



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: L go Star Wars**

**Subject: Re: L go Star Wars**

Post  par: edddy

Contribution le : 25/1/2012 21:28:39

ah ok, non on ne fait pas comme  a d'habitude  
effectivement.

le "Face textures" est tr s limit , je crois que c'est un vestige destin    la retro-compatibilit   
(mais je peux me tromper, corrigez moi dans ce cas mais pas trop fort)

mais en peu de cliques tu peux corriger  a (le d pliage  tant fait, t'as fait le plus gros)

d sactive "Face textures"

dans texture, ajoute une texture > type "image or movie"

dans l'onglet "image" tu s lectionnes ton image dans la liste (vu qu'elle est d j  en  
m moire) en cliquant sur le petit icone en forme d'image

tu coches "premultiply"

dans l'onglet "mapping" > "coordinate" tu choisies "UV"

et voila

Au fait, je t'ai dit qu'elles  taient mortelles tes mod? non?

ben elles le sont