



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Décalage entre le camera mapping et photo utilisé

Subject: Re: Décalage entre le camera mapping et photo utilisé

Posté par: daftbug

Contribution le : 6/8/2012 10:04:48

Citation :

zeauro a écrit:

Le project from view est une méthode pour déplier les UV d'après ta vue 3D.

L'option Bounces agrandit le dépliage jusqu'aux limites de l'image.

Juste pour réagir sur l'option bounces (je capte que maintenant

)

J'ai une méthode de travail qui me permet de tirer partit du bounces. ça me permet

d'avoir des textures à la taille de l'objet et non d'avoir à chaque fois

l'image entière :)

Juste une question a propos du sticky : J'arrive pas à savoir s'il est disponible sous cycle ou pas.

ça m'arrangerais bien