



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: déplier un model sketchup blender avec texture**

**Subject: Re: déplier un model sketchup blender avec texture**

Posté par: Matpi

Contribution le : 1/3/2014 12:22:39

Citation :

Guppy88 a écrit:

Effectivement cela fonctionne bien pour un cube, je me doute que pour une cathédrale ça va être une autre paire de manches.

Oui et non... en théorie, il devrait être capable de le faire de lui-même...

Mais c'est clair, un management manuel peut sûrement permettre d'améliorer le réseau.

En passant, lien "officiel" vers le wiki:

[http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.6/Py/Scripts/Import-Export/Paper\\_Model](http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.6/Py/Scripts/Import-Export/Paper_Model)

Ah oui, et pour les languettes c'est probablement juste des références, lors du découpage je conseillerais de prendre plus large... mais c'est au bricoleur de voir.

EDIT: pour les amateurs - comme moi - de remesh en option blocks, le dépliage automatique aime pas beaucoup... j'ai l'impression que les faces carrées dans tous les sens ne sont pas judicieuses. Il y a bien l'option de séparation de parties sur différentes feuilles, mais 500 feuilles pour un mesh de 800 faces, c'est pas terrible...