Le dossier sourceimages pour vos textures en general, avec des sous dossiers pour les textures spéciales (environement, imagePLane...)

L'idée ici est de rester tres clair a la racine de ce dossier et de n'avoir que les textures DEF qui seront directement câblée dans maya, les psd et fichiers de travails seront eux dans "edits"

Prenez un soin particulier à la nomenclature des textures, notament en nomant le canal et la resolution :

Le format de fichier de travail temporaire des textures est le .tif.

Pour mental ray, les textures finales doivent etre converties au format .map à l'aide de imf\_copy. Passez par mapConverter pour generer des .bat afin de les convrtir rapidement en batch. Flag a mettre au minimum: -p pour passer les textures en pyramidal.

Pour renderman, les textures devront etre converties en .tex, avec la meme option de pyramidal.

sourceimages/bobPantalon\_difCol\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_difWeight\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_reflCol\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_reflWeight\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_bump\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_normal\_4k.map

sourceimages/bobPantalon\_disp\_4k.map

...