



**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 : 27/10/2012 9:37:03

Bonjour

Encore une question avec les surfaces subdivisées : comment avoir des trous dont les coins sont bien marqués autrement qu'en multipliant les edges loop ?

Y a-t-il une astuce ?

Merci