



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: paint sous 2.79**

**Subject: Re: paint sous 2.79**

Posté par: meltingman

Contribution le : 1/4/2021 2:37:13

normalement, Blender 2.79 de mémoire te montre l'image de ta coordonnées après un dépliage en mode TEXTURED (comme ici) sans que tu n'ais eu à ajouter de nodes ni de textures. Mais elle ne sert que de repère. (c'était avant) et je ne vois pas pourquoi ça ne fonctionne pas avec ton test.

Par contre

pour la voir ensuite au rendu il faut la relier à ton matériel. Mais bon, je pense que pour ton premier essai qui ne fonctionne pas tu devrais voir si le plan n'est pas simplement "retourné" car auparavant la texture ne se reflétait pas sur les 2 cotés. elle n'était présente que sur le côté positif des Normales de ta face.

donc au lieu de faire pivoter essaie en te plaçant toi dans la vue de dessus.

pour la Bonne méthode, je constate que tu n'as activé l'addon Texture layer (ou layer manager) qui me manque beaucoup :/ (mais bon..on fais avec ). avec le Texture layer tu n'as beaucoup plus simple.

Tu dois ajouter un [Texture Slot] > Diffuse pour la couleur et cette image texture sera déjà convenablement connecté à ton matériel. tu pourra peindre dessus etc..

Le pourquoi elle n'apparait pas tout de suite sans ta vue de droite (image éditeur) n'est pas parce que tu dois la sélectionner dans le Texture layer.. en effet, tu pourrais créer plusieurs Couches de textures pour le même objet mais n'est pas à toi et non a blender de choisir l'image texture que tu veux peindre.

n'est pas vrais qu'avec une seul couche la question ne se pose pas mais bon.. voila n'est pas étrange mais n'est pas bien le fonctionnement normal

.

PS: je suis sur la 2.93 et le paint est beaucoup mieux géré, en tout cas je n'ai eu aucun BUG/fermeture de blender avec :D

++