

Les textures se sont égarées...

Lorsqu'on télécharge des matériaux il arrive que le lien vers les bitmaps (textures) soit rompu.

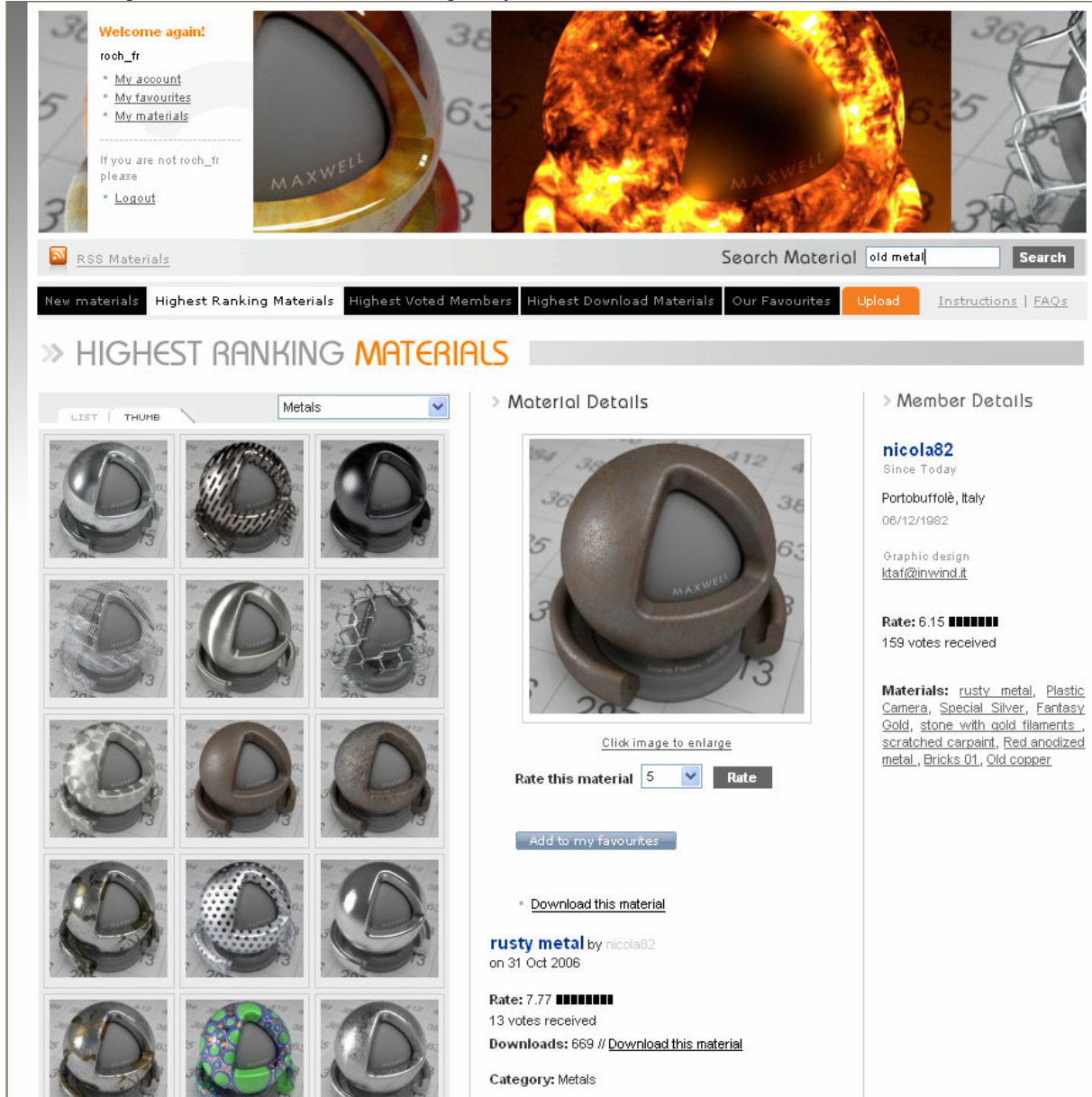
Au lancement du rendu on a alors l'erreur suivante dans la console :

```
>> Checking Data...
>> Loading Bitmaps & Preprocessing Data...
>> Error: Bitmap File not found ( X:/Dossier/texture.jpg )
>> Render Failed.
```

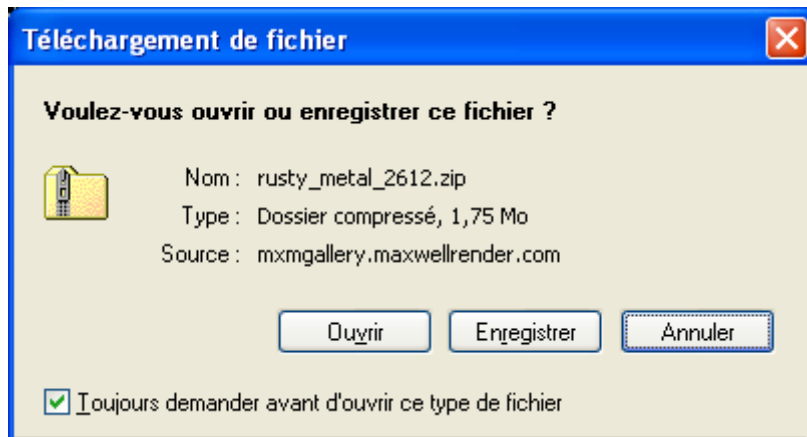
Pour corriger ce problème il faut indiquer à nouveau au matériau où se trouvent les textures.

Un exemple en image.

Je télécharge un material sur le site mxmgallery.maxwellrender.com

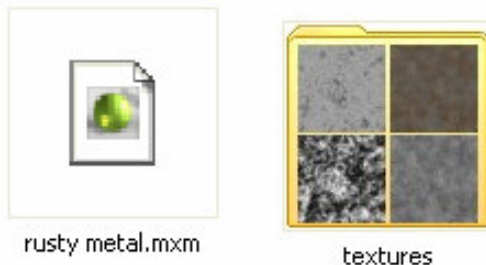


The screenshot shows the Maxwell Render gallery website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'New materials', 'Highest Ranking Materials', and 'Search Material'. The main content area is titled 'HIGHEST RANKING MATERIALS' and features a grid of material thumbnails. The selected material is 'rusty metal' by user 'nicola82'. The material details section shows a large image of the material, a rating of 6.15, and a list of materials used in its creation: 'rusty metal, Plastic Camera, Special Silver, Fantasy Gold, stone with gold filaments, scratched carpaint, Red anodized metal, Bricks 01, Old copper'. The user details for 'nicola82' are also visible, including their location (Portobuffolè, Italy) and a list of materials they have used.

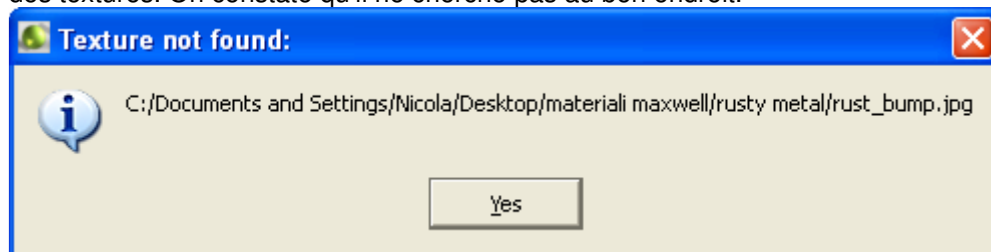


Je le sauvegarde dans le répertoire qui me convient. Peu importe l'emplacement.

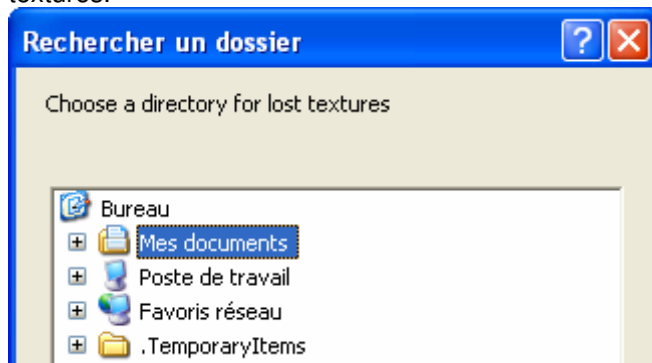
Je décompresse le fichier. Si je regarde à l'intérieur du dossier créé je vois le fichier .mxm (matériau Maxwell) et un dossier textures avec des fichiers bitmaps : les différentes textures qui composent le matériau. Ce sont ces fichiers images qu'il va falloir lier à nouveau au .mxm



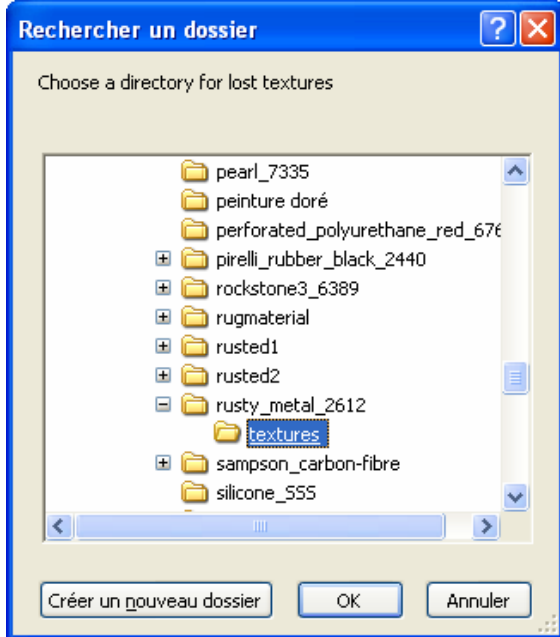
Je double clique sur le fichier .mxm. L'éditeur de matériaux se lance et me signale qu'il ne trouve pas des textures. On constate qu'il ne cherche pas au bon endroit.



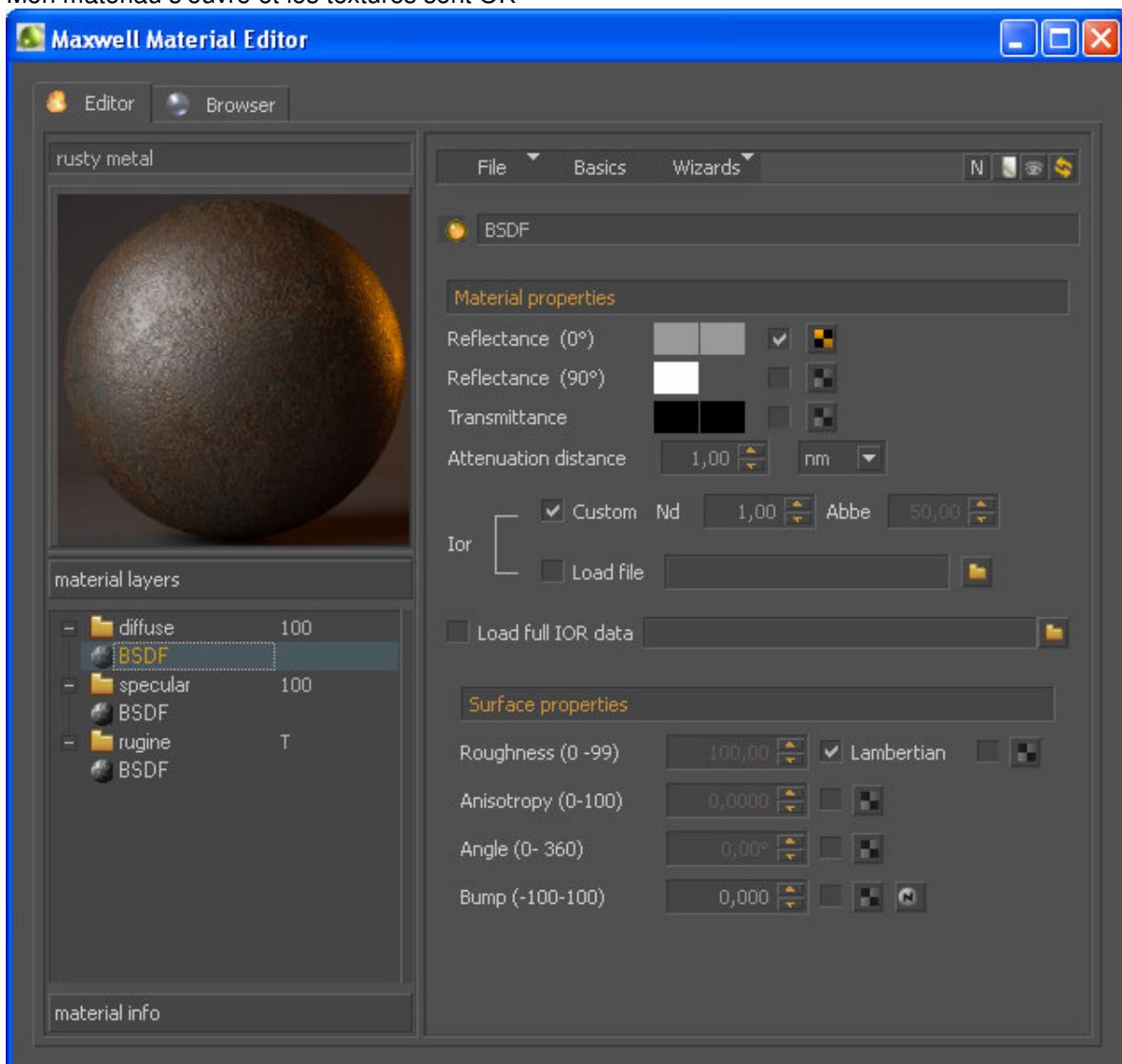
Quand je clique sur Yes un arbre s'affiche pour que je puisse lui indiquer le répertoire où il y a les textures.



Je lui indique donc le dossier où sont stockées les textures.



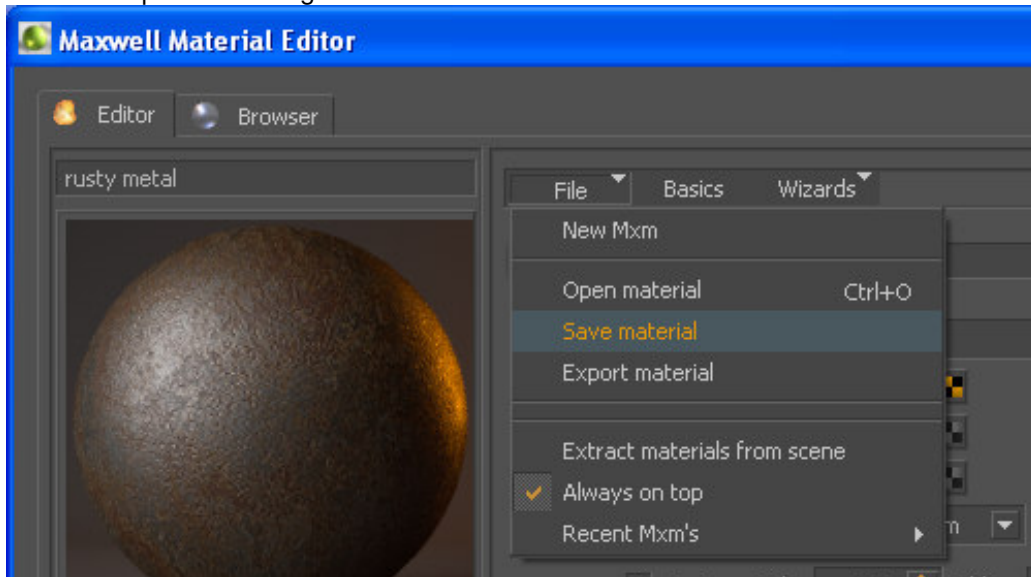
Mon matériau s'ouvre et les textures sont OK



Si une texture manque l'icône texture apparaît barré :



Je n'oublie pas de sauvegarder mon matériau.



Le problème est réglé, le matériau peut maintenant être pleinement utilisé.