

Forum: Questions & Réponses

Topic: [DEBUTANT] Comment exporter 2 canaux uv/texture en glTF 2.0 ?

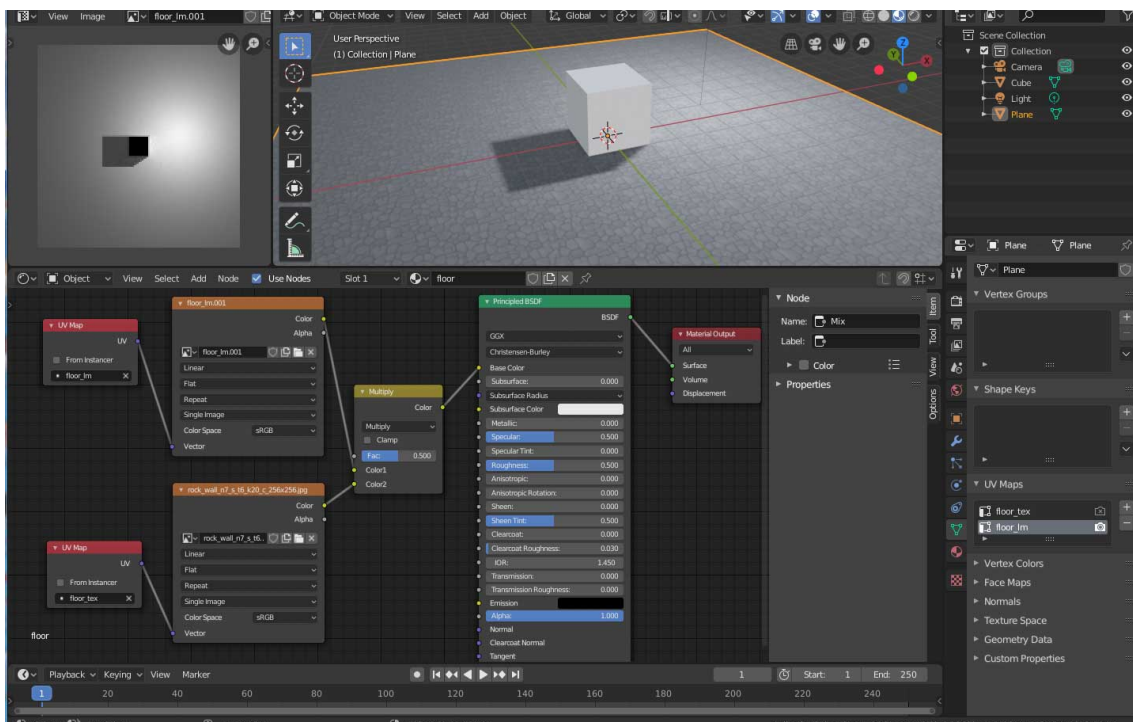
Subject: Re: [DEBUTANT] Comment exporter 2 canaux uv/texture en glTF 2.0 ?

Posté par: punkcoders

Contribution le : 28/10/2021 5:46:57

J'ai essayé la méthode classique du multiply.

Le résultat est parfait dans Blender:



Mais le GLTF est encore pire, maintenant j'ai la texture de lightmap avec les UV de texture!

