



Forum: Questions & Réponses

Topic: Mauvais plaquage d'une texture utilisant des empty

Subject: Re: Mauvais plaquage d'une texture utilisant des empty

Posté par: PascalM

Contribution le : 2/3/2009 5:56:33

Salut,

mais pourquoi en mode cube ? Le cube correspond à 6 projections planes, conformément au cube et tu n'as besoin que d'une projection.

Donc, tu dois cocher dans Map To : Object - Nom de Empty, Flat.

Ton Empty dirigera cette projection dans la direction de son axe Z , oriente-le donc en pensant à ça.

Dans les paramètres de la map, choisis ClipCube pour ne pas voir l'image à l'arrière de l'œil.

Tu dois faire un rendu ou utiliser le mode Preview (Shift P - vue 3D) pour visualiser le positionnement de la map.

N'oublie pas de parenter tes Empty aux yeux sinon, ils ne seront plus alignés quand tu regarderas ailleurs :)