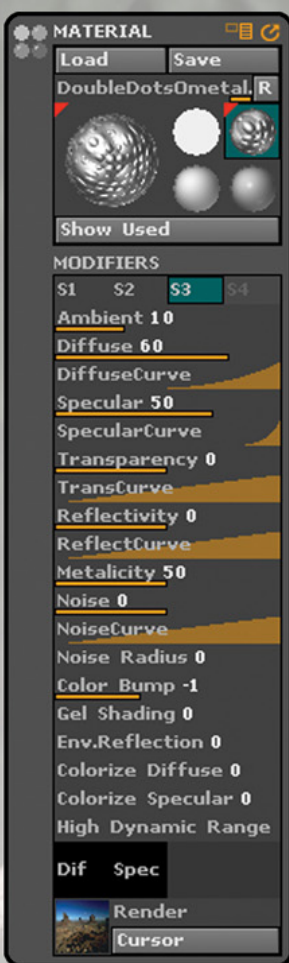


## Texture Master

L'un des grands avantages du ZScript Texture Master est que vous pouvez peindre vos textures directement sur vos objets, sans avoir à les mettre à plat ( ce qui déforme la texture ). Pour exploiter pleinement toutes les ressources de Texture Master ( inclus dans ZBrush ), n'hésitez pas à consulter son Mode d'Emploi intégré.

## Exporter ses modèles

ZBrush utilise plusieurs fonctions destinées à simplifier les exportations vers d'autres applications. Si vous exportez un objet au format OBJ, ZBrush enregistrera automatiquement la texture associée au format BMP. En outre, il la retournera dans le sens vertical, ajustera les coordonnées UV et produira une texture sans raccord permettant de recréer le détail exact des couleurs sur l'ensemble du maillage. Toutes ces opérations permettront d'obtenir dans l'application de destination une texture épousant fidèlement les contours de l'objet exporté. Il est recommandé de conserver au sein de ZBrush une copie de cet objet exporté, au format ZTL. Cela vous permettra de retravailler vos textures avec la version originale du modèle, sans ajustement, c'est à dire de conserver une qualité de traitement optimale.



## Tout sur les Matières

ZBrush offre à l'utilisateur une douzaine de matières par défaut. Ces matières modifient la façon dont la lumière interagit avec la surface des modèles 3D, ou avec tout pixel peint dans le document. Chaque matière possède de 1 à 4 canaux ( S1, S2, S3 et S4 ), qui travaillent ensemble pour produire l'effet final. La modification des curseurs et courbes de ces quatre canaux permettent de créer à peu près n'importe quel type de matière : bronze corrodé, vieux bois, pierre taillée, etc...

Bien que ces paramètres soient décrits de manière exhaustive dans le manuel, nous insisterons ici sur deux points particuliers. Les effets de Transparence et de Réflexion de l'Environnement demandent des réglages particuliers dans la Palette Render. Pour que la Transparence soit visible, l'option Render > Flatten Layers doit être désactivée. En outre, l'objet transparent doit se trouver sur un calque différent de ce qui est vu en transparence. La Réflexion de l'Environnement possède un sous-menu au sein de la palette Render, qui offre un contrôle étendu sur les effets disponibles.

Les matières peuvent être enregistrées, et beaucoup d'autres sont disponibles dans le Zscript Material Pack sur [www.ZBrush.com](http://www.ZBrush.com). Lorsqu'une matière est chargée, elle remplace la matière courante. Si votre document utilise cette matière, tous les éléments qui l'emploient sont automatiquement mis à jour. Notez que figer la scène avec 'Bake' permet d'éviter cette substitution, car dans ce cas les matières sont transformées en matière Flat Color, qui empêche l'édition ultérieure des couleurs de la scène.

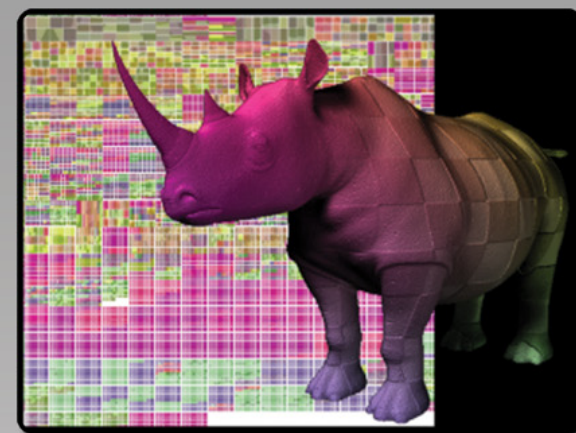
Grâce à Texture Master, les matières peuvent aussi être incluses au sein même de la texture. Cela permet d'appliquer facilement différentes matières sur différentes parties du modèle. Pour conserver les informations de matière de la texture, vous devez enregistrer votre modèle au format ZTL en vous assurant que la texture y est associée. Les informations de matière ne peuvent pas être directement exportées vers d'autres applications. Cependant, vous pouvez exporter la majeure partie de ses paramètres ( tels que le Bruit et le Relief en fonction de la couleur ) en déroulant la texture dans le document, puis en la figeant avant d'exporter le document. Ceci permet de convertir les informations de matière en couleurs RGB, exploitables par d'autres programmes.

## Mosaïques UV

Les mosaïques UV constituent l'avenir du placage de texture UV. Mises au point spécifiquement pour ZBrush afin de tirer pleinement parti de ses fonctions de création de texture directement sur les modèles 3D, cette méthode de placage gère séparément chaque polygone afin de réduire au maximum les effets de distorsion. Bien que l'œil humain soit déconcerté par l'aspect de cette mosaïque, l'ordinateur ne possède pas cette limitation. Dans les faits, les Mosaïques UV ont été testées avec succès sur la majorité des applications 3D, incluant Maya, Cinéma 4D, 3DStudio Max et Lightwave.

Bien que ZBrush reconnaisse n'importe quelles coordonnées UV appliquées à un modèle, et puisse lui-même utiliser les placages traditionnels ( Sphérique, Cylindrique et Plat ), les 'UVTiles' constituent désormais la méthode de placage par défaut appliquée à tous les objets produits par création de surface. Vous pouvez aussi l'appliquer à n'importe quel maillage, qu'il soit importé ou produit dans ZBrush à partir d'un fichier OBJ ou de l'outil Multi-Marqueurs.

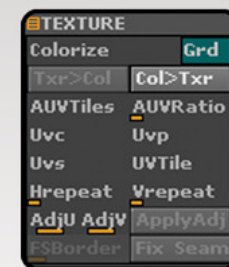
Pour obtenir les meilleurs résultats avec les 'UVTiles', il suffit de suivre les quelques étapes décrites à droite. Consultez-les lorsque vous vous apprêtez à texturer un objet produit par création de surface ou à utiliser les 'UVTiles' sur un objet importé.



1. Dans la palette Tool, sélectionnez le modèle à texturer.

2. Utilisez la palette Color pour sélectionner la couleur de base de votre texture.

3. Réglez les dimensions de la texture que vous allez créer ( hauteur et largeur ). Pour de meilleurs résultats, utilisez une puissance de 2 ( 256, 512, 1024, 2048 ou 4096 ). Cliquez sur New pour créer la texture, qui sera automatiquement appliquée sur le modèle.



5. Cliquez sur le bouton « AUVTiles ». ZBrush calculera alors le placage optimal en fonction du modèle et de la taille de la texture.

4. Dans le sous-menu Texture de la palette Tool, choisissez une valeur adaptée pour le paramètre AUV. Une valeur de 1 signifie que tous les carrés de texture auront les mêmes dimensions, quelque soit la taille des polygones du modèle. Une valeur de 30 indique que les polygones les plus petits recevront un carré de texture d'une taille 30 fois inférieure à celle des polygones les plus grands. Cela permet de conserver les détails des régions les plus denses du modèle.