



Forum: Questions & Réponses

Topic: Aide UV mapping. Détordre le mappage!

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

Posté par: busanga

Contribution le : 19/10/2019 10:35:29

Voilà, fais en sorte que ça ressemble plutôt à ça :

Je te mets en lien [le .blend corrigé](#) mais je te conseille d'essayer de refaire par toi-même les modifs, tu verras mieux les erreurs à éviter.

À corriger :

- des points superposés > W/Remove Doubles (sur 2.7) ou Alt M/Merge By Distance (sur 2.8).
D'ailleurs, tu bosses sur quelle version ?
- il y avait des points isolés, des points seuls sur une arête sans qu'ils servent à délimiter une face, des arêtes qui couraient sur plusieurs segments alignés > à nettoyer
- des cercles mal arrondis (subdivier un "cercle" à 12 vertices en fait pas un à 24 vertices) > sélectionne la circonférence puis Mesh/Transform to Sphere
- extrude les bords des cylindres pour faire les raccords un peu plus loin, pas sur le bord
- personnellement j'évite les Triangle Fan pour boucher les trous, au pire un Ngon vaut mieux je pense, sinon tu as aussi le Grid Fill
- j'ai exploité les symétries, en recomposant la pièce principale à partie d'1/8 de celle-ci, où la présence des cercles "fantômes" sur la partie plane, tu pourrais l'arranger autrement, là encore est une question de goût, moi je trouve ça plus logique de laisser comme ça.

Avec tout ça le dépliage semble être correct.

Par contre tu devras sans doute reprendre le parentage à l'armature.