



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: peut-on mapper 2 textures sans sélectionner de zones ?**

**Subject: peut-on mapper 2 textures sans sélectionner de zones ?**

Posté par: endive67

Contribution le : 7/9/2006 7:43:48

Salut à tous,

J'ai une question similaire à celle d'hier sur les 2 textures.

Je fais actuellement une coque de bateau. Cette coque a été réalisée avec des nurbs comme dans le tutorial. Je souhaite maintenant appliquer 2 textures différentes. Une au dessus de la ligne de flotaison, et une autre plus foncée en dessous de la ligne de flotaison.

Mais si je passe par la sélection de faces, ma ligne de flotaison après application de la texture ne sera pas parfaitement droite car les faces de ma coque ne sont pas forcément bien alignées.

J'ai appliqué la première texture pour le haut de la coque, en l'assignant à l'objet. Mais elle est appliquée sur l'objet entier.

Je souhaite maintenant faire la texture sous la ligne de flotaison sans écraser la première texture sur le haut de la coque.

Je voudrais donc savoir si je peux faire un mapping sans sélectionner les faces, en déplaçant la texture (à l'aide de T) dans une vue de côté de ma coque, et en la plaçant au bon endroit, sous la ligne de flotaison. J'ai essayé, ça écrase la première texture et ça recouvre l'objet entier.

PS : comment fait-on pour poster une image sur ce forum ?

Merci de votre aide

Endive