

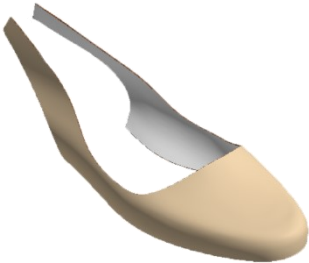
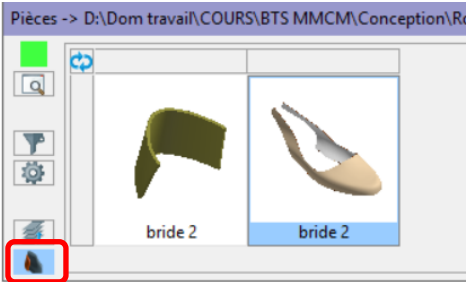
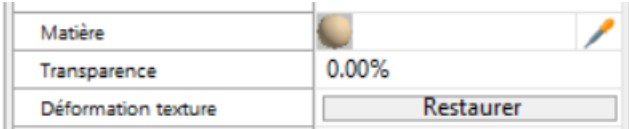
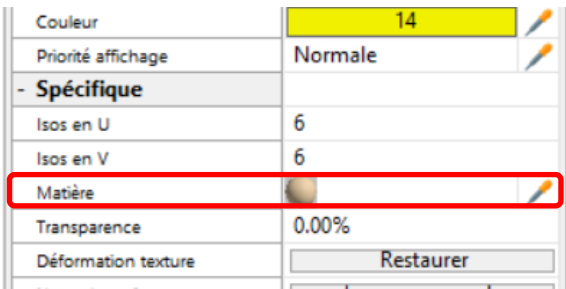
MÉTHODOLOGIE PROPOSÉE

L'application des textures a pour objectif d'apporter davantage de réalisme aux modélisations 3D. Il s'agit de plaquer sur les surfaces générées une image scannée de la matière envisagée. Il existe de nombreuses possibilités de paramétrage.

Dans ce tutoriel nous allons aborder **deux approches** :

- La première très simple nous permettra d'appliquer une texture sans paramétrage
- La deuxième utilisera quelques fonctionnalités du menu texture ; indispensable dans certains cas.

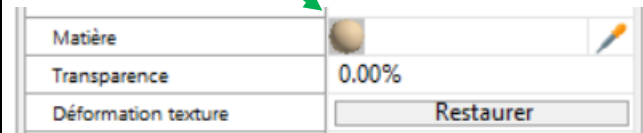
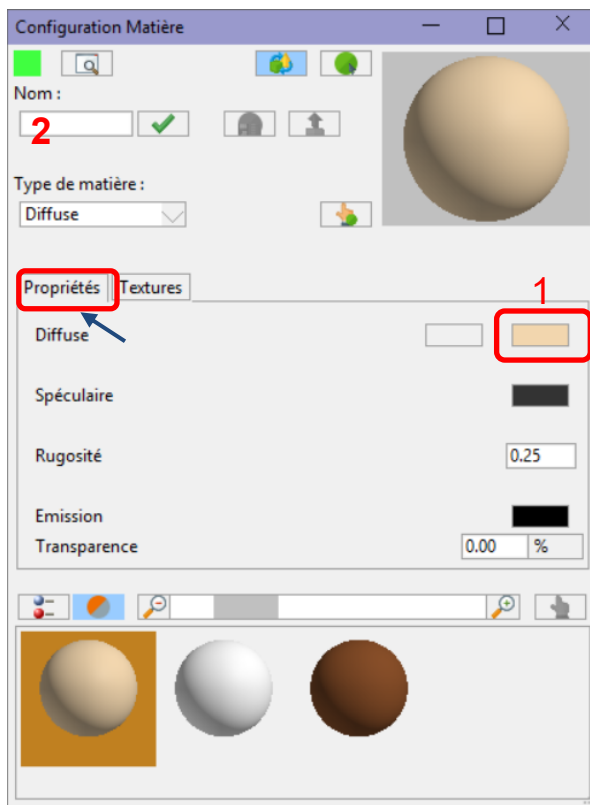
Première approche : Application d'une texture

Étapes Résultats attendus	Fonctions à utiliser
<p>Afficher les surface du modèle.</p> 	<p>Menu : Dessin sur Forme – Tableau des couches</p> 
<p>Afficher les propriétés de la surface Les 3 lignes importantes :</p> 	<p>Menu contextuel : Propriétés</p> 

Configurer la matière.

En une ou deux :

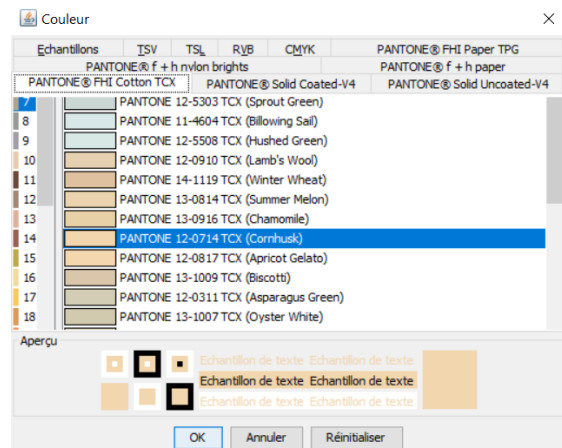
- Choix de la couleur ;
- Choix de la texture et de la couleur.

Double clic, sur la sphère Matière.**Choisir la couleur****Propriétés Matières - Couleur**

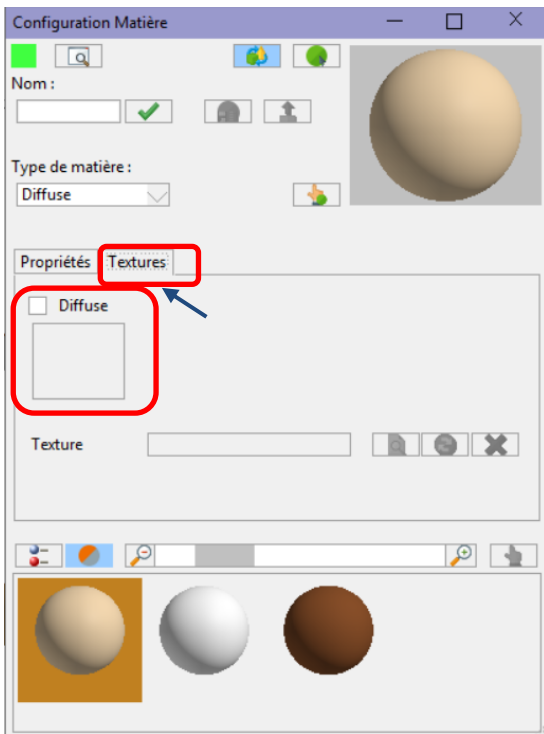
1 – Choisir une couleur dans les nuanciers (double clic) ;

2 – Nommer la couleur ;

3 – Choisir la couleur des reflets (Spéculaire) ou laisser les paramètres par défaut.



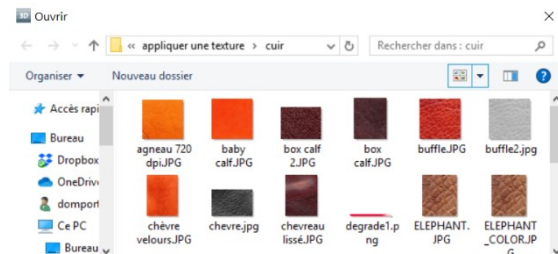
Ajouter une texture



Propriétés **Matières** - texture

En sélectionnant une texture, on l'applique à la surface sans effet !

L'aspect sera fonction des paramètres de scannérisation.



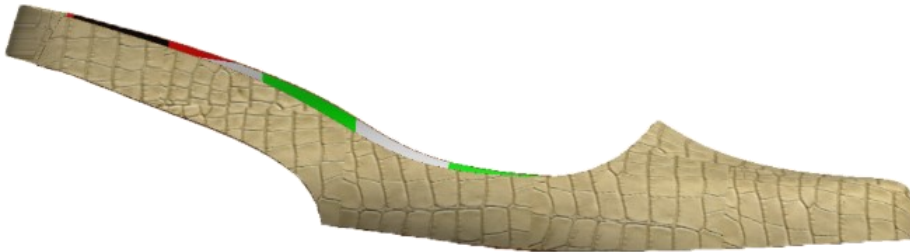
Deuxième approche : ajustement des paramètres de la texture.

Très souvent le motif scanné nécessite des ajustements de taille et d'orientation, mais aussi de méthode de plaquage sur la surface.

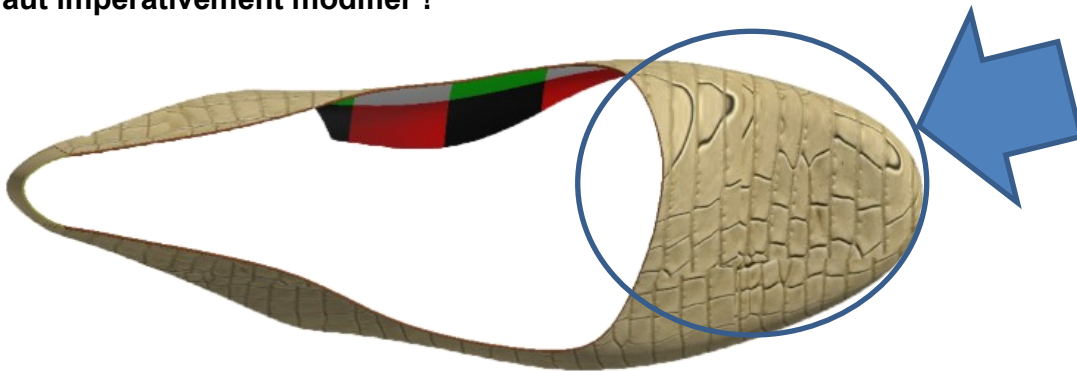
Par exemple, dans la vue ci-dessous, l'aspect est satisfaisant en vue de côté mais pas en vue de dessus.

Aperçu du plaquage en vue de côté.

Dans l'exemple ci-dessous l'aspect de la texture est satisfaisant !



L'aperçu du même projet en vue de dessus présente des défauts de plaquage qu'il faut impérativement modifier !



Pour modifier le mode de plaquage, le **menu texture** dispose de nombreuses possibilités.

La méthodologie ci-dessous présente les fonctionnalités les plus simples pour répondre à la plupart des cas.

Création d'une surface – Méthode 2

1 Sélectionner la surface et choisir une texture à l'aide du menu contextuel et des propriétés matières.

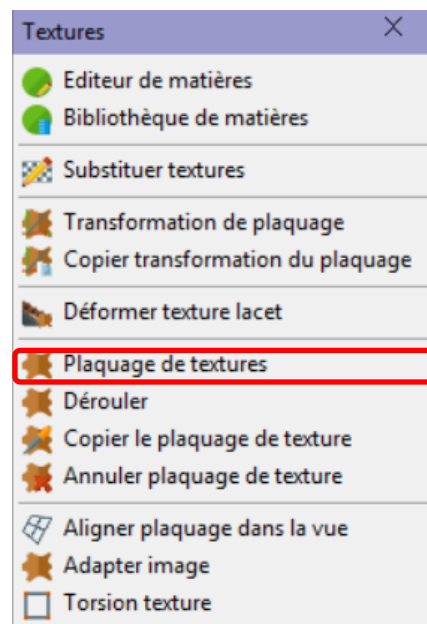
Menu : procédure 1

La texture n'est pas bien appliquée.



2-Sélectionner le menu texture et le punaiser sur l'espace de travail.

Puis : Plaquage et textures




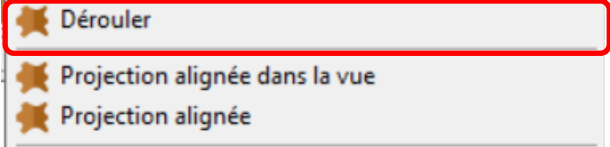
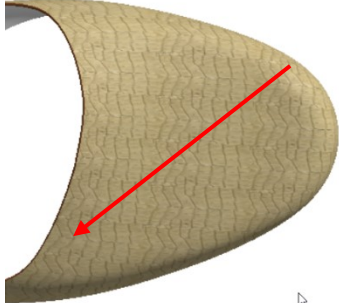
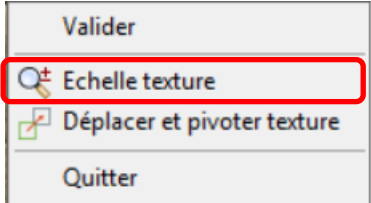
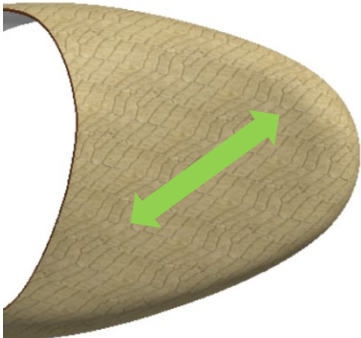
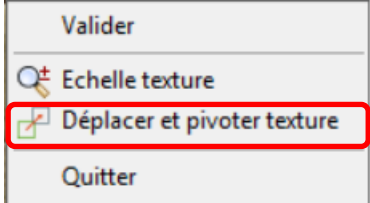
Menu Plaquage de textures (sélectionner une surface au préalable)

Plaquage de textures

Largeur 110.75 mm Hauteur 99.92 mm Angle 0.00 Deg.

Dérouler
 Projection alignée dans la vue
 Projection alignée
 Aplatis surfaces
 Projection sphérique
 Projection cylindrique
 Projection cubique
 Plaquage de texture par géométrie de mise à plat

Choisir le mode de plaquage **Dérouler** qui donne de bons résultats dans la plupart des cas.

Étapes Résultats attendus	Fonctions à utiliser
<p>Dérouler la texture Pour plaquer la texture sur des surfaces complexes.</p> 	<p>Menu Palaquage textures - dérouler</p> 
<p>Ajuster les dimensions du motif de la texture Pour modifier la taille du motif en mode interactif</p> 	<p>Menu : Clic droit menu contextuel</p>  <p>Déplacer la souris su haut vers le bas et de la droite vers la gauche pour diminuer la taille de la texture. Pour diminuer en même temps la largeur et la hauteur ; déplacer la souris en diagonal.</p> <p>Terminer avec le clic droit pour valider</p>
<p>Pivoter déplacer le motif Pour ajuster le motif sur des points précis et orienter le motif sur la pièce.</p> 	<p>Menu : Clic droit menu contextuel</p> <p>Cliquer sur la texture et déplacer la souris pour déplacer le motif Utiliser la roulette de la souris pour pivoter le motif de la texture.</p>  <p>Terminer avec le clic droit pour valider</p>