



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Mettre une image sur une face**

**Subject: Re: Mettre une image sur une face**

Posté par: ghanor

Contribution le : 8/8/2009 14:51:29

Il y a plusieurs méthodes pour créer ta boîte de recherche ; en dira long sans doute.  
Dans le onglet "Material" dans le menu shading il faut cliquer sur "TexFace" et utiliser  
UV/Map Editor + un unwrap des faces avec la touche "U" pour que tes maps apparaissent au  
rendu.

La taille de tes faces doit aussi être dans le même rapport que les textures si ce sont des photos ; ça évite d'avoir des déformations.

Les normals des faces indiquent le côté pile ou face où la photo sera visible pour voir les normals (une sorte de poil qui pousse sur la partie visible de la face), il faut cliquer "Draw Normal" dans  
le onglet "Mesh Tool More" du menu Editing, juste au-dessus on peut régler leur taille à  
NSize:0.100 d'origine.

Cherchez des tutoriels pour créer un "gabarit pour modéliser un véhicule" par exemple, je pense que ce n'est pas ce qui manque sur le net.

Bon courage Rome, ce n'est pas fait en 1 jour.