



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Navire

Subject: Re: Navire

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 8/10/2008 11:40:03

Es-tu sûr d'avoir bien compris le fonctionnement de UVMapping ? Tu peux déplacer les points dans la fenêtre UVEditor pour les faire correspondre à l'image.

Dans ton cas (maillage très dense), je te conseille le LSCM. Sélectionne juste les points qui sont correctement placés, et "punaise" les avec P (ils apparaissent en rouge).

Active le LSCM (Menu UV, Live Unwrapp Transform).

Sélectionne un point à l'avant de la coque, et punaise le (P). Maintenant si tu le déplace : les points punaisés ne bougent pas ; les points non-punaisés suivent le mouvement. Dès qu'un groupe de point est correctement placé, punaise le.

Il ne te reste qu'à jouer avec ça, et tu sauras déplier n'importe quel mesh.