



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Questions de Clipper : bug dans le shader glass de Cycles ?

Subject: Re: Deformation des UV avec le modifier SubSurf

Posté par: clipper

Contribution le : 22/10/2012 11:32:43

Oui, j'ai bien compris ça. Ce que je demande, c'est si il existe un moyen de ne justement pas appliquer le modifier et d'avoir tout de même les UVs tels qu'ils seront avec le modifier.