



Tutoriel 3ds Max 2010 - VOL 4 - Textures et développement UVW

63 leçons

Durée estimée : 05h34

Référence : BFEP-830

- Tutoriel 3ds Max 2010 - VOL 4
- Le mot de l'auteur avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Pourquoi UVW ?
- Quelle taille ?
- 256 couleurs 24 bits ?
- JPG and Co
- UV théorie
- UVW Map les bases
- UVW Maps un peu plus !
- Petit exercice
- UVW Maps petits plus
- Crop Place
- Image 32 ou 24 bits
- Map Channel
- Deux textures avec UVWMap
- Unwarp UVW les bases
- ID et Unwarp
- Best Align
- D'autres utilitaires
- Plus loin ! avec une Spline
- Spline Circular
- Quick Planar / Tweak
- Render UVW
- Peindre sur mon rendu d'UVW
- Création d'un visage rapide
- Ajustement de la texture
- Rencontre Relax
- Relax sur le visage
- Rappel
- Récapitulatif des diverses étapes



Tutoriel 3ds Max 2010 - VOL 4 - Textures et développement UVW

63 leçons

Durée : 05h34

Référence : BFEP-830

- Stitch Selected / Normal Mapping
- Exemple avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Mon exemple avec un affichage amélioré
- Normal la suite
- Flatten Mapping
- Les outils de l'Edit UVWs
- Pack UV's....
- Tweak & Preserve UVs
- Les bases du Pelt
- Options du Pelt
- Utilitaires du Pelt & Edit UVW's
- Une petite approche
- XYZ to UVW
- Real-World Map Size
- 2D -UVW- en 3D -XYZ-
- Application UVW - XYZ
- Background Environment
- Environment Sphérique
- Un peu de HDRI
- Créer son Map d'environnement
- Premier exercice
- Récapitulatif avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Définition avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Exercice avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Définition et application avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Définition et application avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- C'est pas du jeux !
- Suppression du mapping
- Camera Map Per Pixel
- Camera Map & Composite



Tutoriel 3ds Max 2010 - VOL 4 - Textures et développement UVW

63 leçons

Durée : 05h34

Référence : BFEP-830

- Théorie
- Mise en application avec Tuto 3ds Max - VOL IV
- Utilisation DirectX Manager
- Quiz