



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: UV mapping supprimer une projection**

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

Posté par: debutant

Contribution le : 20/3/2021 15:52:27

Bonjour

quelqu'un aurait il une solution à mon problème?

je réexplique brièvement. Sur mon avion j'ai un réacteur texturé qui me convient ayant deux réacteurs et n'ayant pas envie de tout recommencer j'ai donc dupliqué mon réacteur pour le passer de l'autre côté j'ai fait un mirror sur l'axe X puisqu'il n'est pas parfaitement symétrique. Jusque là tout va bien mais au rendu si pour les dessins c'est bon on se rend compte que ce qui est écrit est écrit à l'envers. J'ai cherché et à un moment blender m'a dit le scale est négatif et c'était vrai j'ai donc fait un CTRL A (il n'était même pas de -1 mais -.09XX mais bon) j'ai fait de même pour la rotation et localisation au cas ou. Au rendu l'écriture est toujours inversée. Y'a t'il une solution ou faut il recharger une image avec le texte inversé pour qu'au rendu le texte soit remis en place correctement ? je n'ai pas trouvé de solution sur internet ni en essayant tout ce que je peux. une idée? Ce problème est il connu ?