



### **Forum: Concours**

**Topic: Un ptit defi pour les textureurs et peintre 2d chevronés...**

**Subject: Re: Un ptit defi pour les textureurs et peintre 2d chevronés...**

Posté par: artholax

Contribution le : 17/12/2003 11:28:28

Citation :

comment réaliser un bon unwrap

C'est très simple. Le mieux étant d'utiliser UVMapper qui ne gère que les fichiers OBJ.

J'utilise un très bon script d'import/export pour passer mes objets dans ce soft...Le script, c'est "obj\_io\_modif228.py".

Si vous ne le trouvez pas, je l'ai dans mes archives.

Donc, une fois vos objets converti en .obj, il suffit de les ouvrir dans UVMapper (prendre la version classique ici : <http://www.uvmapper.com/>).

Ensuite, en un seul clic, ce petit soft va déplier votre mesh proprement (ce que ne fait pas Blender) selon un mapping cubique, cylindrique, etc...

Quand je dis que Blender ne fait pas de déplié propre, essayez de faire le déplié cylindrique d'un visage : c'est complètement inexploitable...il faudrait presque mapper les faces une par une et donc faire le déplié à la main (j'imagine pas le nombre d'heures).

Avec UVMapper (j'vous promet, c'est pas une pub :), mes dépliés sont propres, sans faces qui se chevauchent. on peut ensuite exporter une image BMP qui servira de gabarit pour peindre la texture, et bien sur on peut réimporter notre modèle dans Blender avec des coordonnées UV parfaites...