



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: UV mapping supprimer une projection**

**Subject: Re: UV mapping supprimer une projection**

Posté par: meltingman

Contribution le : 1/3/2021 1:56:15

Salut débutant :)

alors pas sur non plus de bien avoir tout compris, mais.

L'uvmapping (projeté sur une ancienne carte), je peux imaginer que tu a deux objets qui partagent donc la même image UV?

Dans ce cas pour la déconnecter de l'un mais pas dans l'autre, tu peux rendre ton matériel unique en cliquant sur le numéro qui suit le nom de ton matériel.

Sinon, tu à aussi les UV qui peuvent s'ajouter en couche a voir dans objet data propriétés > le triangle vert inversé.

pour le second problème montré dans ta vidéo, il me semble que ton subdivision de surface est en 1 en prévue et à 2 ou 3 en rendu.

La différence pourrait venir de la. Ce qui fait que effectivement si tu rajoute une loop cut sur la hauteur tu remet bien la texture en place même avec un subsurf différent.

je te conseil de faire un apply de ton subdivision de surface si tu est sur de ta modélisation. Comme ça tu aura plus de faces mais aussi plus de précisions dans ton dépliage.

PS en plus au départ la si tu à déjà déplié il va juste te rajouter des faces dans l'UV mais elles suivront ton dépliage d'avant l'apply.

bon blends :)