

Troll -----

Potrebné:

vypracovať UV mapu na existujúci model zbroje + nechty, oči, zuby,

Vypracovanie:

Keď že máme sculpt ktorý sa bude bakovať tak som sa rozhodol absolútne nevyrovnávať UV na lanách a podobných častiach. Ušetrilo to dosť času a prípadný problém sa dá vyriešiť triplanárnou projekciou.

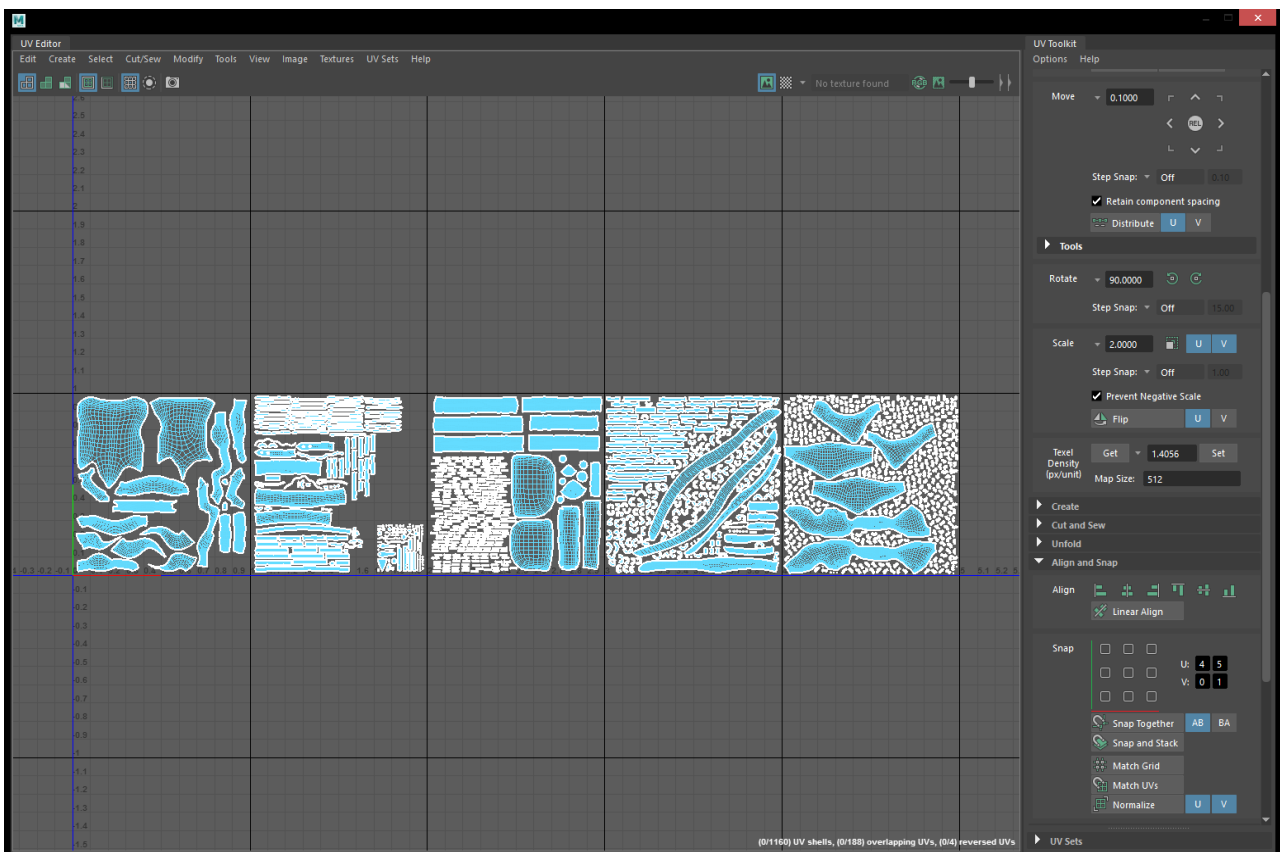
UV som robil v programoch MAYA a 3Dcoat podľa potreby.

Každý objekt má otočené UV jedným smerom aby prípadný vzor v textúre išiel jedným smerom.

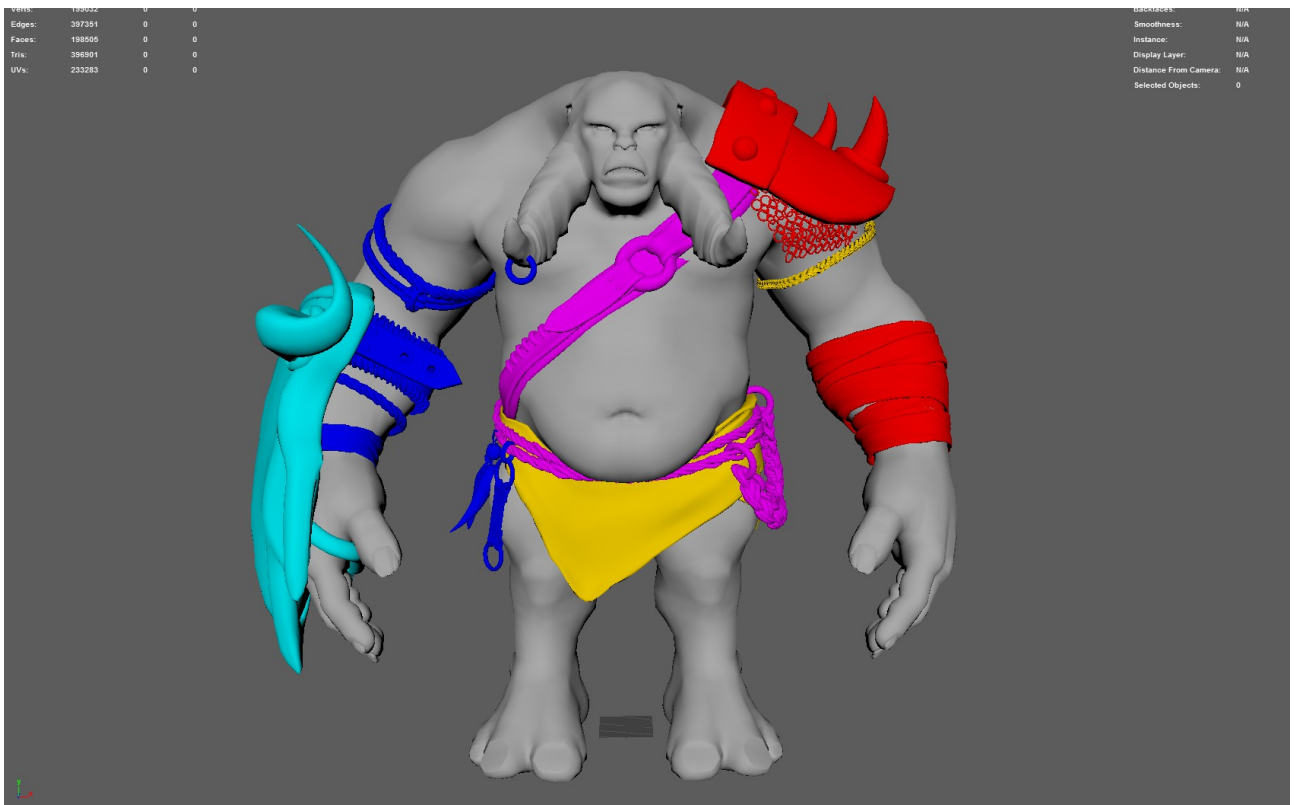
Rozdelenia UV som sa snažil umiestniť na čo najmenej viditeľné miesta.

Rozrezával som to ručne až na jeden objekt. Použil som následne Layout funkciu bez rotácie a scale. Texel denzita je rovnaká ako na tele postavy.

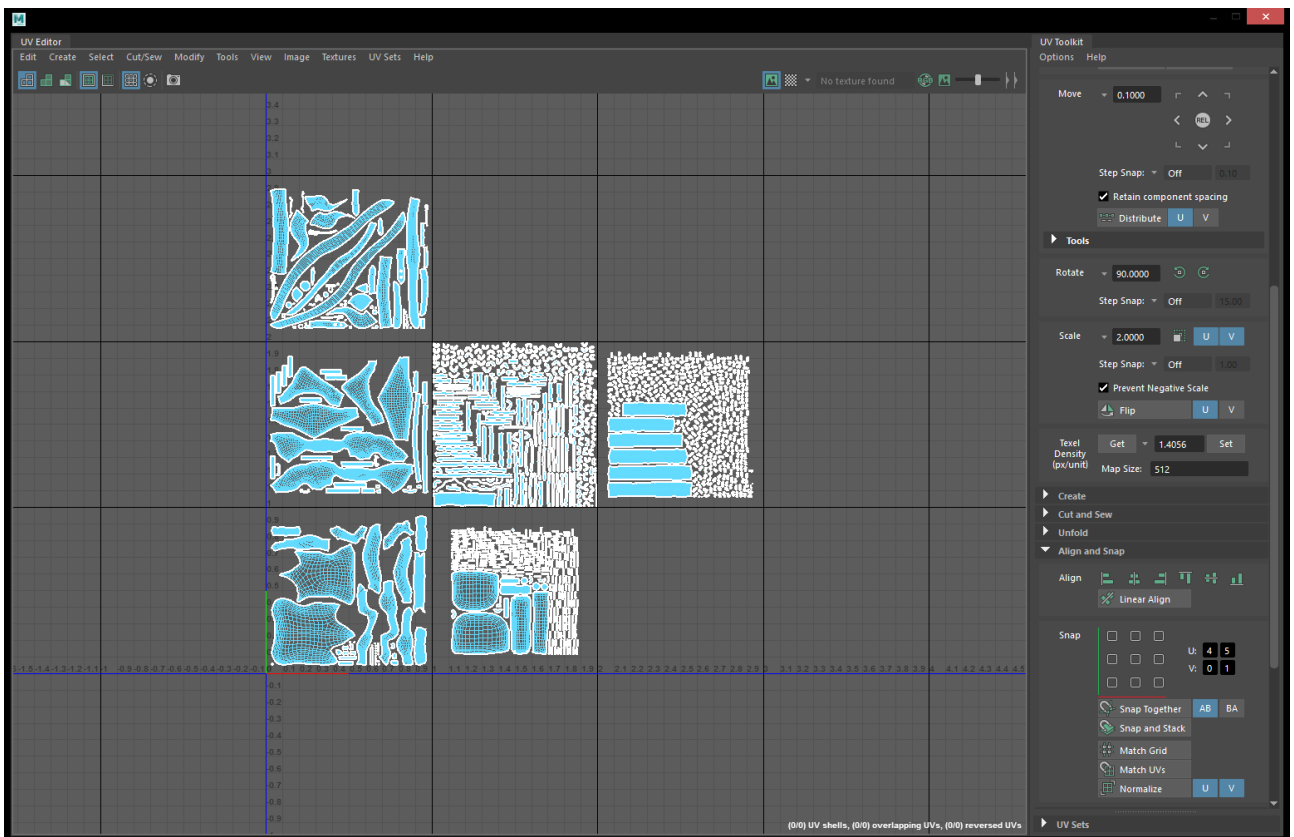
Na začiatku nebolo úplne isté či sa budú deliť UDIMI podľa materiálov aby pri look developmente lepšie robili prípadné zmeny alebo sa to bude upravovať priamo cez substance. V druhom prípade by sa UDIMI delili podľa objektov.



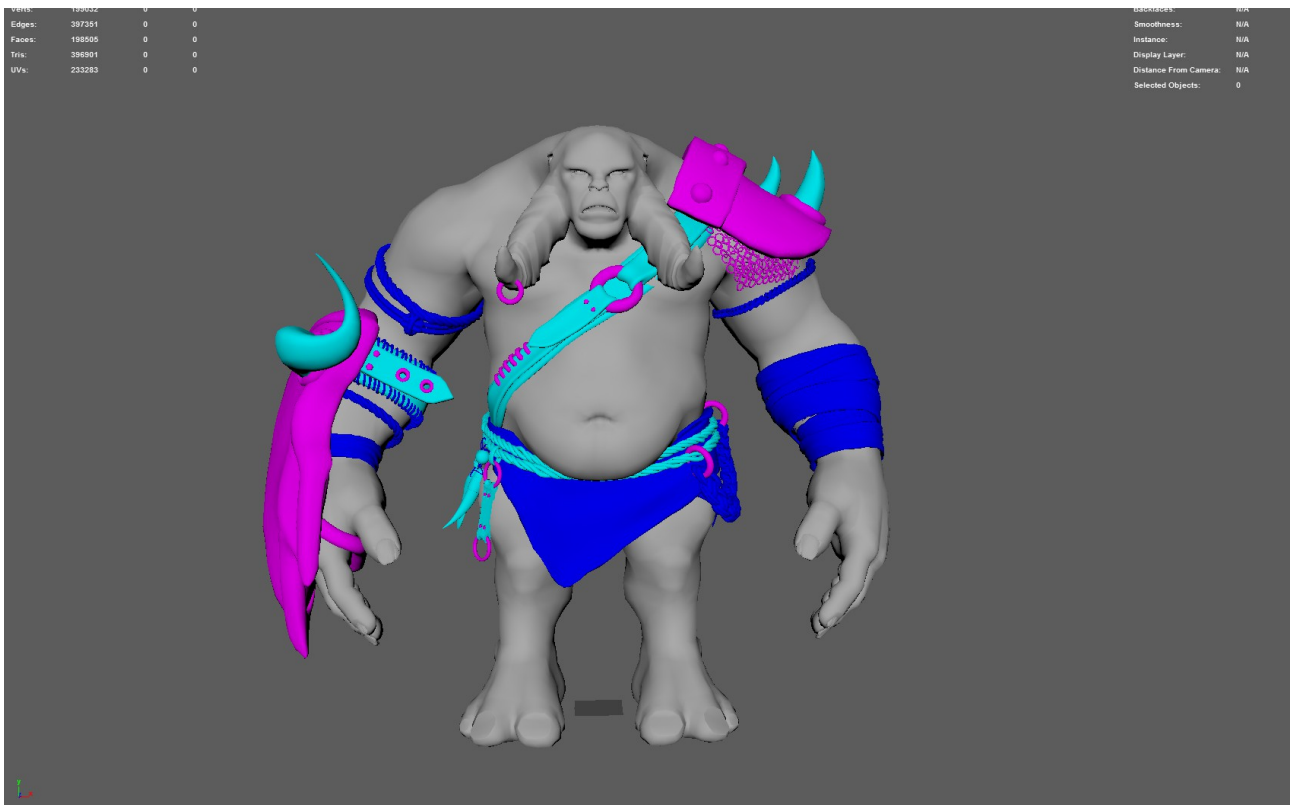
Ukážka rozdelenia podľa objektu



Ukážka rozdelenia podľa objektu na postave

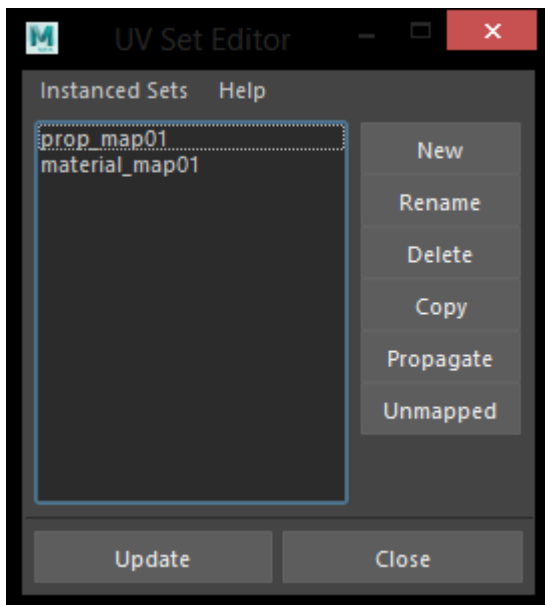


Ukážka rozdelenia podľa materiálu cloth, metal, leather a iné



Ukážka rozdelenia podľa materiálu na postave

Tak som vytvoril obe verzie ako UV sety.



Následne sa urobil test v Substance painteri či je všetko ok.
A vytvorila sa prvá verzia textúry na test farebnosti a pre animatik.
Toto robil Lukáš ja som len dával feedback. Ďalej nasledujú ukážky.



