



Forum: Questions & Réponses

Topic: Aide UV mapping. Détordre le mappage!

Subject: Re: Aide UV mapping. Détordre le mappage!

Posté par: busanga

Contribution le : 18/10/2019 21:17:25

La forme du dépliage pour les cercles du bas me laisse penser que les coutures ne sont pas forcément placées où il faut sur cette partie, à vérifier.

Après je ne sais pas si ça joue sur un dépliage, mais la topo n'est pas idéale au niveau des cercles, ce serait mieux d'avoir un faceloop autour des trous et que les triangles et pôles à plus de 4 arêtes ne soient qu'en plein milieu de faces planes, pas sur une arête vive.

On pourrait avoir une vue en perspective solide du mesh pour mieux se rendre compte ? Ou carrément même le .blend si ça ne te dérange pas. Parce que là on ne comprend pas trop combien il y a de vertices sur le cercle central par exemple.

J'y pense aussi, tu pourrais faire ton déplaie en plusieurs fois, avec l'option Project From View, pour conserver tes formes circulaires.