

# 3D Builder | Textures et images (0) 0

Posted on 1 septembre 2023 by St9ph  
votre avis compte  
[Total: 0 Average: 0] 

Afin de **décorer** ou de **donner un aspect plus réel** à vos objets, vous pouvez les **texturer** en utilisant des images soit **en les incorporant**, soit à **en les faisant recouvrir** vos créations

.Pour l'exemple de la démo, nous utiliserons [le Combi](#) de la boutique pédagogique

Je rappelle qu'il est gratuit et qu'il suffit de valider le panier en choisissant « **paiement automatique simulé** » pour recevoir un mail avec le lien de téléchargement **sans rien avoir à payer**

On voudrait lui redonner un aspect hippies comme les faisaient les jeunes dans les : années 70 . L'idée est d'obtenir cela à la fin



Pour les motifs, on va utiliser **la banque d'image** de [Freepic](#) où vous pouvez faire des imprime écran d'autres fleurs que les miennes si elles ne vous plaisent pas.  
: Sinon, **téléchargez-les ci-dessous**

[fleur1Télécharger](#)  
[fleur2Télécharger](#)  
[fleur3Télécharger](#)

! Cette fois, nous avons tout, alors, c'est parti

## Peindre » une texture »

: 1ere méthode, **peindre l'image** sur l'objet

(**Cliquer** sur l'objet à peindre (moi, j'ai pris la zone latérale du combi •

Pinceau > **Texture** •

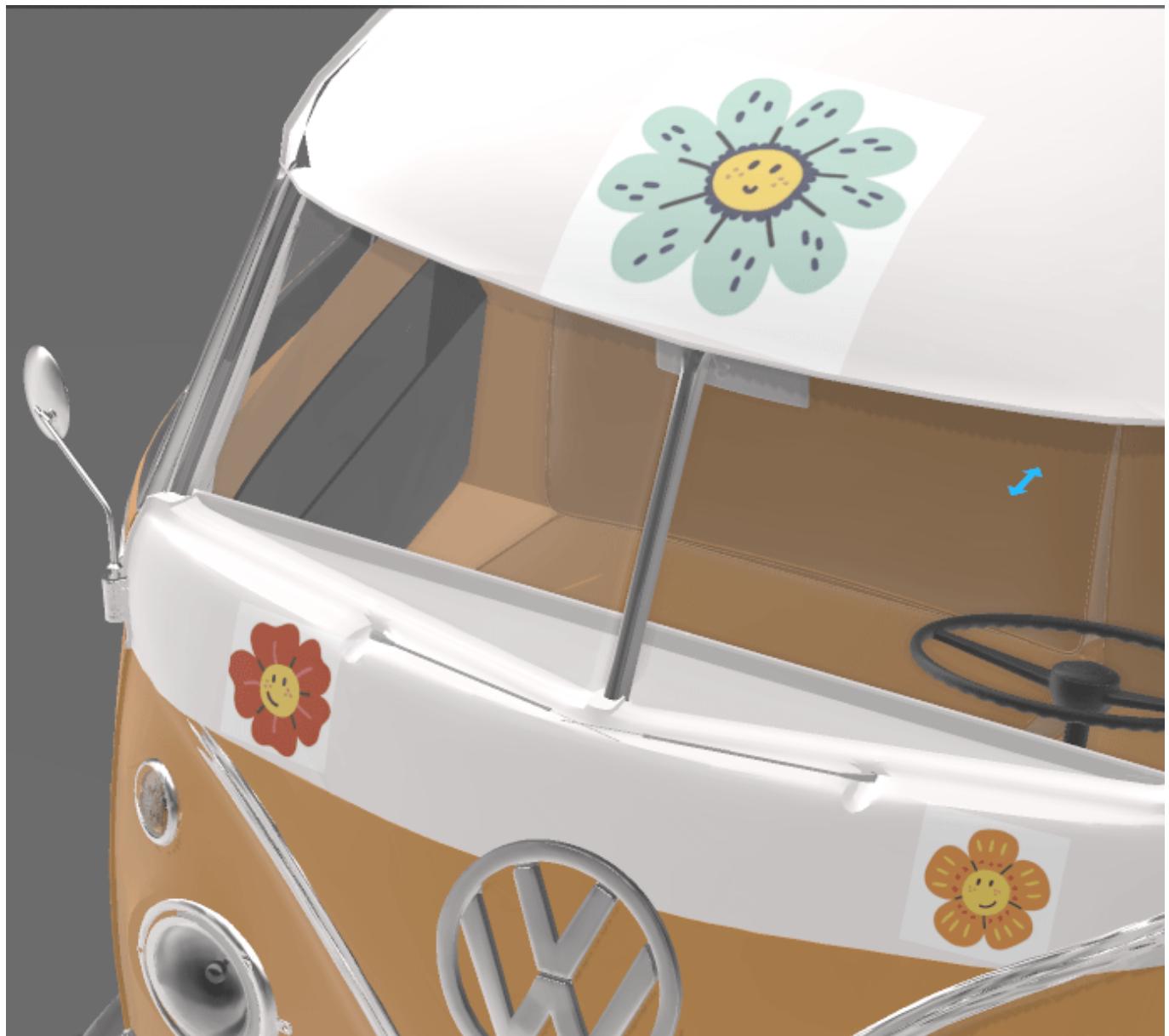
« Cliquer sur **la flèche déroulante** à droite de « sélectionné » •  
cliquer sur **charger** •

Indiquer l'image à utiliser **en parcourant vos fichiers** (normalement, dans •  
(téléchargement)

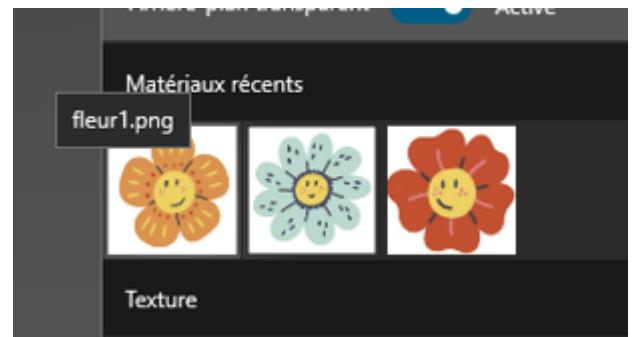
Il y'a **deux méthodes** : **le sticker** qui fera un petit panneau redimensionnable à l'endroit où vous le positionnerez sur l'objet ou **le pinceau** qui va s'étaler sur toute la surface choisie sur l'objet. J'ai, pour ma part, choisi le pinceau pour couvrir toute .la taule



Vous pouvez déplacer l'image en glissant le crayon virtuel et redimensionner en .glissant les double flèches

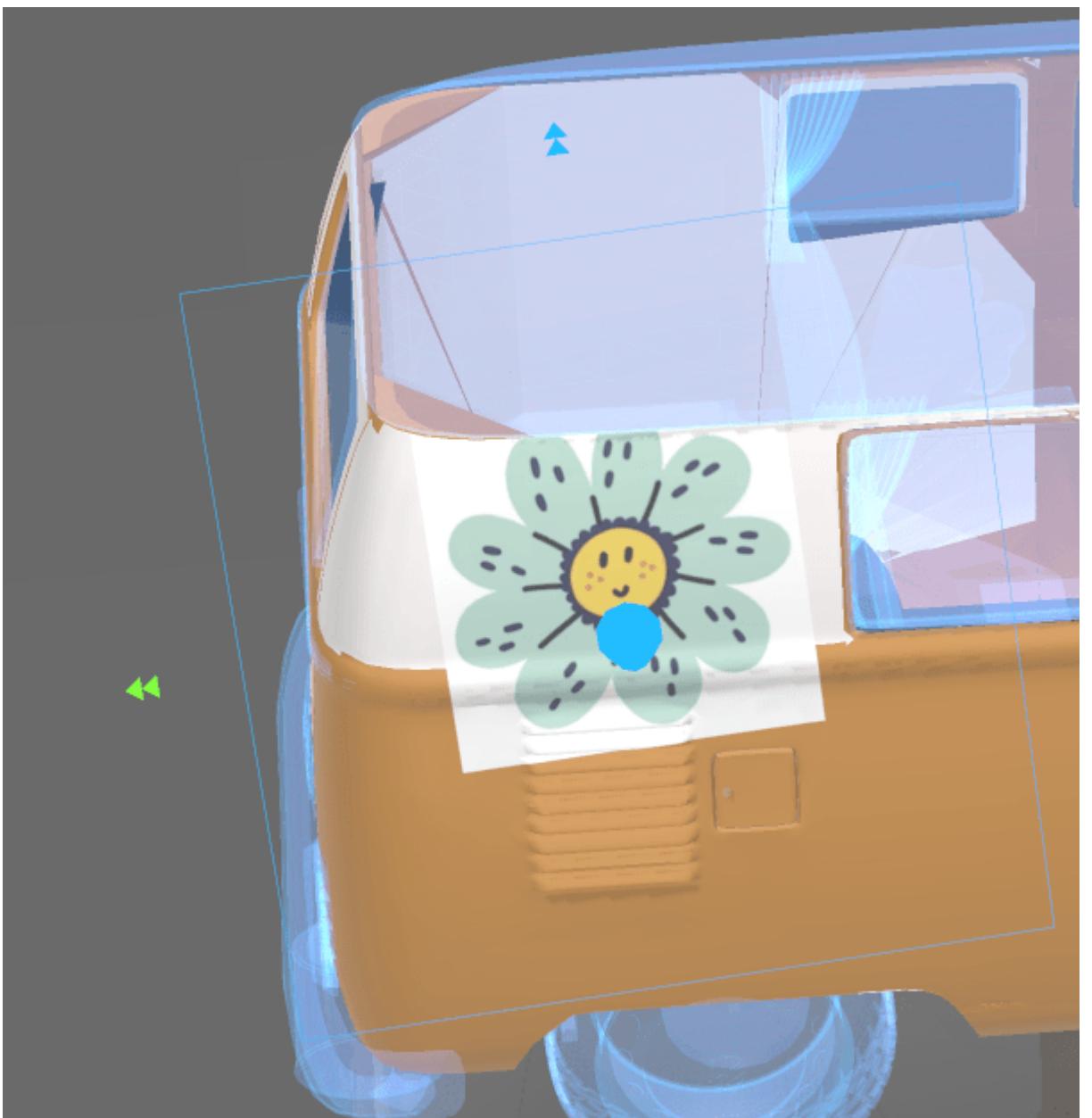


Je reproduis l'opération **en choisissant sticker** sur le toit et la console avant en .chargeant alternativement les autres fleurs

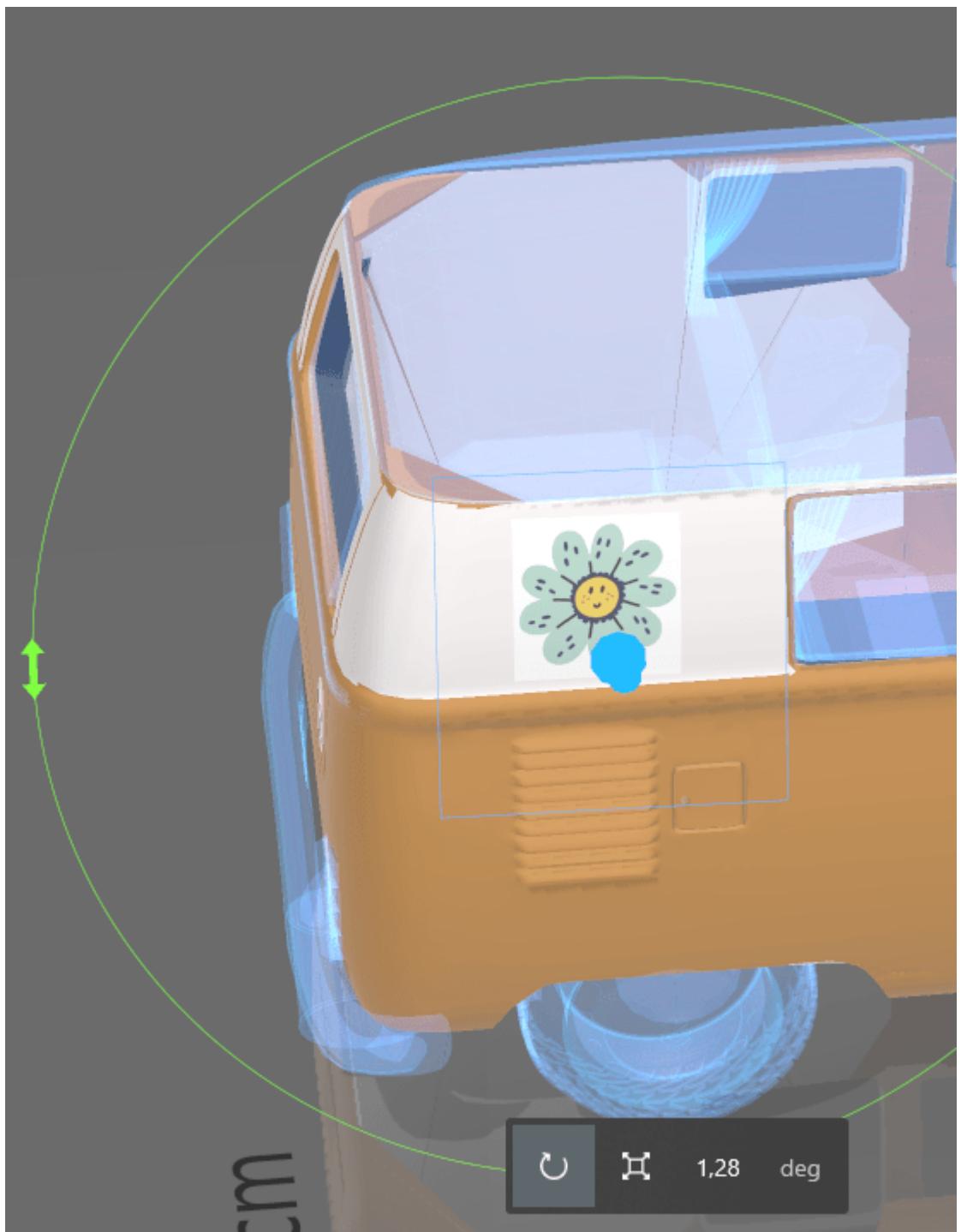


Les images précédentes **restent en mémoire** et c'est tant mieux car il suffit de ! cliquer dessus

Utilisez le **crayon**, les outils de **pivot** et de **redimensionnement** pour obtenir .exactement la position et la taille voulue



.cliquez sur **appliquer** quand vous obtenez le résultat voulu •

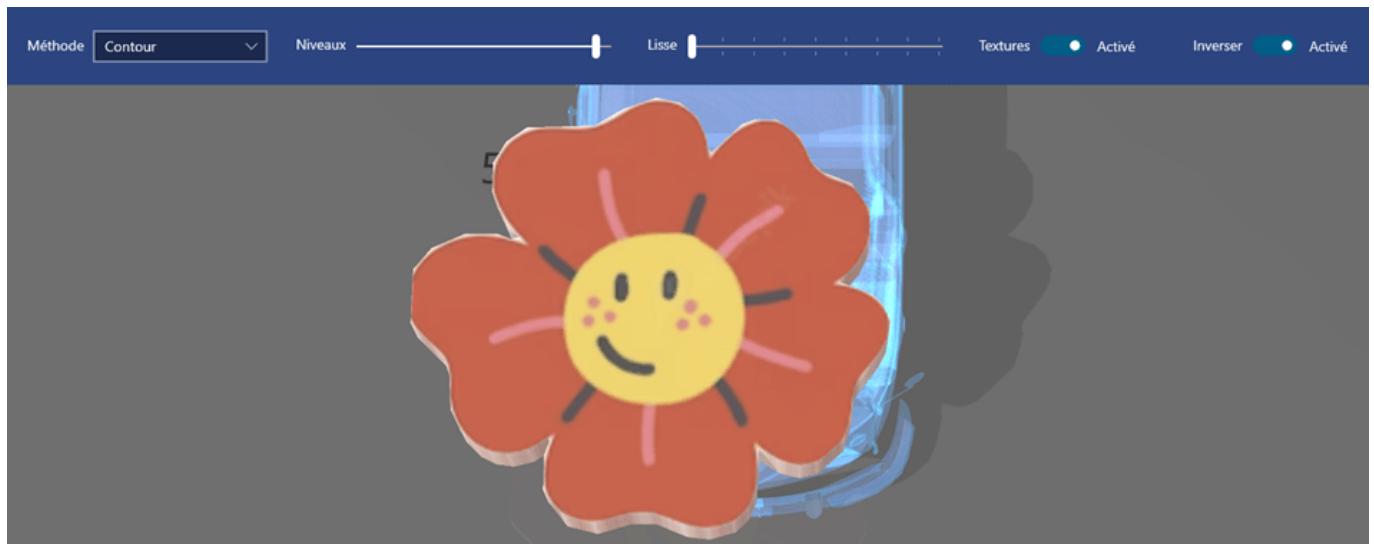


D'expérience, il ne faut hélas pas trop se fier à **la stabilité de vos textures dans le temps**. Vous aurez parfois la mauvaise surprise de retrouver vos éléments mélangés en rouvrant vos modèles, voire des images n'ayant plus rien à voir avec celles d'origine

C'est pourquoi il vaut mieux utiliser **la seconde technique**, même si elle n'est valable que pour des surfaces relativement plates

## .Incorporer une image en tant qu'objet

menu) Insérer > Ajouter > **charger l'image**) •  
.parcourir l'ordinateur pour choisir l'image voulue •  
**(Sélectionner l'image** puis **Ouvrir** (ou double-clic •



Jouez avec **le curseur de niveau** pour définir le degré d'intégration de •  
l'image

En cliquant sur **Inverser**, vous obligez 3D Builder à **partir du centre** et c'est ce  
.que j'ai fait pour éviter les bords blancs de l'image

Il ne vous reste plus qu'à **déplacer**, **pivoter** et **redimensionner** l'objet pour le  
.placer où vous voulez



Attention, toutefois à **ne pas trop aplatisir** votre objet image, il pourrait **se confondre** avec son environnement et le logiciel risquerait de **le faire disparaître**, même partiellement, dans le rendu 3D. Un petit truc, si l'objet image a très peu de surépaisseur, c'est de **le grouper avec l'objet sur lequel il est collé**.

: En vidéo, exemple avec le logo de la boutique

Voila, amusez vous bien avec ce combi à lui rendre son aspect hippies. Si vos créations sont sympa, **envoyez moi un Screenshot** et je le mettrai ici dans l'article

visites 171

...Chargement

: Dans la même catégorie

## [\*\*3D Builder | Grouper, fusionner, découper\*\*](#) **(0) 0**

août 2023 Aucun commentaire 6

Ce tuto, niveau débutant, va vous montrer comment manipuler les objets existants  
...pour les arranger

[Lire la suite](#)

votre avis compte  
[Total: 0 Average: 0] 