, les manches et le col



Maintenant, en edit mode on selectionne tout, on ouvre la fenetre UV , on cree une nouvelle image 1024x1024 et on fait unwrap



on va texturer les faces du bas du pull, on désélectionne tout puis on sélectionne le bas du pull, on voit alors les faces sélectionnées dans la fenêtre UV. on sélectionne toutes ces faces dans la fenêtre UV (A) et on les place (G) sur l'endroit du pull qui convient



En mode texture on voit tout de suite le résultat. Tu peux déplacer chaque point de l'UV pour bien aligner sur le dessin, faire des scale pour plus ou moins étirer la texture comme dans la fenêtre 3D. Les faces peuvent se superposer dans la fenêtre UV sans poser de problème (sauf pour le bake mais on fera alors un autre dépliage)

On peut même travailler face par face mais c'est plus compliqué au niveau des raccords

Le mieux est de faire des groupes de faces, ici j'en ai 5 :

Le bas du pull

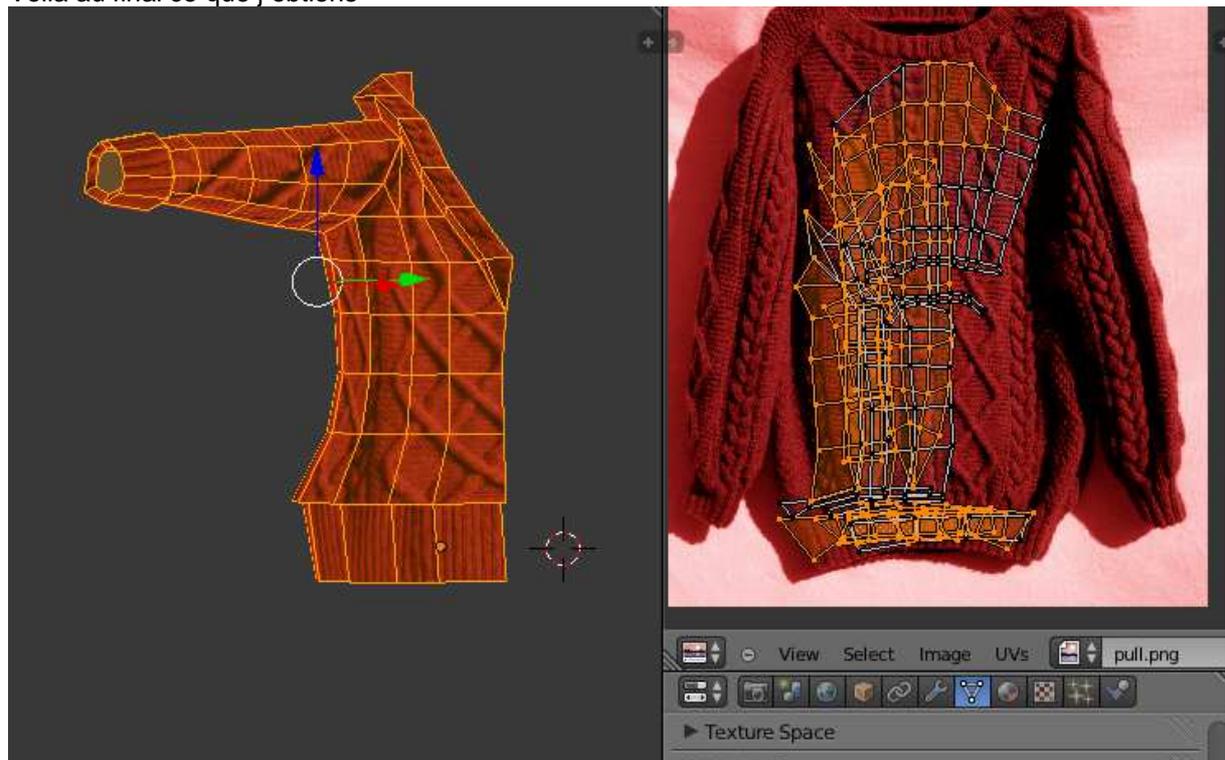
Le col

Le devant

Le dos

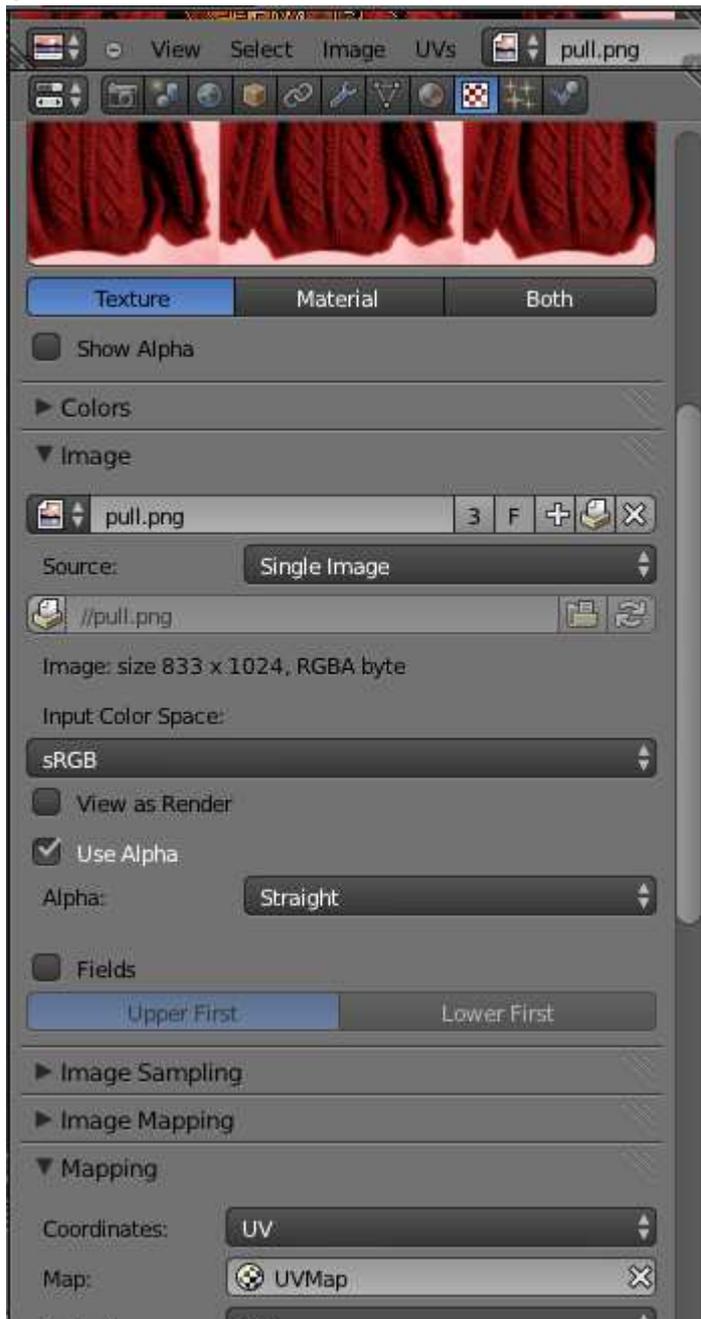
Le côté

Voilà au final ce que j'obtiens



C'est un peu le bazar mais on peut sélectionner un groupe de faces pour réajuster autrement

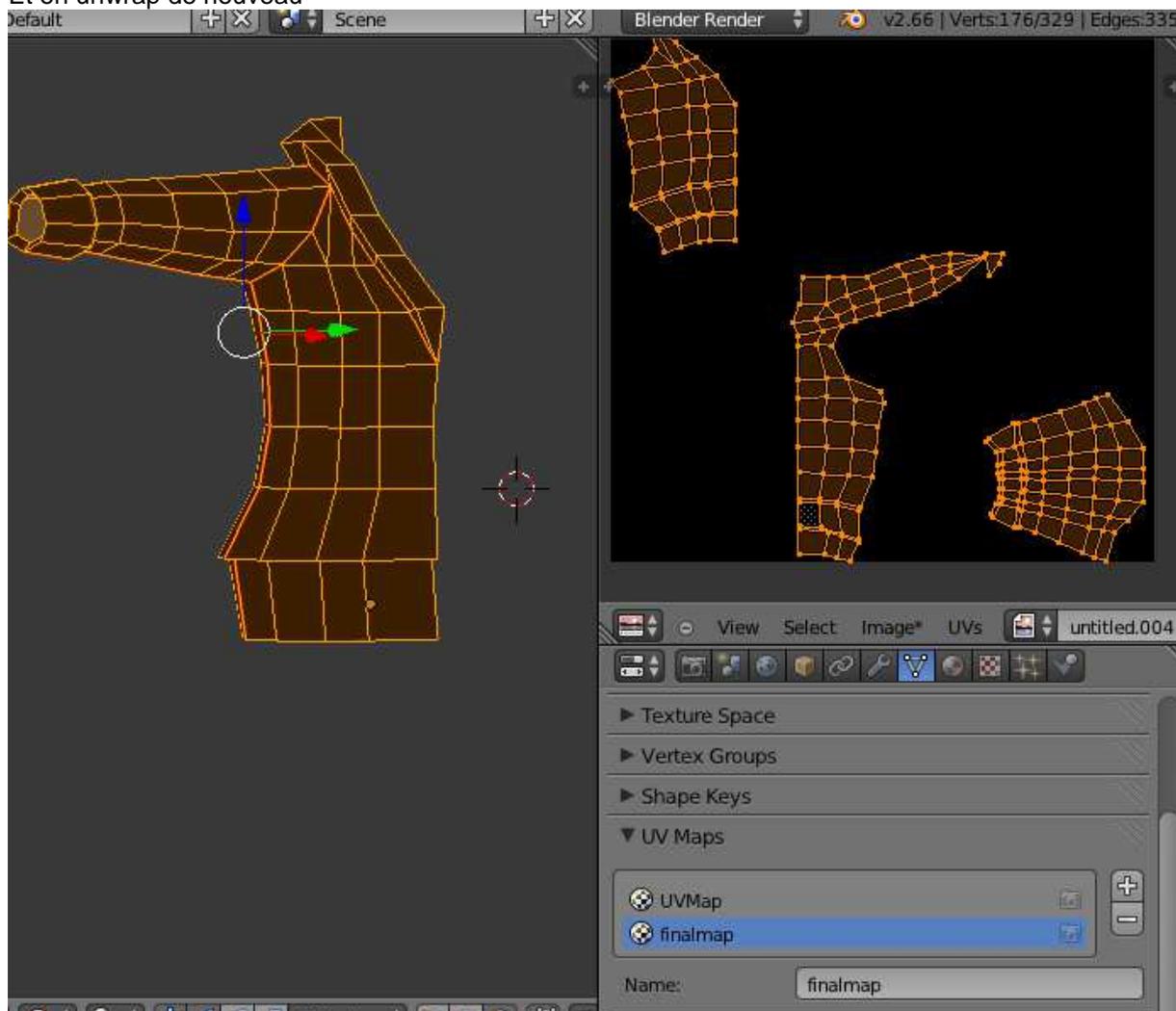
Voilà la 1ere étape terminée, maintenant on crée un material avec une texture de la photo du pull en UV



On peut exporter en collada avec cette texture et cette UV mais la retouche de l image avec photoshop ou gimp sera impossible.
On va donc maintenant redeplier et baker pour obtenir une image modifiable.

Allez ensuite dans l'onglet WORLD et cocher ambient occlusion
Mettre 0,60 comme factor , un falloff a 0.2 et un samples a 8

Maintenant on va dans l'onglet object data et on créer une nouvelle uvlayer « finalmap » .
Dans la fenetre UV on crée une nouvelle image 1024x1024
Et on unwrap de nouveau



Reste a faire un bake Full render pour obtenir l image finale



On sauvegarde l image du bake et on l'affecte comme texture a un nouveau material de type UV que l'on assigne a notre pull.
Avant d'exporter en collada on supprime l'uvlayer « UVMMap » et on ne garde que « finalmap » dans object data