



Forum: Le coin des geeks

Topic: config pour projet d'>environ 30 000 000 de vertex

Subject: Re: config pour projet d'>environ 30 000 000 de vertex

Posté par: Bibi09

Contribution le : 21/11/2019 9:07:50

La perte des textures vient du changement de moteur si tu utilisais le Blender Render. Blender 2.8 a dû passer sur EEVEE (le moteur de rendu sélectionné par défaut dans la 2.8).

Il y a en effet une manipulation à faire pour récupérer tes textures, mais a priori les dépliages UV devraient être conservés.

Dans la fenêtre en haut, où tu as des onglets comme "3D View Full", "Animation", "Compositing", ...

Tu as le "+" en fin de ligne. Dans le menu, sélectionnes General > Shading.

Ça t'ajoute un nouvel onglet avec une nouvelle interface.

Dans la partie du bas, coche la case "Use Nodes". Il apparaît deux boîtes liées par un trait.

Dans le menu à côté de la case cochée, va dans Add > Texture > Image Texture. Ça t'ajoute une nouvelle boîte.

Dans cette nouvelle boîte, sélectionne la texture de l'objet et connecte "Color" de la boîte "Image Texture" à "Base Color" de la boîte "Principled BSDF".

Tu devrais alors retrouver ta texture.

Répète l'opération pour tes différents objets texturés.

Voilà le résultat de ces manipulations :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=e3b4f0539b83f7237b684d8c941dbe2d>

Ça marchera aussi bien si tu utilises EEVEE que Cycles sans rien changer de plus.

Si tu as d'autres paramètres pour tes materials, il faudra les réappliquer aussi. La plupart sont déjà dans la boîte "Principled BSDF".