


1

Créer l'image de texture

Aller dans l'environnement de travail **Texture Paint** (au dessus)

Dans la fenêtre Image Editor (fenêtre de gauche) 

Cliquer sur **New** pour créer une nouvelle image 

Spécifier ses paramètres :

- Donner un **nom**
- Spécifier la **définition**, en X et en Y (en pixels)
- Définir une **couleur de fond**

2

Sauver l'image de texture

Aller dans le menu déroulant **Image / Save** + aller chercher le dossier où la sauver

Note

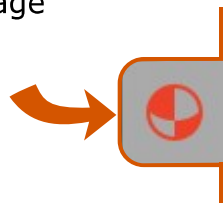



A la fin du travail, il faudra **re-sauver l'image**, en plus du fichier Blender !

3

Créer un matériau image

Sélectionner le maillage

Dans la fenêtre des propriétés, 

Cliquer sur Base Color 

+ aller chercher **Image Texture**
+ **Open** et aller chercher le fichier image qui vient d'être sauvé)

Note

Pour **voir les matériaux** dans la scène, utiliser le bon affichage !

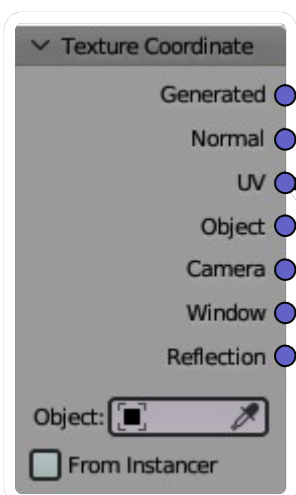


7

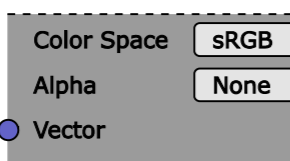
Pour que la texture s'affiche bien au rendu

Aller dans l'environnement de travail **Shading** (au dessus) .

Dans le menu **Add / Input**, ajouter un noeud **Texture coordinate**

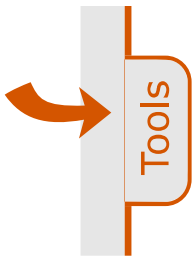


Brancher **UV** du noeud "Texture coordinate" sur **Vector** du noeud de l'image de texture.



Utilisation du Texture Paint

Note

Aller sur l'onglet "**Tools**" du menu transform 

Cela permet d'avoir accès à **tous les outils** du Texture Paint

6


Peindre sur le maillage / l'image

Pour peindre, **glisser la souris** sur le maillage 3D (fenêtre de droite) ou sur l'image 2D (fenêtre de gauche)

L'affichage est dynamique d'une fenêtre à l'autre


5

Définir une couleur de pinceau

Passer en mode **Texture Paint**, + clic dans la case blanche pour définir une couleur 

4

Déplier le maillage

Dans la fenêtre 3D (fenêtre de droite) 

Dans l'**Edit mode**, sélectionner tout (taper **A**) + taper **U**

+ choisir **Unwrap**

Le maillage se déplie alors dans la fenêtre Image Editor (à gauche)