

Mapping par Material ID et un unique canal UVW Map

par Julien FELTRIN

Programmes et Plug-ins utilisés :

3D Studio MAX 3.0
+ Un logiciel de retouche d'images +

Dans ce tutoriel, nous allons apprendre à mapper un objet par le moyen d'un ID mais, chose très importante, en utilisant que le premier canal UVW Map.

Nous allons prendre comme exemple un buste de femme (*Figure01a*)...

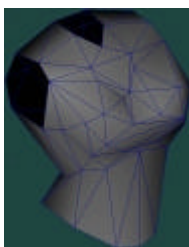


Figure 01a

Appliquer un matériaux "Material Sub-Object" :

1. Ouvrir le Material Editor...
2. Cliquez sur le bouton où il est inscrit "Standard".
3. Choisissez Material Sub-object dans la liste et cliquez OK.
4. Assignez ce matériaux au mesh.

Assigner les ID Matériaux aux faces du mesh :

1. Mode Sub-Object -> Polygons
2. Sélectionner toutes les faces (Appuyez sur F2 dans Max 3.0 pour mieux percevoir votre sélection)
3. Appliquer leurs l'ID=100 (c'est pour éviter quelques soucis prochains...) (*Figure02a*)
4. Maintenant, désélectionnez tout et resélectionnez les polygones susceptibles d'être visibles à leur maximum en vue de Face (**Note** : CTRL pour ajouter des faces et ALT pour en supprimer) (*Figure03a*)
5. Appliquez à cette sélection l'ID=1
6. Procédez ainsi de suite pour toutes les vues, ici Face, Arrière, Côté et Dessus.
7. Image Finale (*Figure04a*)



Figure 02a

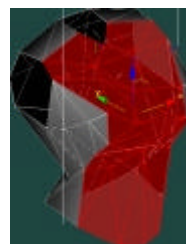


Figure 03a

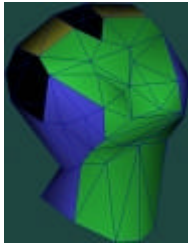


Figure 04a

Créer les Screens Shot ou Captures d'écran pour la base des textures :

1. Sélectionnez les faces assignées de l'ID=1 en cliquant sur le bouton 'Select By ID'.
2. Aller dans le menu Edit, puis cliquez sur Select Invert : les polygones assignés d'un autre ID que 1 sont sélectionnés.
3. Resélectionnez les faces restantes, elle ont toutes l'ID=1
4. Faire un zoom sur les faces sélectionnées.
5. Capturez l'écran en appuyant sur la touche 'Imprime Ecran Sys' de votre clavier : l'image est copiée dans votre presse-papier.

Importer et Exporter avec votre Logiciel de dessin :

1. Ouvrez votre logiciel de dessin.
2. Faites un 'coller dans une nouvelle image' : la capture d'écran apparaît dans une fenêtre.
3. Sélectionnez ce qui nous intéresse uniquement : les polygones de la vue Face et redimensionnez à l'image à la taille de la sélection. L'image doit être découpée juste au bord des polygones.
4. Texturez.
5. Enregistrez l'original en TGA 24 Bit Non Compressé sous 'Buste_Face_O.TGA' : cela sert uniquement de sauvegarde.
6. Redimensionnez l'image en 256X256, même si la texture devient carrée.
7. Enregistrez sous 'Buste_Face.TGA'.

Répétez l'opération à partir de "**Créer les Screens Shot ou Captures d'écran pour la base des textures**" avec tous les ID du mesh.

Retour à Max pour placer les textures :

1. Allez dans l'éditeur de Matériaux.
2. Sélectionnez la texture Crée plus haut : Multi/Sub-Object
3. Appuyez sur le bouton 'Material#? [Standard] en face de 1... ceci représente la texture que l'on va appliquer aux faces ayant l'ID=1
4. Dans le panneau déroulant 'Maps', cliquez sur le bouton marqué de None en face de Diffuse Color
5. Choisir Bitmap dans la liste et allez sélectionner l'image 'Buste_Face.TGA' que vous avez créé.
6. Activez la vue de la texture dans le viewport grâce au bouton .
7. Il nous faut maintenant placer correctement les coordonnées de la texture grâce à 'UVW Map'

Appliquer les modificateurs 'Mesh Select' et 'UVW Map' au mesh :

1. Sélectionnez le mesh.
2. Appliquez le modificateur Mesh Select.
3. En mode Sub-Object -> Polygon, sélectionnez les faces en ID=1.
4. Une fois sélectionné, on va appliquer les coordonnées de texture pour ces faces, pour ça, cliquez sur 'UVW Map'.
5. Un cadre orange apparaît encadrant les faces ID=1, c'est le Gizmo.
6. Dans le groupe Alignment, sélectionnez le bouton radio X : le gizmo se place en vue de face.
7. Basculez en mode Sub-Object -> Gizmo.
8. Faites une rotation du Gizmo de sorte à ce que la tige, qui représente l'axe du gizmo, soit dirigé vers le haut !
9. Appuyez sur le bouton 'FIT' pour redimensionner le gizmo à la taille des faces ID=1.
10. Pour appliquer un autre UVW à l'ID=2 du mesh, appuyez sur le modificateur " Mesh Select " puis " UVW Map ", et ainsi de suite sans désélectionner le mode Sub-Object du Mesh Select précédent !

!!! Important !!!

Chaque modificateur **doit posséder un astérisque** * devant son nom dans la pile, sinon, les textures vont prendre la taille du dernier 'UVW Map' de la liste.

Si ce n'est pas le cas, retournez au 'mesh select' sans astérisque*, et basculez-le en mode Sub-Object.

Voilà ce que vous devriez obtenir :

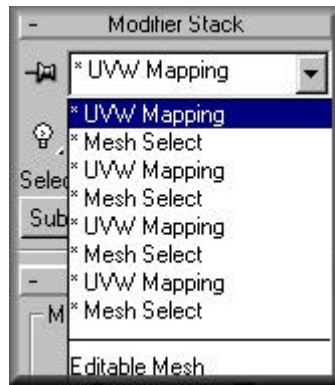


Figure 05a

Télécharger la totalité du tutoriel en HTML au format Zip.