



**[Forum: Graphisme alternatif](#)**

**Topic: Textures avec Quixel 2.0**

**Subject: Re: Textures avec Quixel 2.0**

Posté par: Ghaust

Contribution le : 5/12/2015 7:32:33

Pas de souci, il suffit de cliquer sur le carré pour attribuer ton matériaux à un ID. Tu peux aussi appuyer sur C pour faire apparaître la Map ID dans le viewport de 3DO et pour finir tu peux faire C+Shift+Click dans le viewport pour attribuer le matériaux actif à l'ID cliqué.

Je fais la formation Fuze donc c'est plus simple je pense...