



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: zeauro

Contribution le : 21/6/2008 12:00:49

Citation :

wizard/zeauro --> pas compris... c'est est quoi la difference entre les points rouges et les violets ?

Pinner tes vertices(menu UVs -> Pin P) dans l'UV editor les bloque lors d'un unwrap fait avec la touche E.

Citation :

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

J'avais vérifié. La couleur rouge des vertices pinnés ne peut pas être changée mais on peut régler la taille des vertices comme pour la vue 3D .

Les nouveaux Draw Type des UVs ne concernent que les faces et les lignes.

Citation :

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...

Les changements ont été nombreux entre les 2 versions:

Glossy reflections, refractions, AO approximative, le node Dynamic.

C'est des changements jouant sur le rendu qui peuvent expliquer des rendus différents.

Comme pour le rendu avec area où il faut cocher le bouton cubic pour les shaders dans la 2.46.

Citation :

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

Harmoniser tes versions serait sûrement le plus simple.

C'est déjà bien de pouvoir ouvrir un .blend fait avec une version plus récente.