



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: lorembolo vs Blender.... Le Cornu / UV MAP p.10 /**

**Subject: Re: Re: lorembolo vs Blender.... Le Cornu / UV MAP p.10 /**

Posté par: WizardNx

Contribution le : 21/6/2008 10:30:13

Citation :

zeauro a écrit:

Citation :

WizardNx a écrit:

Question con sinon, ca te sert à quoi de piner tout le maillage sur l'unwrap ?

@ plouche

Nx.

Moi, je vois des vertices violet flashy et pas rouge sur sa capture.

Ah c'est pas piné? Tsais les couleurs avec les thèmes et compagnie faut s'en méfier.

Bah en fait ca doit etre un nouveau style alors, car les vertices ont l'air "entourées" c'est ce qui m'a fait penser justement à un pinning...

faudra que jme mette 246 à l'occasion, jtourne encore avec la RC1, en fait ca dépend des bécanes, j'ai même pas les m^mes versions sur tous mes pcs.

Un truc de sûr c'est que certains shaders que j'ai fait avec 245 marchent plus (nodes + sss) avec 246, j'ai pas trop compris pourquoi... ./ Ca me bloque un peu...

@ plouche

Nx qui en a marre des incompatibilités d'une version à l'autre.