

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

IFT3730 INFOGRAPHIE 3D

TRAVAIL PRATIQUE 3

Le but de ce travail pratique est d'initier l'étudiant au *texturing* dans Blender 2.65.

1 Texture d'un tapis

Dans cette partie devez appliquer une texture à l'objet tapis de la scène pour obtenir un résultat semblable à la figure 1.




FIGURE 1 – Tapis

Voici les étapes à suivre :

- Ouvrez la scène `tapis_depart.blend`.
- Ajoutez un matériel à l'objet tapis.
- Assignez une nouvelle texture de type (paramètre **Type:**) image (valeur **Image** or **Movie**) et choisissez `tapis.jpg` comme source
- Dans le tab **Mapping** du texture, changer le mapping (paramètre **Coordinates:**) à UV (option **UV**) et la projection (paramètre **Projection:**) à flat (option **Flat**).
- Après avoir changé de mode objet (**Object Mode**) à mode d'édition (**Edit Mode**), sélectionnez les sommets/arêtes de l'objet au complet (la touche **A**) et générez les coordonnées UVs de l'objet à l'aide de la touche **U** (suivi par l'option **Unwrap**) .
- À partir de la fenêtre d'édition d'image (**UV/Image Editor**) :

- sélectionnez l'image du tapis et, après avoir cliqué dans le viewport 3D et re-sélectionné l'objet, vous devrez voir le mapping de l'objet en espace UV au dessous l'image du tapis.

- modifiez les UVs pour obtenir un mapping semblable à la figure 1 en sélectionnant (dans la fenêtre **UV/Image Editor**) des points individuels et/ou tous les points (la touche **A**) et en utilisant tous les anciens actions de manipulation ex : scaling (**S,S-x,S-y**), translation (**G,G-x,G-y**) et rotation (**R**).

Pour voir l'effet des coordonnées UVs sur l'objet, vous pouvez placer l'option **Viewport Shading** à **Textured** dans la fenêtre de modélisation .

Lorsque vous avez terminé, sauvegardez votre scène sous `tapis_final.blend`.

Bonne chance!