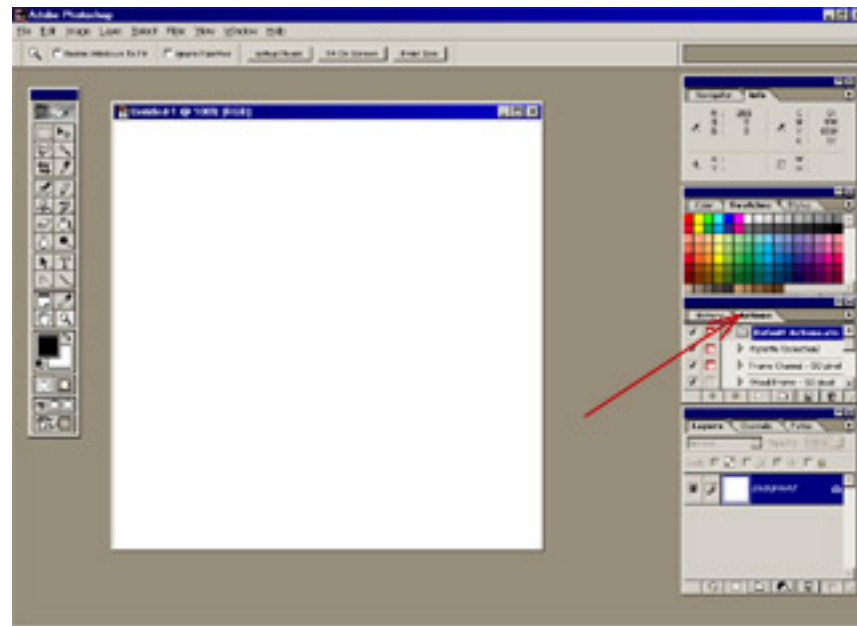


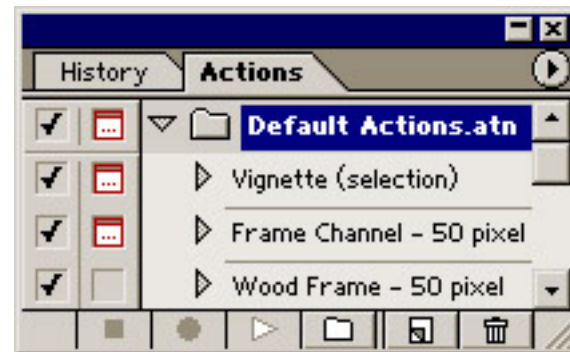
# UVMapper

[home](#)
[features](#)
[what's new](#)
[tutorials](#)
[forums](#)
[gallery](#)
[downloads](#)
[purchase](#)
[support](#)

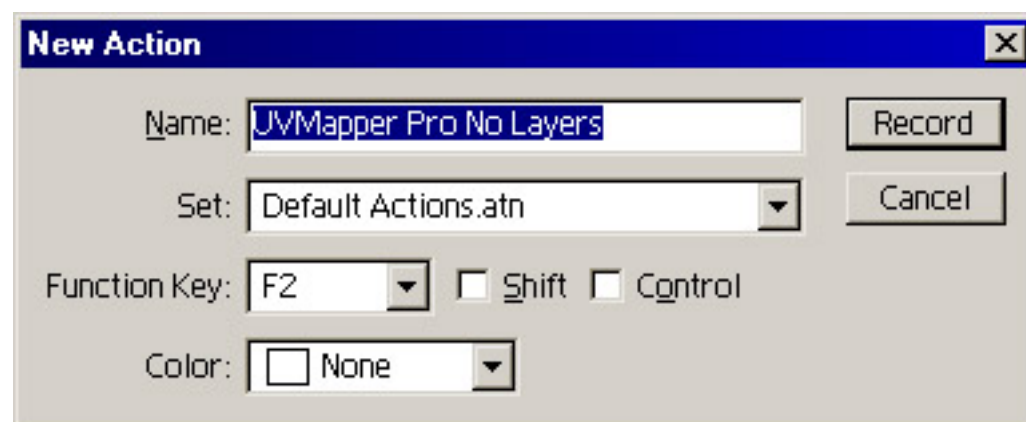
## Utiliser UVMapper Pro avec des palettes graphiques 2D



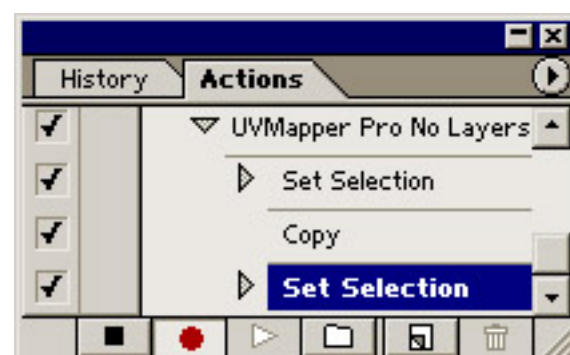
Le but de ce tutoriel est d'expliquer clairement l'utilisation du logiciel UVMapper Professional en conjonction avec un programme de palette graphique 2D paint tel que Photoshop, Paint Shop Pro, or Painter. Pour cette démonstration j'utilise Photoshop. Lancez Photoshop et sélectionnez Nouveau dans le menu Fichier. Accepter l'image par défaut et cliquez sur OK, car vous aurez besoin d'une image quelconque tout à l'heure pour enregistrer la macro. Sélectionnez la palette dédiée aux Actions (Flèche rouge à votre gauche).



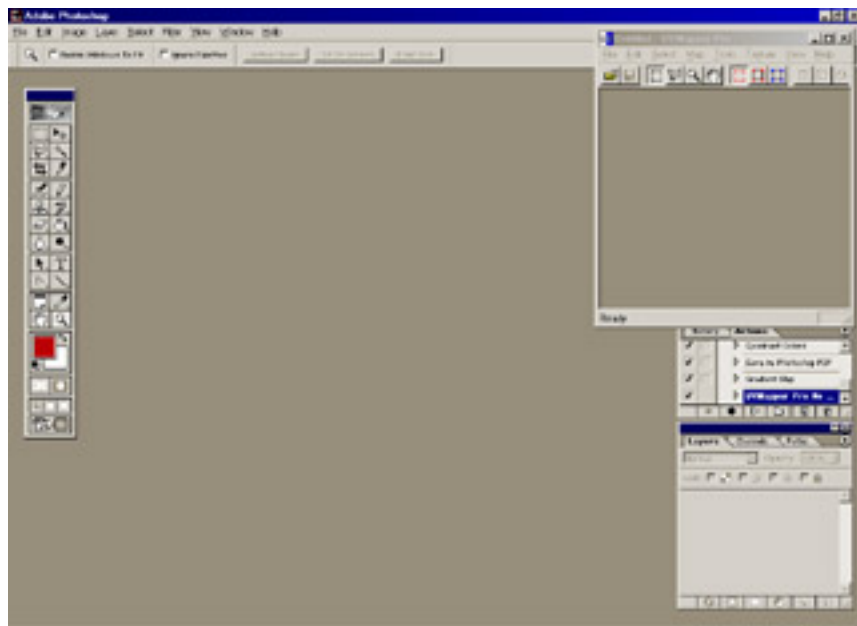
Afin de créer une action nouvelle, cliquez sur la petite feuille avec le coin corné, à coté de la poubelle.



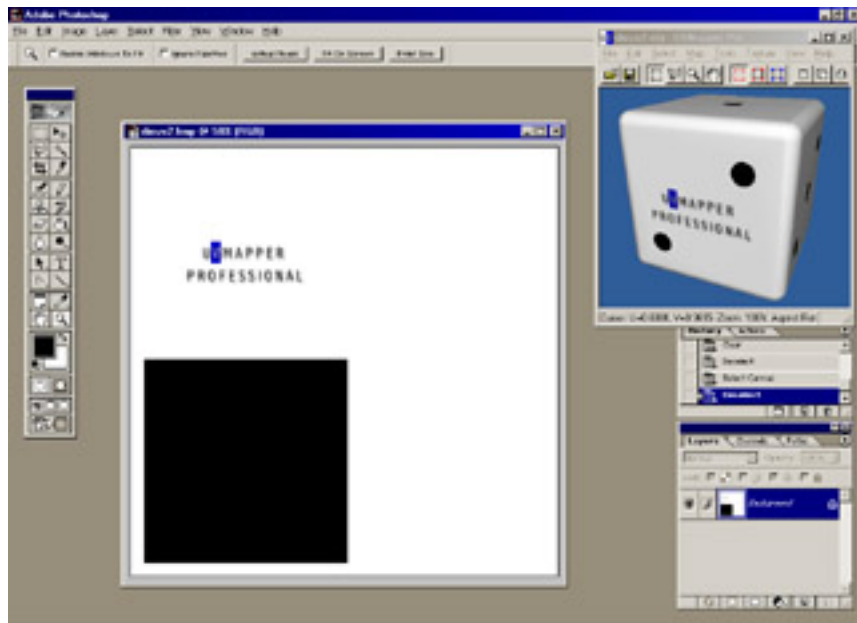
Entrez "UVMapper Pro No Layers" pour le nom, et sélectionnez F2 en tant que touche de fonction. N'importe quelle autre touche devrait faire l'affaire, si vous en préférez une autre, c'est ici que cela se définit. Cliquez sur le bouton Record (Enregistrement). Choisissez "All" (Tout) dans le menu Sélection, "Copier" dans le menu édition et "désélectionner" dans le menu Sélection (Vous pouvez tout aussi simplement faire Ctrl+a, Ctrl+c, et Ctrl+d.)



Cliquez sur le carré noir à coté du cercle rouge pour arrêter l'enregistrement. C'est tout pour cette macro.



Ensuite, lancez UVMapper Pro. Ajustez la fenêtre de façon à ce que celle-ci ne se trouve pas sur l'espace de travail principal de photoshop. Sélectionnez "Always on Top" (toujours sur le dessus) dans le menu View, et "Auto Update" (Mise à jour automatique) dans le menu texture. Lorsque vous allez cliquer sur la fenêtre de Photoshop, voici à quoi devrait ressembler votre écran.



Ouvrez un modèle 3D dans UVMapper Pro et sélectionnez "Show Model" (Visualisation du modèle) dans le menu View. ouvrez un fichier de texture dans Photoshop et appuyez sur la touche F2. Le fichier de texture sera récupéré dans UVMapper Pro et affiché sur le modèle dans la fenêtre de prévisualisation.

Répétez les étapes décrites ci-dessus afin de créer une seconde macro nommée "UVMapper Pro Layers". Assignez-la à la touche F3 (ou à une touche de votre choix). La seule différence avec votre première macro vient de fait que vous allez utiliser cette fois à la place du simple "copier" un "copy merge" (coller multiple). De cette façon, vous pouvez copier une image avec ces calques dans UVMapper sans avoir à réunir d'abord les calques dans l'image. Joie!

All products are trademarks or registered trademarks of their respective holders  
Copyright ©2004 [Stephen L Cox](#) All rights reserved