



Forum: Questions & Réponses

Topic: reflet d'une image ds une carrosserie

Subject: Re: reflet d'une image ds une carrosserie

Posté par: Kaal_Le_Saint

Contribution le : 30/10/2004 8:59:07

Faut blendouiller plus que ça !

Il faut disposer d'une texture de type angular map, elle se reconnaissent parce que ça ressemble à une image ronde dans un carré...

Ensuite dans le panneau world de blender, il faut ajouter cette texture et ne pas oublier de la mettre en mode 'AngMap' à droite dans l'onglet 'Texture and Input'.

(avec un 'MapTO' sur 'Hori' etc.... comme te l'a dis GFab3D