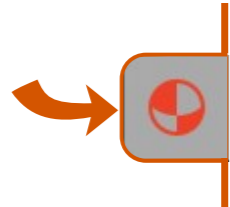


1

Ajouter une image de texture comme matériau

Dans la fenêtre des propriétés,



Cliquer sur



- + aller chercher **Image Texture**
- + Open (ouvrir le fichier image)

Note

Pour **voir les matériaux** dans la scène, utiliser le bon affichage !



2

Définir les arêtes de découpe

Aller dans l'environnement de travail **UV Editing** (au dessus)

Si l'image de texture n'apparaît pas dans la fenêtre de gauche, cliquer sur **Open** et aller rechercher l'image de texture

Dans la fenêtre 3D (fenêtre de droite)

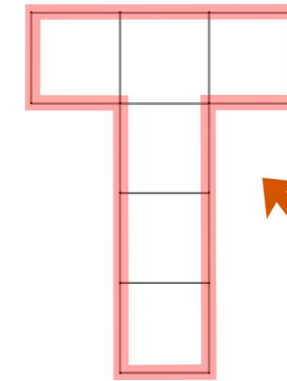


Passer en **Edit Mode**, **sélection arête**

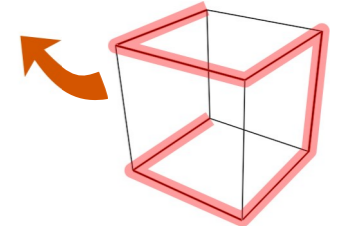


- Sélectionner les arêtes de découpe sur le maillage
- + taper **Ctrl E**
- + choisir **Mark Seam**

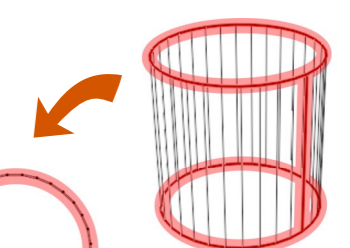
Note



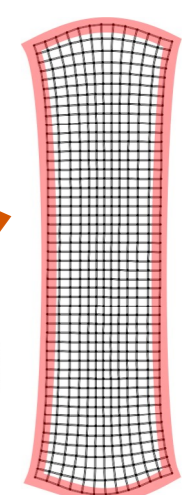
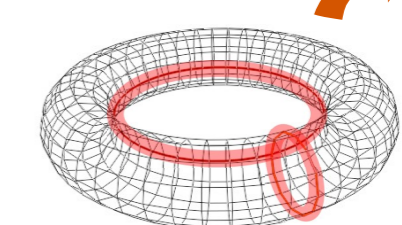
Exemples : **le cube**



le cylindre



le tore



5

Pour que la texture s'affiche bien au rendu

Aller dans l'environnement de travail **Shading** (au dessus) .

Dans le menu **Add / Input**, ajouter un noeud **Texture coordinate**

Brancher **UV** du noeud "Texture coordinate" sur **Vector** du noeud de l'image de texture.

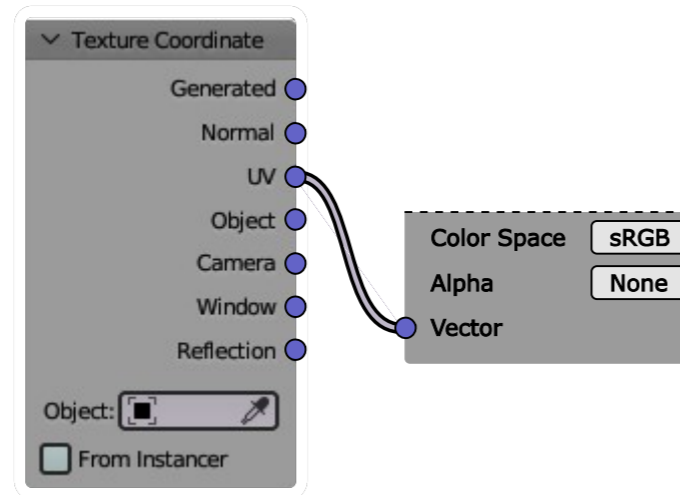


Image de texture sur dépliage de maillage

Note

Cliquer sur l'icône (au dessus)



pour **voir tous les éléments**, dans les deux fenêtres

4

Ajuster le maillage sur l'image

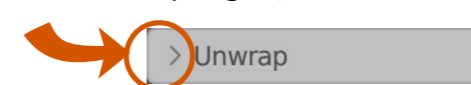
Dans la fenêtre UV Editor (fenêtre de gauche)



Sélectionner des éléments de maillage et **utiliser les fonctions GRS** pour les faire coïncider à l'image de texture, en arrière plan

Note

Pour aménager des espaces autour des dépliages, aller dans



(En bas de la fenêtre 3D)

- + Augmenter la valeur dans la case **Margin**

3

Déplier le maillage

Dans la fenêtre 3D, sélectionner tout (taper **A**) + taper **U**

+ choisir **Unwrap**

Le maillage se déplie alors dans la fenêtre UV Editor (à gauche)