



Forum: Questions & Réponses

Topic: Texture importée déformée... HELP

Subject: Re: Texture importée déformée... HELP

Posté par: Helowan

Contribution le : 26/9/2021 18:33:42

Salut Jreno,

Ton problème est certainement lié à l'Unwrapping de ton verre, à savoir, en français, son dépliage UV.

Pour faire court, lorsque l'on souhaite appliquer une texture sur un objet 3D, on a la possibilité de découper le dit objet en plusieurs morceaux que l'on va ensuite venir étaler sur un canvas 2D. C'est ce qu'on appelle l'Unwrapping.

Dans ton cas, tu as du créer ton verre à partir d'une primitive (un Cube, un Cylindre, etc...) qui possédait déjà son Unwrapping. Et lorsque tu as modifié cette primitive pour la transformer en ton verre, tu as altéré son Unwrapping, ce qui donne ces déformations.

La solution est donc de refaire cet Unwrapping OU d'opter pour une méthode de Projection UV différente pour ton image.

Quelques tutos là-dessus devraient rapidement t'apprendre ça.

Bienvenue sur le Blender Clan!