



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: WIP (ex-newbie Blender)>>>Construction d'une ville "en présent alternatif" en 3D.(vidéos page 9 !!).**

**Subject: Re: Nouveau>>>Problème dépliage UV sur Batiment.**

Posté par: hero

Contribution le : 11/2/2007 18:16:03

Merci bcp pour ta réponse rapide !

J'ai déjà effectué cela,mais mon UV n'est pas bon en fait.

C'est pour ca que les fenêtres sur ma texture sont régulières, et qu'elles ne le sont pas sur mon objet au final (effet de stretch).

Connaîtrais-tu, une méthode optimale pour déplier mon UV en gardant les bonnes proportions ?

Merci !

:)