



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: [jeros] No 1 Left [ Zombie P10 ]**

**Subject: Re: [jeros] Présentation de Joe P2 [artwork] un peu de topologie P3**

Posté par: zyx

Contribution le : 14/1/2011 18:28:16

Si les modifications ne sont pas trop importantes, il existe une méthode qui permet de maintenir le dépliage ; je l'ai utilisé de nombreuses fois sans souci.

Voici les principes généraux :

- \* D'abord et avant tout, on sauve son fichier pour éviter une catastrophe en cas d'erreur de manip.
- \* Puis, en mode edit/face on sélectionne les faces non retouchées ; le dépliage n'affiche donc que celles-ci.
- \* On sélectionne tous les points et on les épingle (touche P)
- \* Dans la vue 3D on sélectionne les faces modifiées ; leurs tracés apparaissent sur le dépliage, en superposition du maillage épinglé.
- \* On active le "Live Unwrap" (dans le menu UV)
- \* On sélectionne un point épinglé et on le active le déplacement sans bouger le point (touche G suivi par la touche entrée)
- \* Tous les points non épinglés se mettent alors en place
- \* On peut voir certaines superpositions de faces qu'il est alors facile de corriger en posant des épingles sur les points à déplacer, le maillage "libre" s'adaptant à chaque déplacement
- \* voilà... c'est tout... il ne reste plus qu'à sauver le résultat !