



Forum: Questions & Réponses

Topic: Précision de l'UV Mapping

Subject: Re: Précision de l'UV Mapping

Posté par: Tuttu

Contribution le : 16/4/2012 11:53:19

Oups, désolé.

J'ai packé la texture et j'en ai profité pour réduire la taille du fichier .blend en retirant un modèle inutile.

Sur le premier calque, il y a le modèle 3D tout moche (A cause de cette satanée texture mal alignée) et sur le second, une autre version dérivée de voxels. Du coup, il y a une face par carré de couleur et ils utilisent des materials. Graphiquement parlant, c'est le résultat que je veux. Mais je le veux avec des textures.