



Forum: Questions & Réponses

Topic: Mieux comprendre textures et UV Mapping

Subject: Mieux comprendre textures et UV Mapping

Posté par: MaGe

Contribution le : 8/5/2019 17:16:04

Bonjour,

J'aurais voulu clarifier le fonctionnement des textures car je ne trouve pas ça très clair.

J'ai un personnage que j'ai découpé en UV mapping. Je me retrouve avec une zone Peau et une zone Vêtement.

J'ai appliqué un matériel à la peau pour lui donner une couleur et un autre matériel au vêtement pour lui assigner une autre couleur.

J'ai ensuite appliqué une texture peau au material Peau et une texture coton pour le vêtement.

J'ai décoché influence color pour sélectionner plutôt Diffuse intensité et Geometry normal.

J'ai ensuite fait un Bake Textures pour appliquer le tout à l'UV mapping.

Jusque là, tout va bien.

Mon problème est que quand je passe en mode texture paint, il ne me montre plus le personnage en couleur mais me montre la texture. Donc au lieu de voir un Hippopotame rose, je vois un hippo avec une peau d'éléphant gris (image que j'ai téléchargée et utilisée pour la texture).

A ce moment là, je suis en viewport shading "Solid". Si je mets le viewport texture ou material, je revois bien mon hippo rose mais le pensil de couleur du texture paint ne s'affiche pas...

Je voudrais juste éclaircir certaines zones de la peau mais je n'arrive pas à la fois à voir le material et le painting.

Une idée?

Merci d'avance!