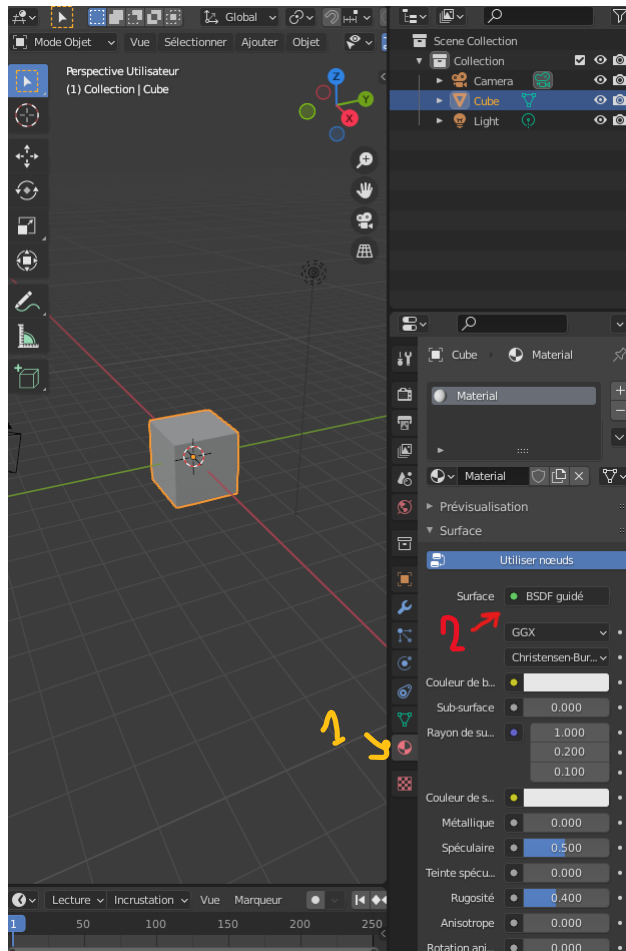


Procédure pour réaliser un maillage texturé sur Blender 2.80+

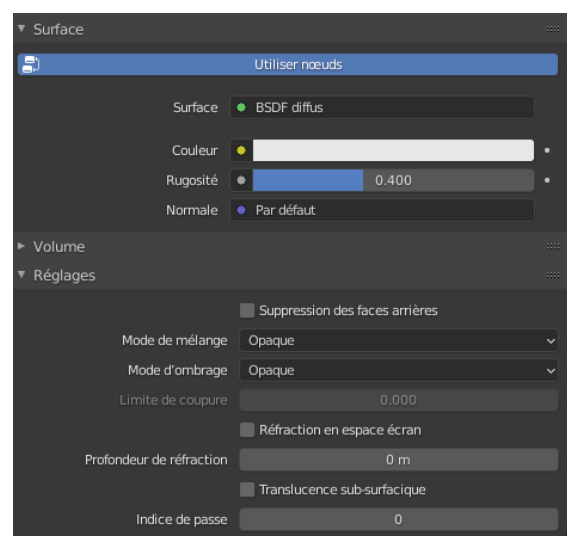


Première étape :

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

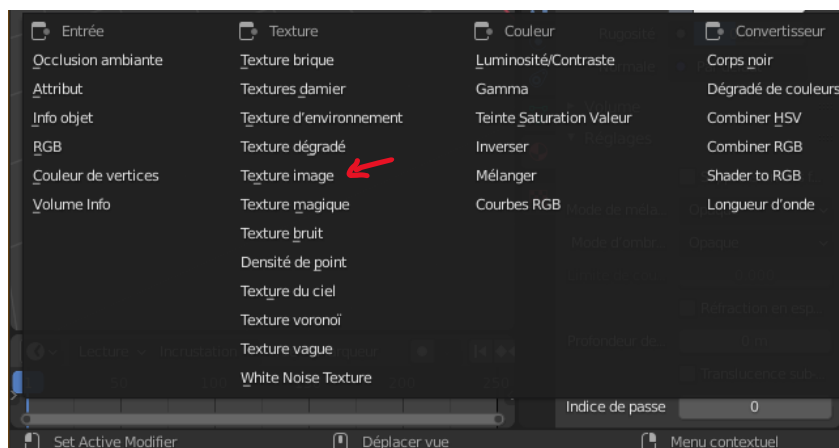
Deuxième étape :

> Cliquer sur Surface et sélectionner « BSDF Diffus » le menu suivant devrait s'afficher :



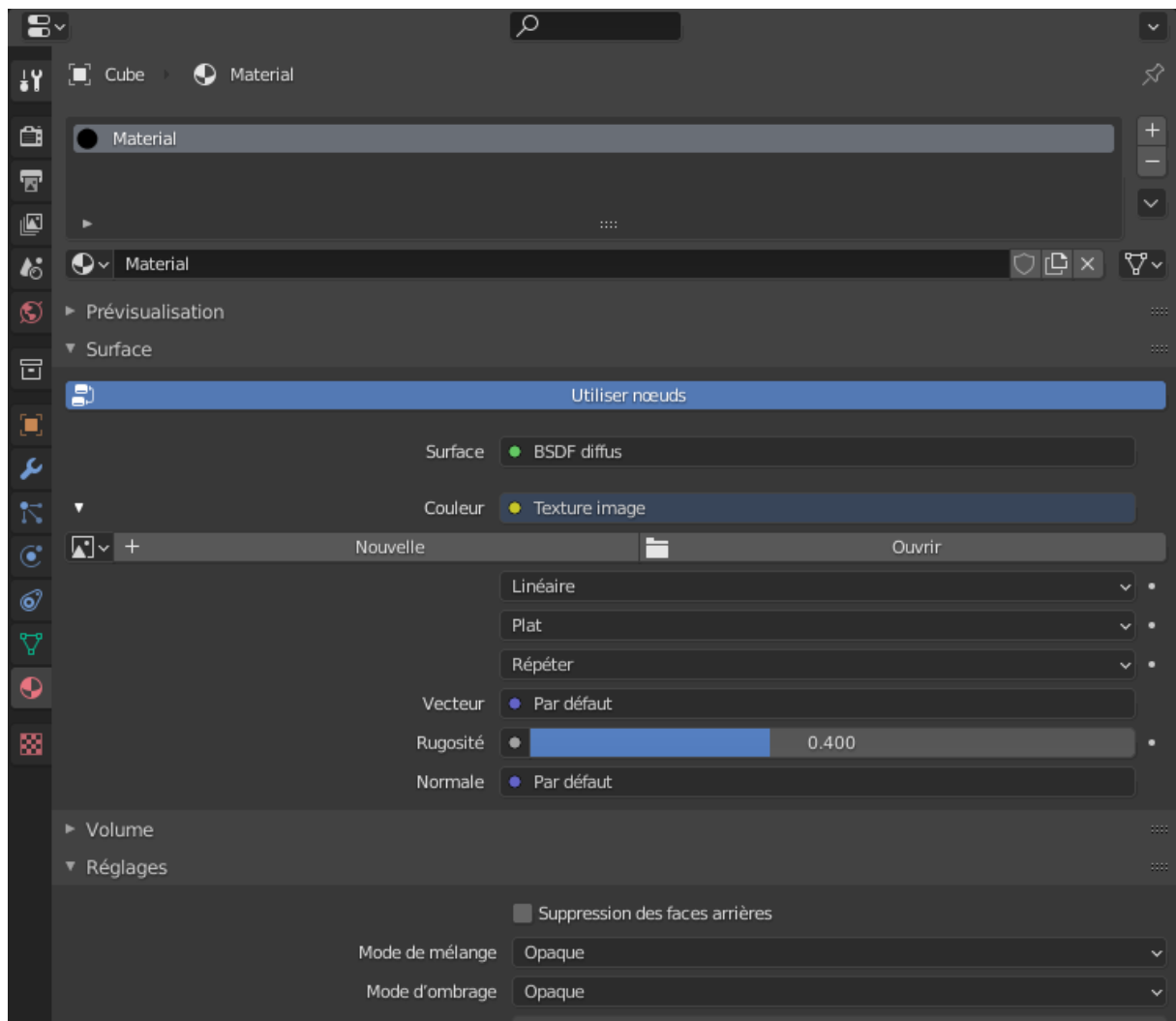
Troisième étape :

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

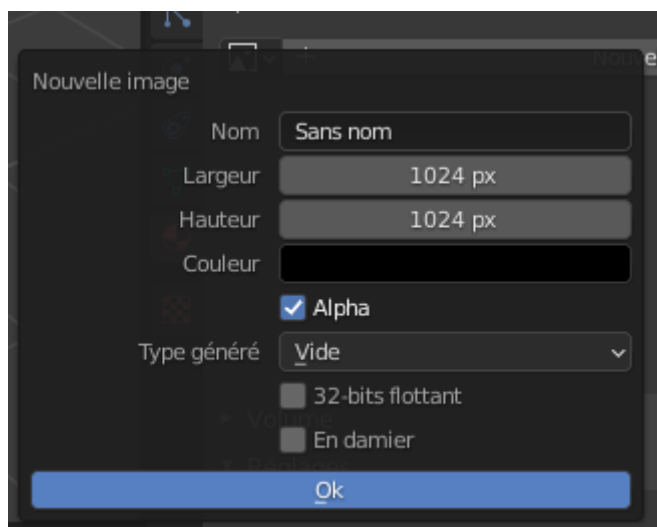


Quatrième étape :

> Cliquer sur Nouvelle, la fenêtre suivante apparaît :

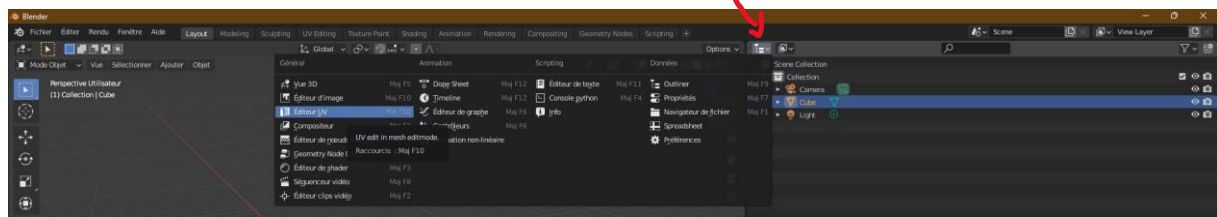


Dans « Type Généré » sélectionner « Grille UV » et Cocher « En damier ».



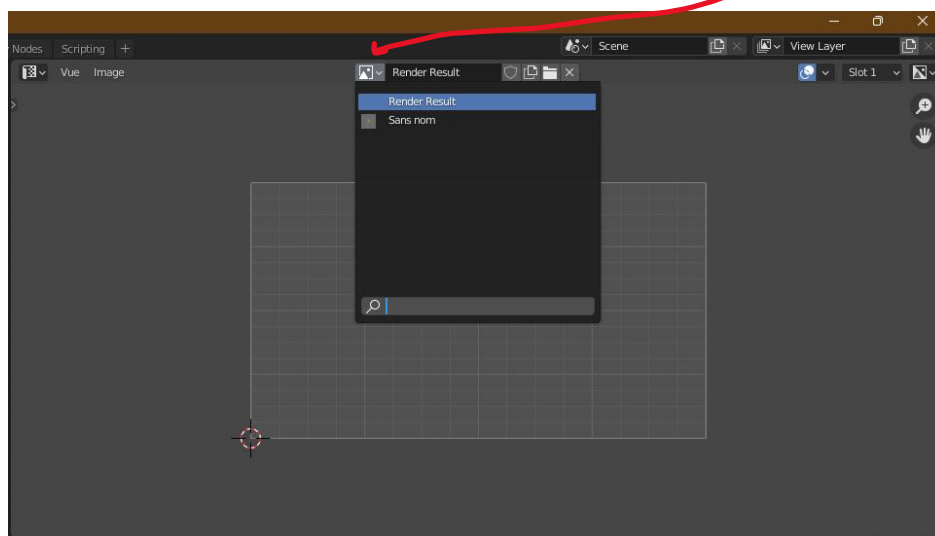
Cinquième étape :

> 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 ».

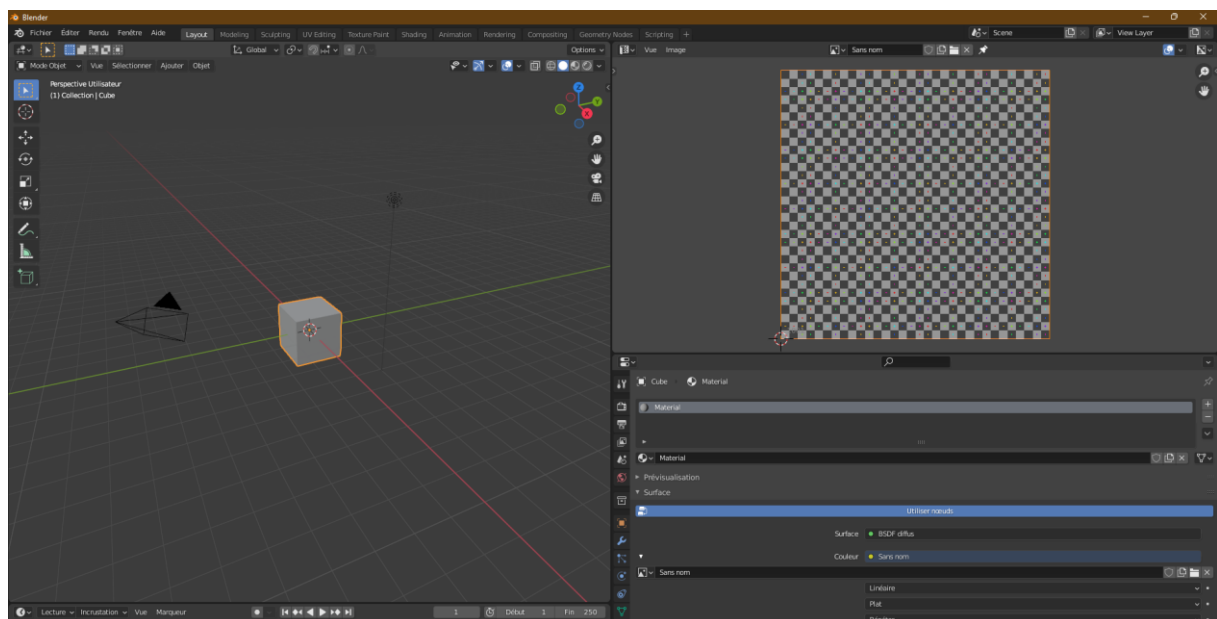


Sixième étape :

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



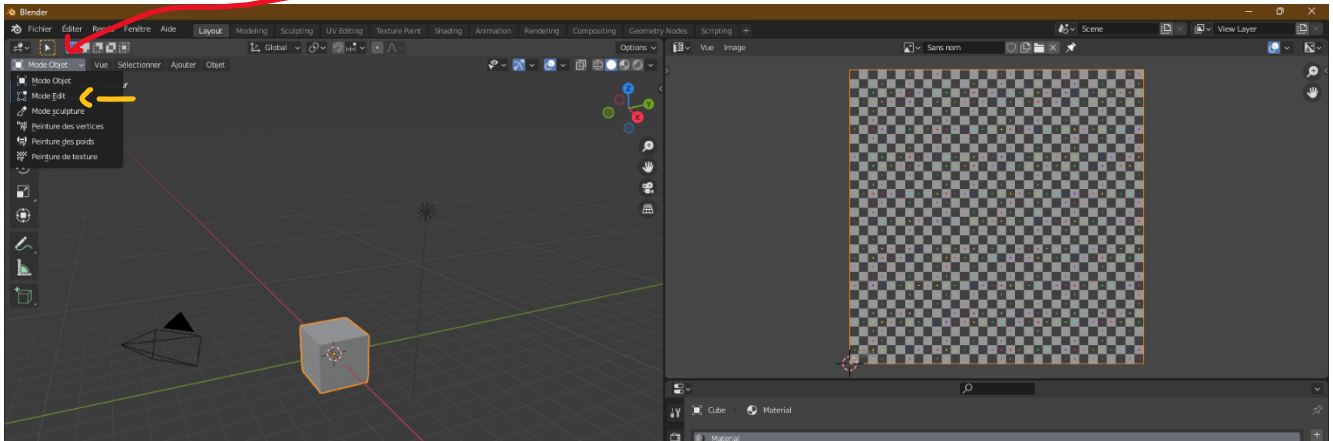
Voilà ce que vous devriez obtenir, si vous avez suivi correctement toutes les étapes :



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 sélectionné pour être édité.



Dernière étape :

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

