



Forum: Questions & Réponses

Topic: UV mapping supprimer une projection

Subject: Re: UV mapping supprimer une projection

Posté par: debutant

Contribution le : 26/2/2021 17:13:52

Bonjour

toujours des problèmes avec les UV.

Question

Est il possible de retrouver des vertices sur une MAP à plusieurs endroits ? je suis surpris d'être arrivé.

je n'arrive pas à avoir ma texture qui aille jusqu'au bout de la partie mobile de la queue .
Quelqu'un a-t-il une idée de ce que j'ai raté ? j'ai presque réussi sans trop savoir comment pour le côté gauche celui où la caméra est prête à faire le rendu mais de l'autre côté c'est pire. Et pourtant en vue rendue ça semble correct. j'ai essayé pas mal de chose mais sans résultat . Je suppose que cela vient peut être de l'épaisseur de la gouverne et des faces qui sont dans le prolongement à la prise de vue de la camera mais pas sûr.
J'ai intégré dans la UV map les faces ce n'est pas mieux que quand elles sont absentes. on dirait que la texture ne va pas aux bords de la face. Faut il subdiviser ? ça ne m'arrangerait pas ? bref deux jours que je sèche . j'ai fait une UVS avec une assez bonne définition est ce cela l'erreur pourtant ça devrait être le contraire. Voilà je ne peux pas en dire plus.

merci

toujours à la recherche d'une solution sur le fichier ci dessus . j'ai remis ma question en vidéo au cas où ma description du problème ne serait pas claire.

http://www.mediafire.com/file/d67zv5ag8ijjou1/ probleme_texturage.mp4/file

je sèche. j'ai déjà repris à zéro avec le même résultat c'est à dire zéro

Bon j'ai trouvé une solution sans savoir si c'était ce qu'il y a de mieux .

J'ai subdivisé les faces et la texture s'est mieux répartie. Je ferai donc comme ça. Mais je n'ai pas trouvé de tuto relatant ce phénomène.