Procédure pour réaliser un maillage texturé sur Blender 2.80+



Première étape :

 > Cliquer sur l'icone des propriétés des matériaux pour afficher le menu de droite.

Deuxième étape :

> Cliquer sur Surface et sélectionner

« BSDF Diffus » le menu suivant devrait s'afficher :

| ▼ Surface | |
|--------------------------|--------------------------------|
| | Utiliser nœuds |
| Surface | BSDF diffus |
| Couleur | • |
| Rugosité | • 0.400 • |
| Normale | Par défaut |
| ► Volume | |
| Réglages | |
| | Suppression des faces arrières |
| Mode de mélange | Opaque ~ |
| Mode d'ombrage | Opaque ~ |
| Limite de coupure | |
| | Réfraction en espace écran |
| Profondeur de réfraction | |
| | Translucence sub-surfacique |
| Indice de passe | 0 |

Troisième étape :

- > Cliquer sur le cercle de couleur jaune, la fenêtre suivante doit apparaître cliquer sur
- « Texture image »

| | Entrée | 📑 Texture | Couleur | | Convertisseur |
|---|---------------------|-------------------------|-------------------|---------------|----------------------|
| | Occlusion ambiante | Texture brique | Luminosité/Cont | raste | Corps noir |
| | Attribut | Textures_damier | Gamma | | Dégradé de couleurs |
| | Info objet | Texture d'environnement | Teinte Saturation | n Valeur | Combiner <u>H</u> SV |
| | RGB | Texture dégradé | Inverser | | Combiner RGB |
| | Couleur de vertices | Texture image | Mélanger | | Shader to RGB |
| | ⊻olume Info | Texture magique | Courbes RGB | | Longueur d'onde |
| | | Texture <u>b</u> ruit | | | Opaque 🗸 |
| | | Densité de point | | | 0.000 |
| | | Texture du ciel | | | |
| | | Texture voronoï | | | Refraction en esp |
| | | Texture vague requeur | | | 0 m |
| 1 | | White Noise Texture | | | Translucence sub |
| | | | lnc | dice de passe | 0 |
| | Set Active Modifier | Déplacer vue | | C | Menu contextuel |

Quatrième étape :

> Cliquer sur Nouvelle, la fenêtre suivante apparaît :

| 8 | ~ | | <u>م</u> | | | ~ |
|-----|--------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|--------|-----|----|
| ŧ۲ | 🔳 Cube 🏾 💽 Material | | | | | Ń |
| Ċi | Material | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| | | | | | | |
| 18 | . ● ✓ Material | | | | ΟĽ× | ∿∿ |
| S | Prévisualisation | | | | | |
| B | ▼ Surface | | | | | |
| | _) | | Utiliser nœuds | | | |
| | | Surface | BSDE diffus | | | |
| م | | Surface | | | | |
| 12 | v | Couleur | Texture image | | | |
| ۲ | ∼ + | Nouvelle | | Ouvrir | | |
| 67 | | | Linéaire | | | |
| \$7 | | | Plat | | | |
| | | | Répéter | | | |
| | | Vecteur | Par défaut | | | |
| 88 | | Rugosité | • | 0.400 | | |
| | | Normale | Par défaut | | | |
| | ► Volume | | | | | |
| | ▼ Réglages | | | | | |
| | | | Suppression des faces arrières | | | |
| | | Mode de mélange | Opaque | | | |
| | | Mode d'ombrage | Opaque | | | |
| | | | | | | |

Dans « Type Généré » sélectionner « Grille UV » et Cocher « En damier ».

| Nouvelle image | e + Nouvel | | | |
|----------------|------------------|--|--|--|
| Nom | Sans nom | | | |
| Largeur | 1024 px | | | |
| Hauteur | 1024 px | | | |
| Couleur | | | | |
| | 🗹 Alpha | | | |
| Type généré | _Vide ∽ | | | |
| | 32-bits flottant | | | |
| | En damier | | | |
| Ok | | | | |
| | | | | |

Cinquième étape :

> En haut de la fenêtre cliquer sur le petit logo d'arbre de documents, pour faire afficher le menu suivant, cliquer ensuite sur « Editeur UV ».



Sixième étape :

> La fenêtre suivant doit apparaître, cliquer ensuite sur le logo d'image et cliquer sur « Sans nom » pour faire apparaître le maillage uv.



Voilà ce que vous devriez obtenir, si vous avez suivi correctement toutes les étapes :



On va maintenant appliquer ce maillage sur l'objet en question.

Septième étape :

> Cliquer sur le déroulant « Mode Objet » pour sélectionner « Mode Edit », votre cube devient normalement orange pour vous indiquer qu'il est bien sélectionner pour être éditer.



Dernière étape :

> Cliquer sur le bouton « Ombrage de vue » et votre cube devrait donc avoir le maillage texturé.

