



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 11:29:42

McBlyver,

Si je comprend bien la solution que tu propose il faut que mon objet n'ait aucun matériaux assigné avant le dépliage ?

Et il faut aussi que la fenêtre d'uv mapping soit vide ?

Apparemment oui.

mais avec ta technique il faut donc que je change mon dépliage "from view bounce" pour "from view", donc d'avoir une texture de la taille de mon image totale..

ça ne me plait pas trop m'enfin

j'aime bien avoir des image optimisé :p

Alors en essayant ta technique, ça n'a pas marché du premier coup, ça m'a donné exactement le même résultat qu'avant.

Par contre j'ai subdivisé ma face de façon à avoir une médiane verticale en point de repère. Et là magie, la pointe de la structure métallique qui était trop à droite, s'est correctement placé.

Je vais quand même essayé avec le "project from view bounce" et je poste les résultats :)