



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Décalage entre le camera mapping et photo utilisé

Subject: Décalage entre le camera mapping et photo utilisé

Posté par: daftbug

Contribution le : 2/8/2012 13:30:55

Aie aie.

J'ai un plan que j'ai texturé via le caméra mapping, sauf que la texture mappé a un décalage plus ou moins important par rapport à la photo utilisé!..

J'ai essayé le subsurf pour maitriser ma texture, ça marche pour rectifier les ondulations parasites mais pas pour mon problème...

voici le maillage avec photo en background :

Après camera mapping :

et donc là c'est la rectification que j'aimerais apporter!

parce que là, c'est plus raccord...

vous pouvez m'aider?