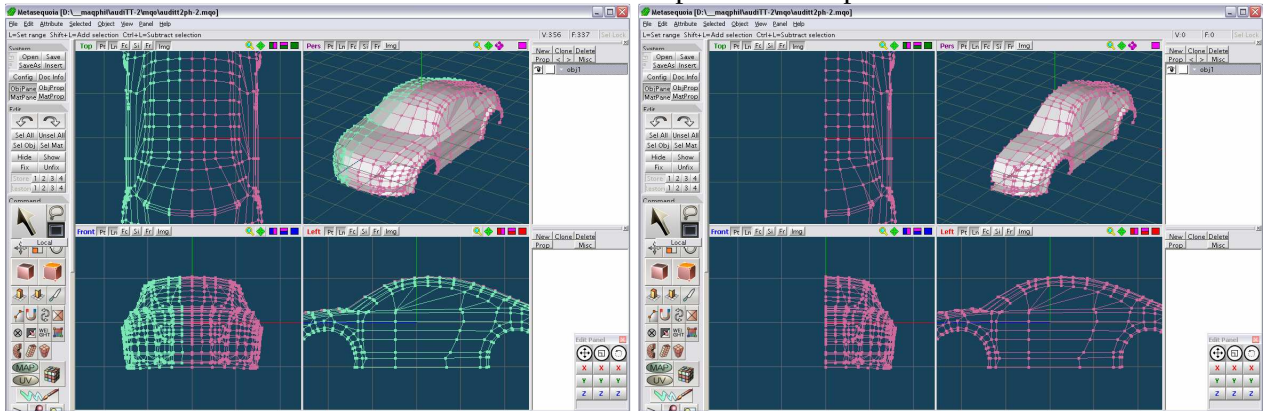


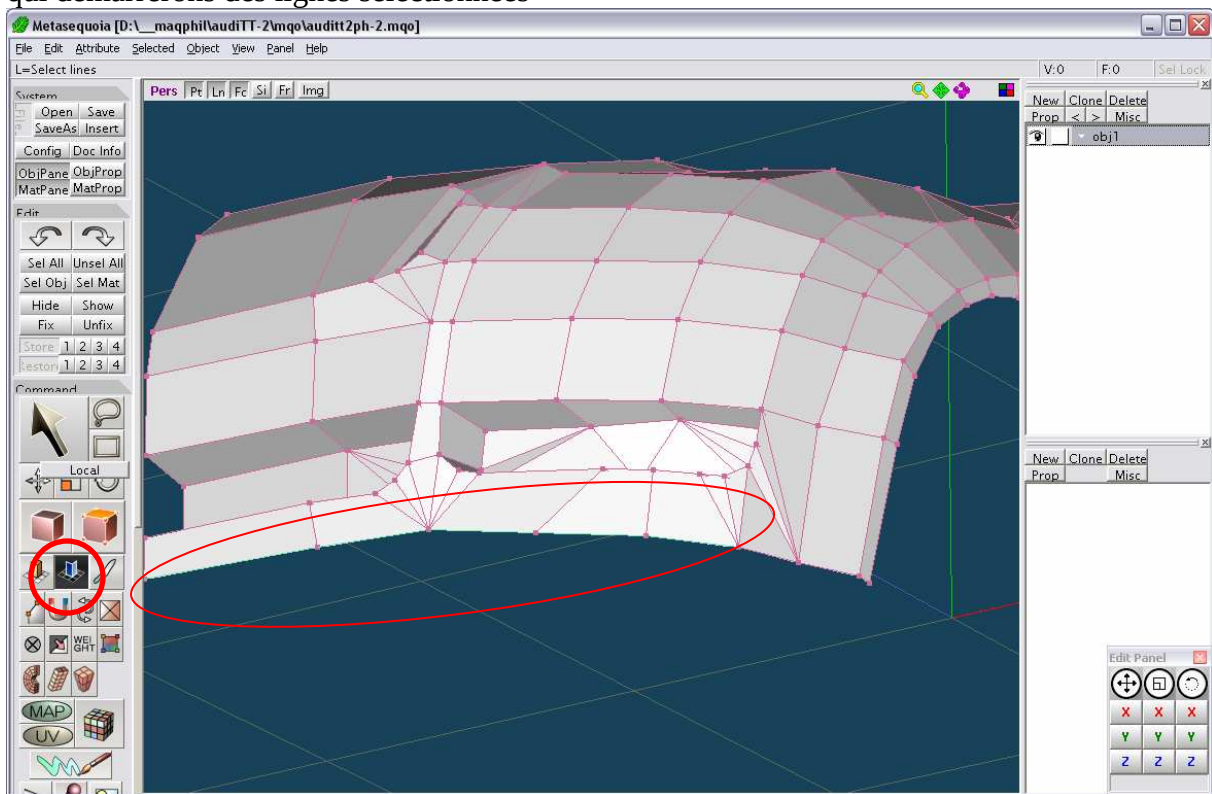
Création du mapping sous Métasequoia

Maintenant que notre model se découpe bien sous Pepakura, reprenons le pour ajouter le fond de la voiture et les roues. Même méthode on coupe la voiture par la moitié.

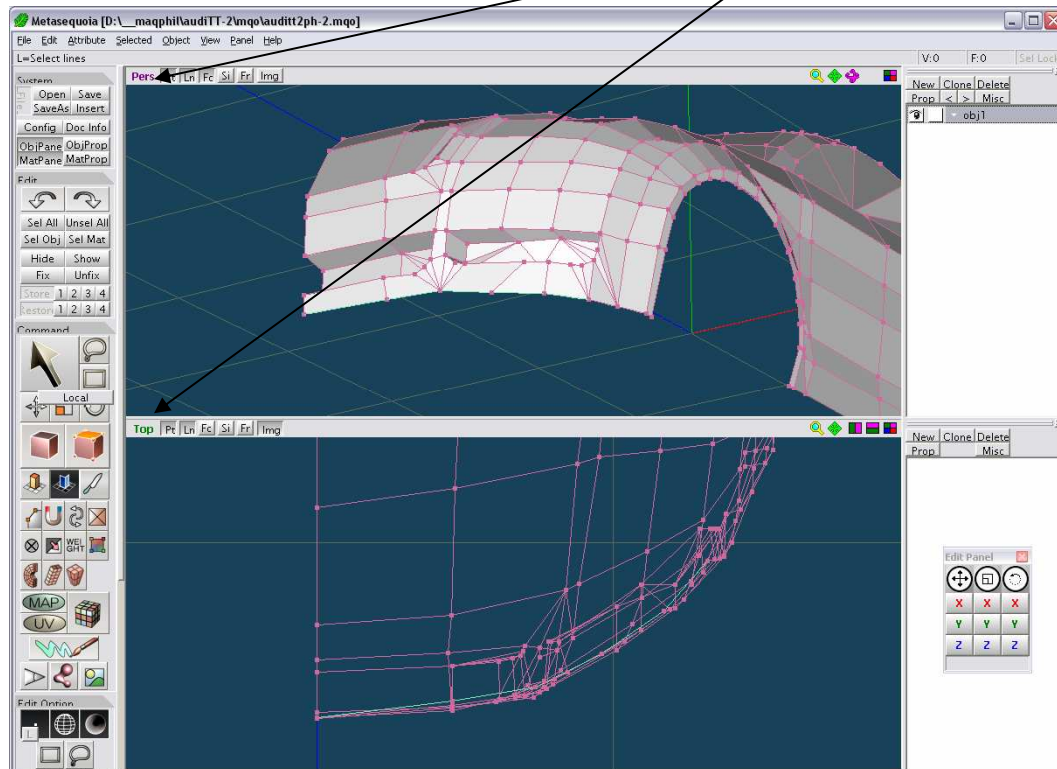


Nous allons ajouter le fond en deux partie, un qui servira plus ou moins de renfort et positionnement de la coupe de voiture et l'autre qui servira de châssis.

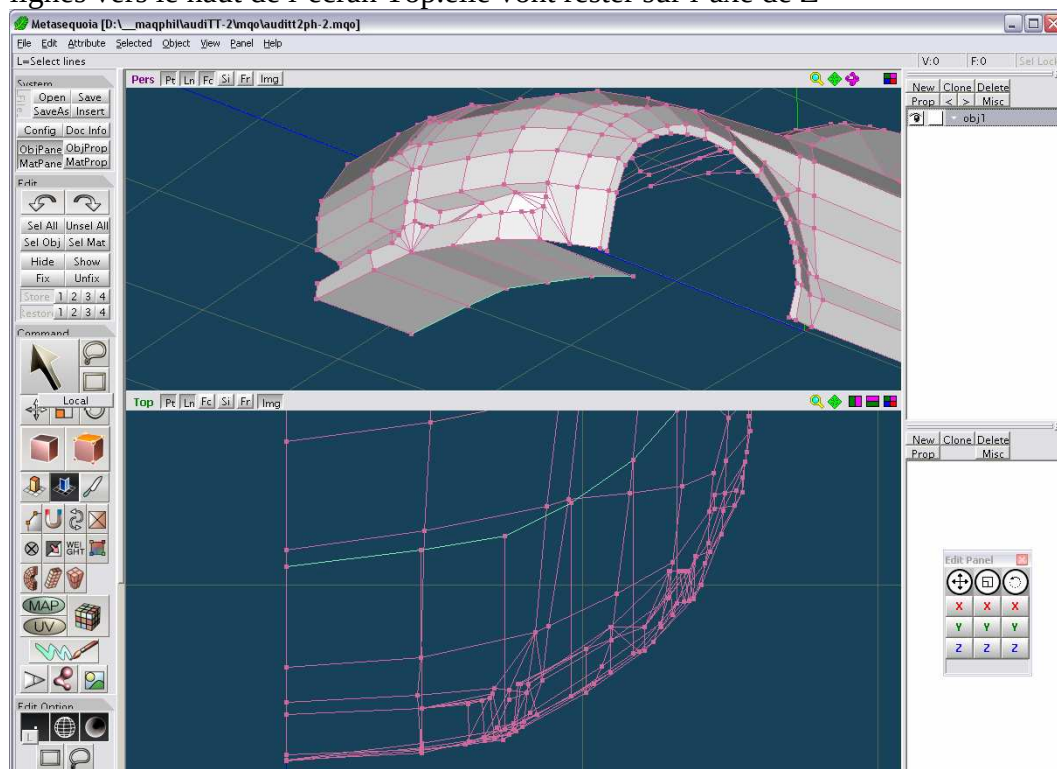
On click sur Pull et on sélectionne les lignes (Pour sélectionner plusieurs lignes il faut appuyer sur la touche Shift du clavier et cliquer sur chaque lignes) que l'on déplac. Cela va nous créer de nouvel qui démarrerons des lignes sélectionnées



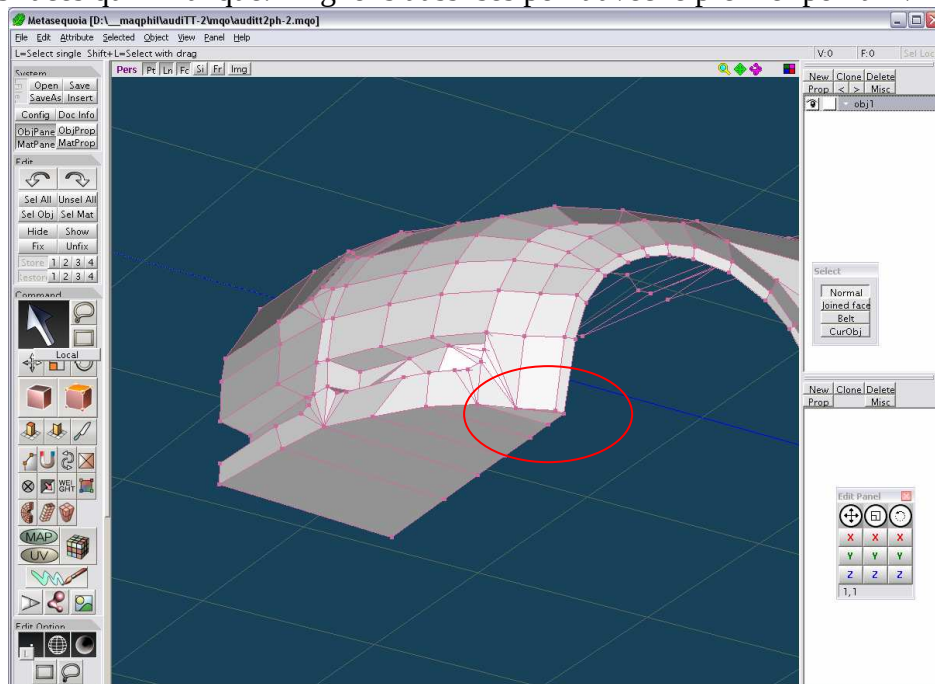
En gardant nos lignes sélectionnées passons en vue **Pers** et **Top**



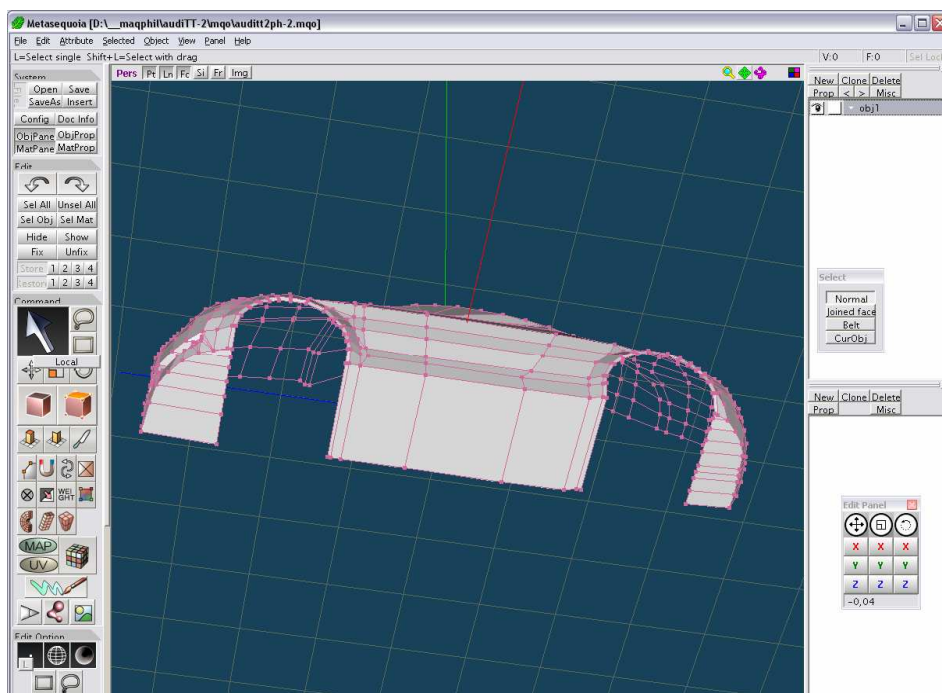
Sélectionner sur la vue Top une des Lignes vertes toujours avec la touche SHIFT enfoncée sinon vous perdez les autres lignes que vous aviez sélectionné auparavant. Déplacer vos lignes vers le haut de l'écran Top, elle vont rester sur l'axe de Z



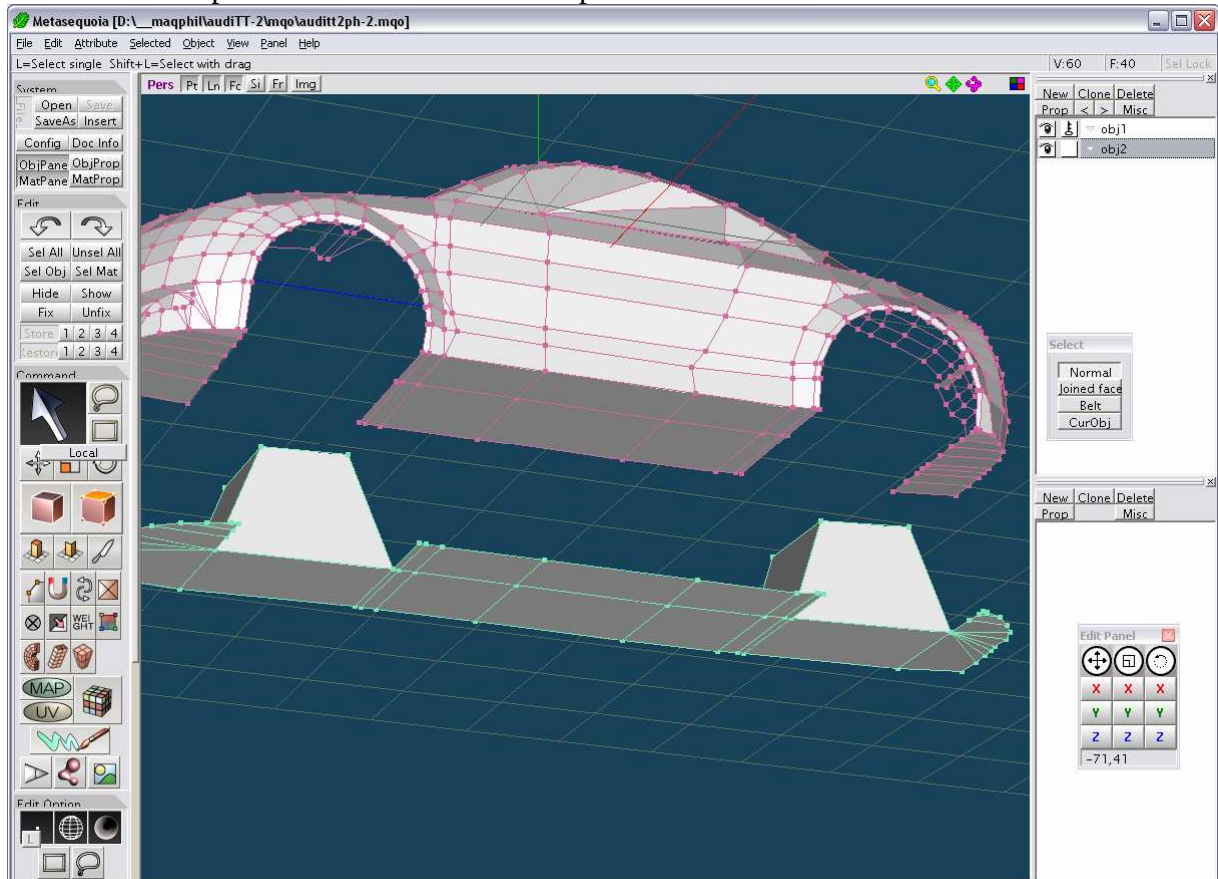
Voilà maintenant alignons les points sur l'axe des Z en sélectionnant chaque points et créons les 2 ou 3 faces qu'il manque. Alignons aussi ses point avec le premier point Av Bas de l'aile.



Faites de même pour le milieu et l'arrière de la voiture et maintenant, copiez ses trois morceaux pour créer le châssis qui lui ne sera pas attaché au corps de la voiture.



Voilà mon mes petits renfort et mon châssis pour accueillir les roues.



Passons au chose sérieuse l'UV mapping. Nous gardons toujours notre moitié de models et cachons le châssis.

UV mapping va nous permettre de mettre à plat notre objet 3D mais pas dans le sens dépliage. En fait de 3 dimensions on passe en seulement 2D. Comme si vous preniez une photo d'un objet.

ATTENTION IL VA FALLOIR FAIRE TRES ATTENTION OU VOUS CLIQUER PENDANT CES OPERATIONS.

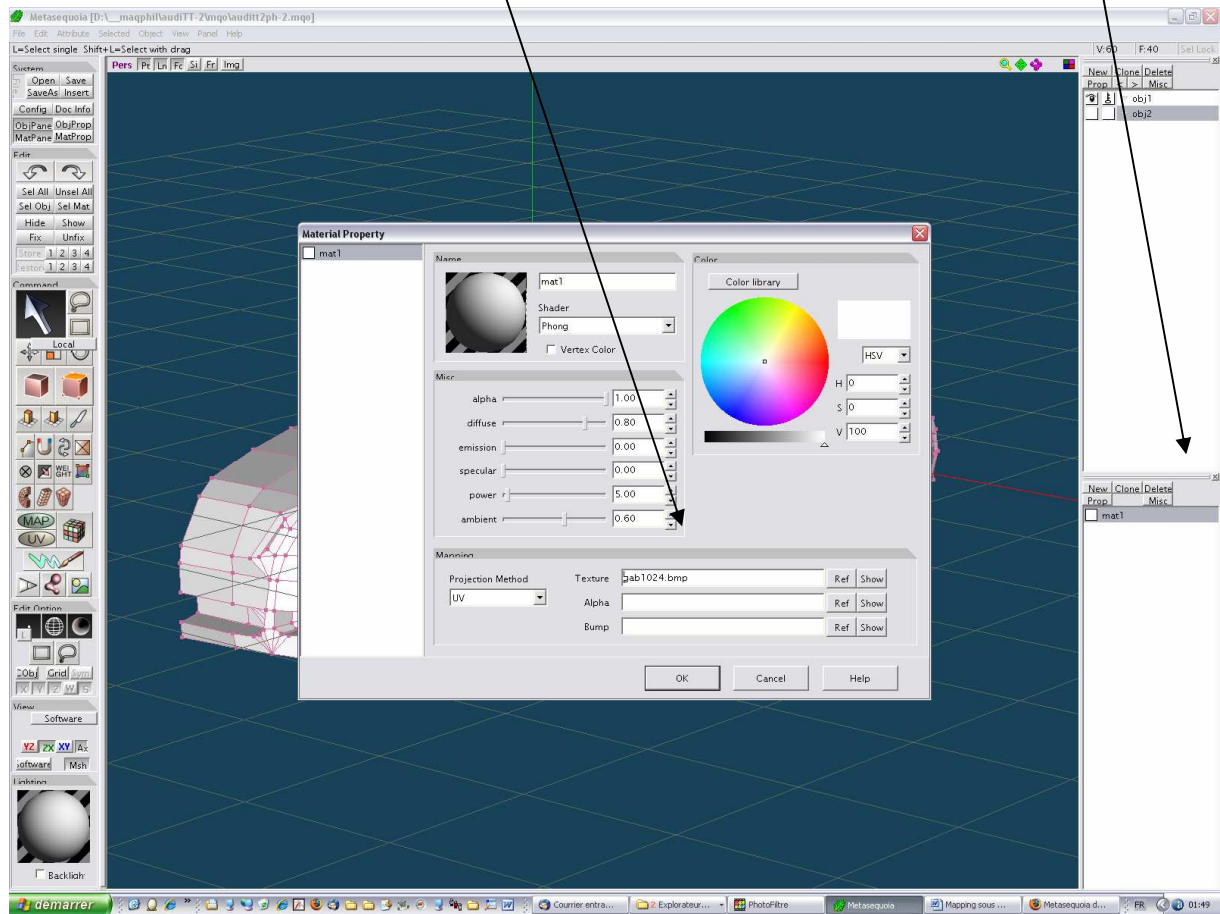
LE MAPPING

Que voyons nous sur la vue LEFT ?

La voiture est de coté et il y a beaucoup de faces visibles et d'autre moins visibles. Attention sur ce model nous avons aussi des formes arrondies. Il faut vérifier sur quelles vue nos faces apparaissent le plus entières.

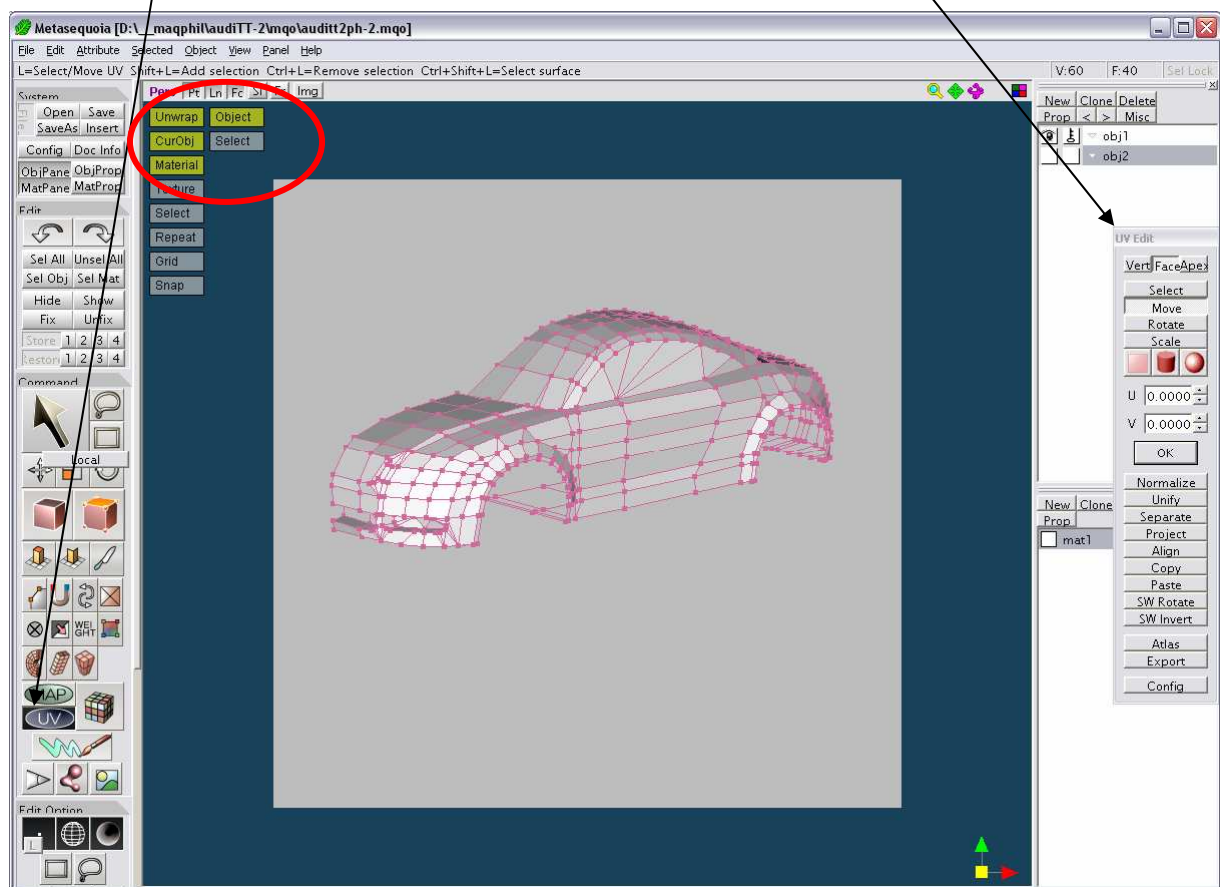
Préparer sous paint un fichier gabarit qui va nous permettre de visualiser sous métasequoia ou nous nous placerons. Fichier gabarit.bmp en 1024 par 1024 pixel 72 ppp(Point Par Pixel)et de couleur Blanc. Ce fichier ne sert que pour placer les pièces et rien d'autres.

Ajoutons ce gabarit dans métasequoia. Il faut avoir activé le « Matériel Panel » Ctrl+M.faites New et aller chercher le gabarit.bmp.

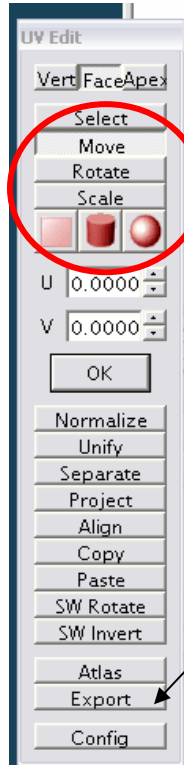


Pour l'instant pas de Changement dans métasequoia.

Cliquer sur UV et valider les options comme ci-dessous. La boîte UVEdit apparaît.



UV Edit



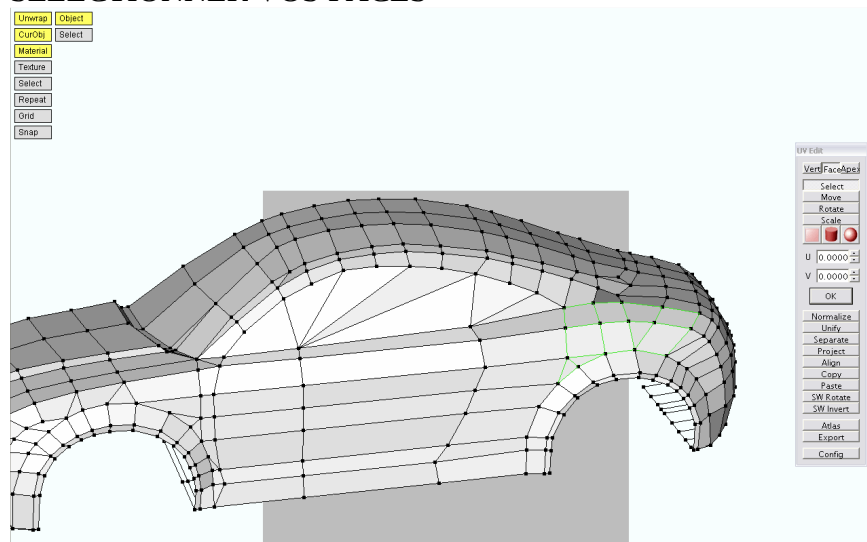
Voici Les boutons qui vont le plus nous servir

Pour sélectionner nos faces sur le model 3D, cliquer dans la boîte UV Edit sur Select et commençons à prendre les faces que nous avons besoins.

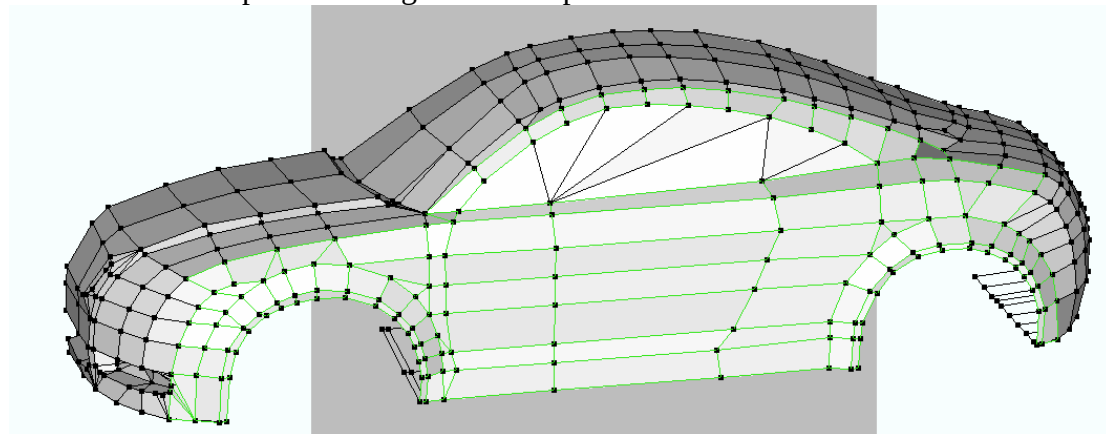
Ordre de sélection des faces , premièrement celles se trouvant sur le cotes ensuite nous passerons sur le devant, le derrière et pour finir les vues du dessus.

Attaquons par le plus gros morceau, le coté car c'est lui qui prendra le plus de place sur notre feuille. J'ai changé les couleur sous Méta pour mieux vous montrer les détails.

ATTENTION APPUYER SUR LA TOUCHE SHIFT EN MEME TEMPS QUE SELECTIONNER VOS FACES

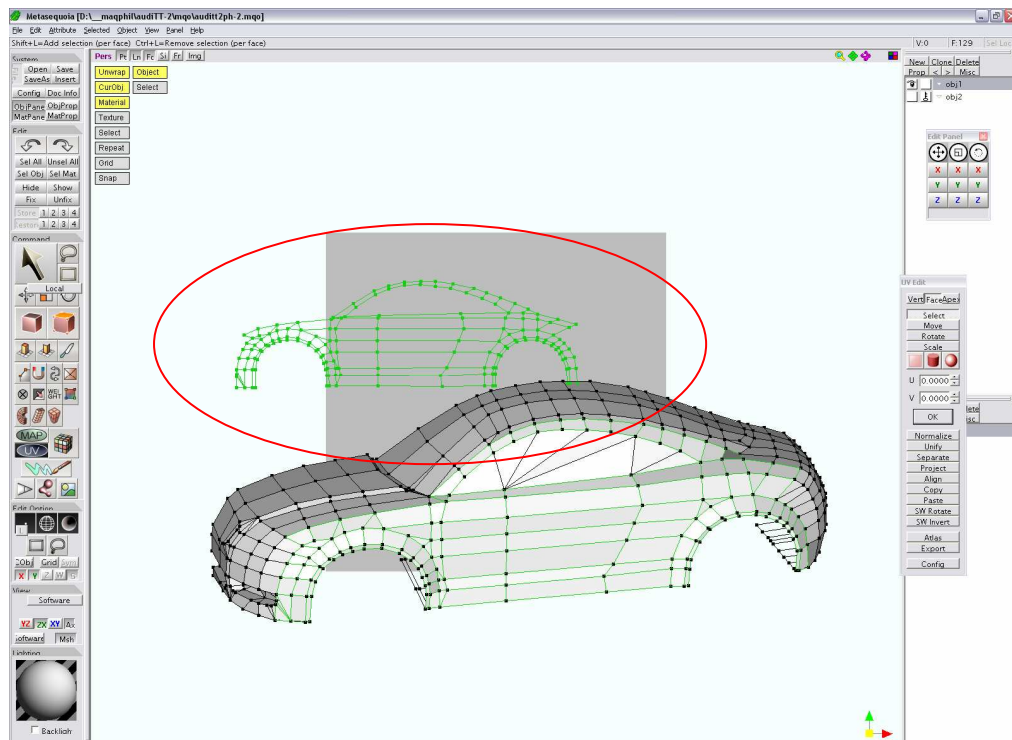


Voila la sélection pour le coté gauche sans prendre les vitres.



Alors maintenant comme nous avons un gabarit qui est en fait une texture nous allons l'appliquer à la sélection. Penser à le faire à chaque fois que vous venez de faire une sélection complète sinon vous ne verrez rien. Cette astuce permet d'avoir plusieurs fichiers de textures à appliquer à différents endroits du models. Mais dans notre model nous utilisons qu'un fichier de texture pour la voiture.

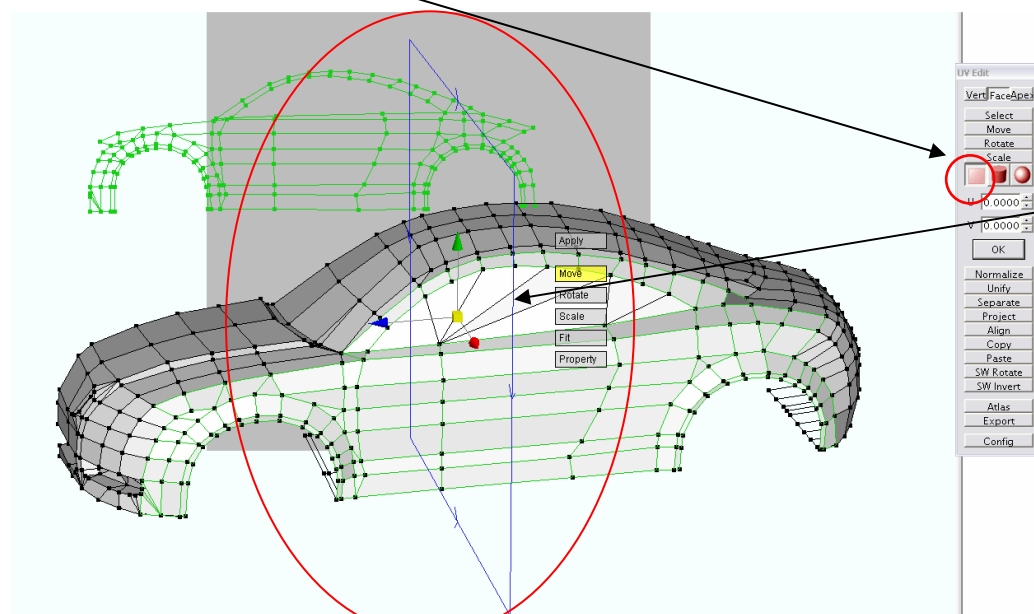
Pour appliquer la texture à la sélection, allez dans le menu Selected et click sur « Set Material to faces ».Voila ce que nous obtenons, notre coté gauche de voiture



Vous remarquerez qu'il dépasse de notre gabarit. Vérifions aussi si toutes les faces apparaissent bien car un oubli et votre texture n'apparaîtra jamais dans la face non sélectionnée.

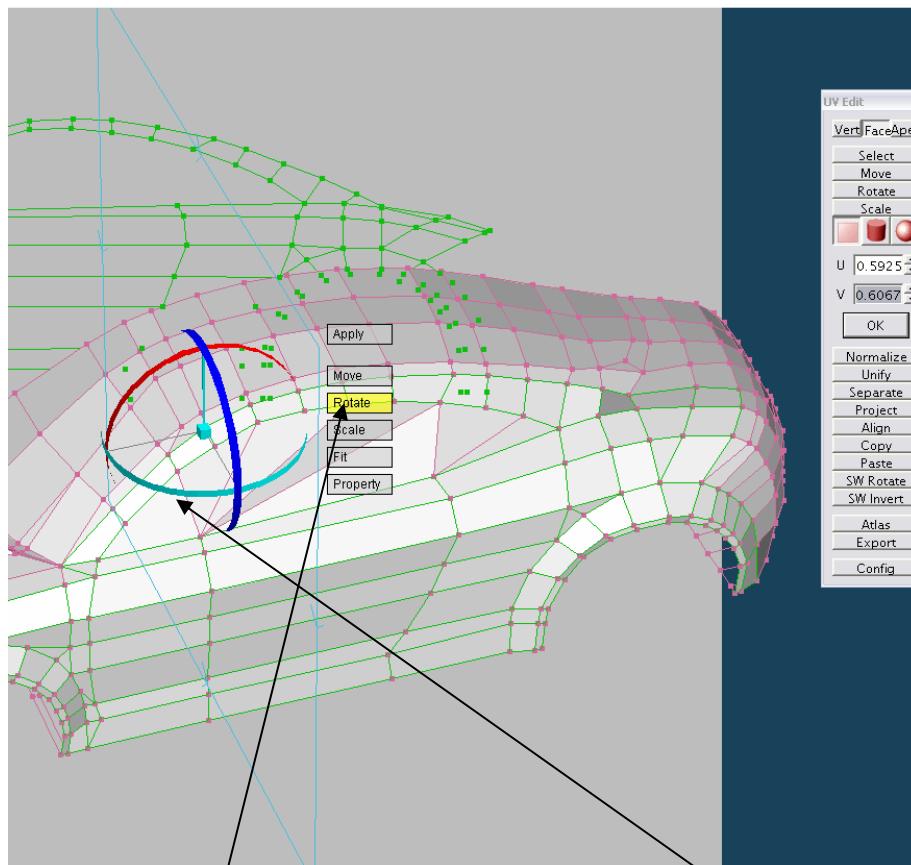
ATTENTION si vous cliquer dans l'espace de travail autour de la voiture, tous va se désélectionner et vous avez plus qu'à recommencer.

Pour avoir la même taille des objets appliquer sur notre gabarit, nous allons prendre le rectangle de sélection.



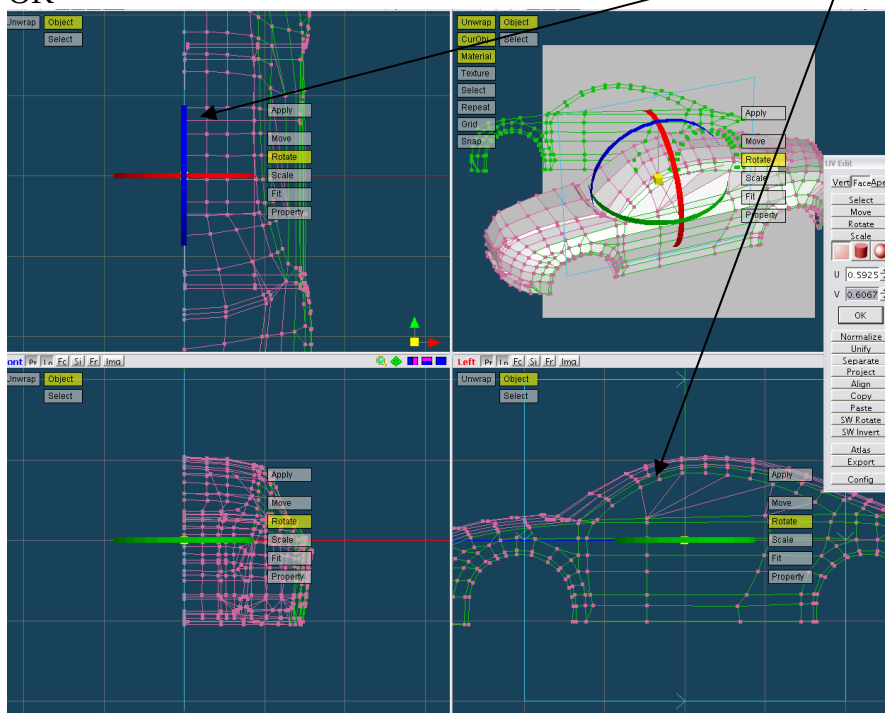
Un rectangle Bleu sur notre model apparaît. C'est lui qui va nous permettre de valider la taille et le positionnement de notre sélection.

Faisons faire une rotation à notre carré bleu pour qu'il soit en face de notre sélection. Sachant qu'il va rester sur le milieu des axes.

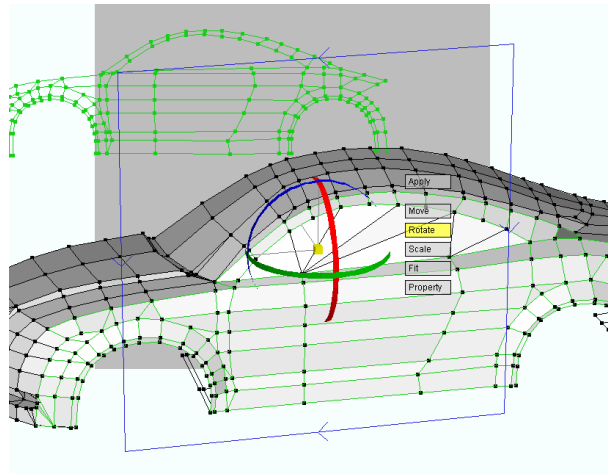
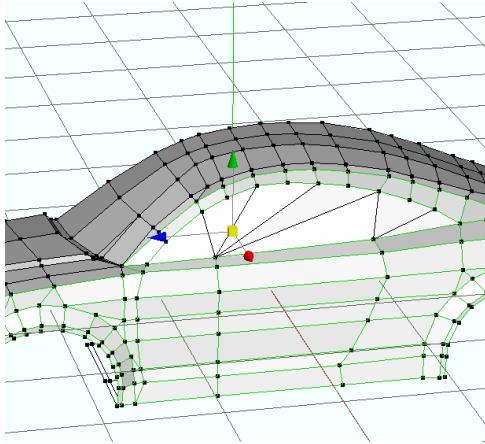


Cliquer sur Rotate et pour effectuer une rotation avec magnétisme (10° ou 15° ?). Appuyer sur la touche SHIFT et avec la souris sélectionner le cercle Vert jusqu' à être en face de votre sélection.

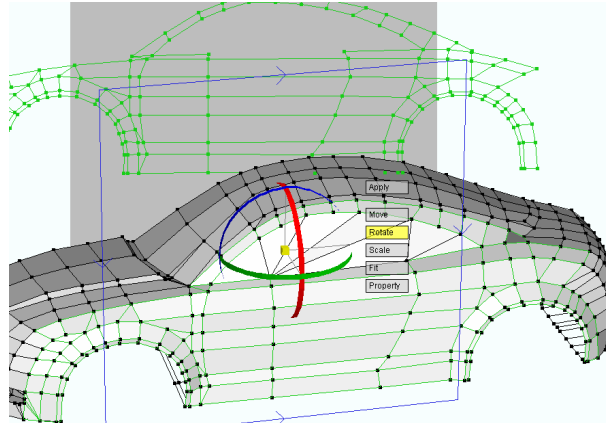
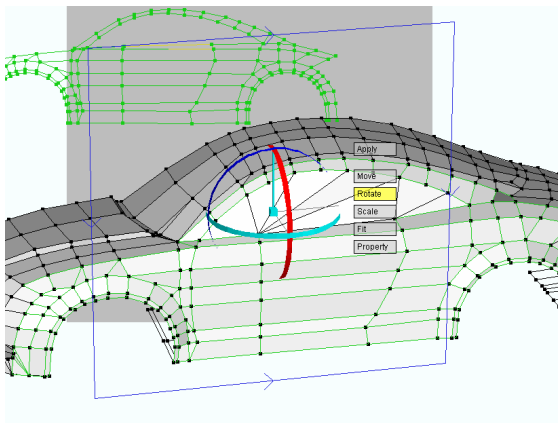
Pour vérifier si votre carré bleu est bien en face (Quand je dis en face,il n'y est pas encore, il reste au milieu des axes, il le sera une fois Apply valider) de votre sélection faite F4. Là c'est OK



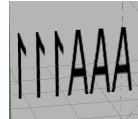
Il faut que votre carré bleu soit toujours dans la même position par rapport aux axes.
 Si votre model est bien dans l'axes x,y,z comme ceci
 Le flèches du carré bleu doivent se diriger vers le bas et la droite.



Nous allons donc refaire une rotation de notre carré bleu et obtenir ceci et faire Apply pour valider

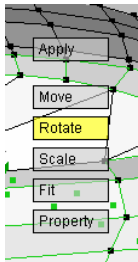


Vous aller me dire ou est le changement, et bien tous simplement on voit la même vue mais la première se retrouve inverse de la gauche vers la droite. Si dans notre texture on devait ajouter

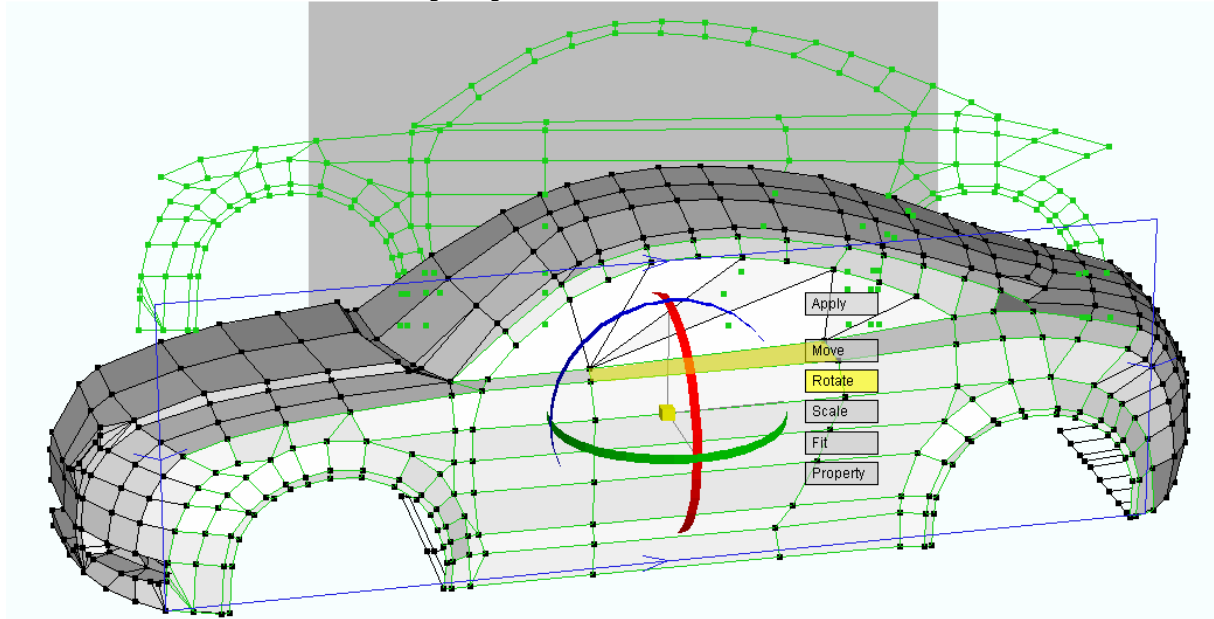


de lettres ou numéro nous les verrions comme ceci

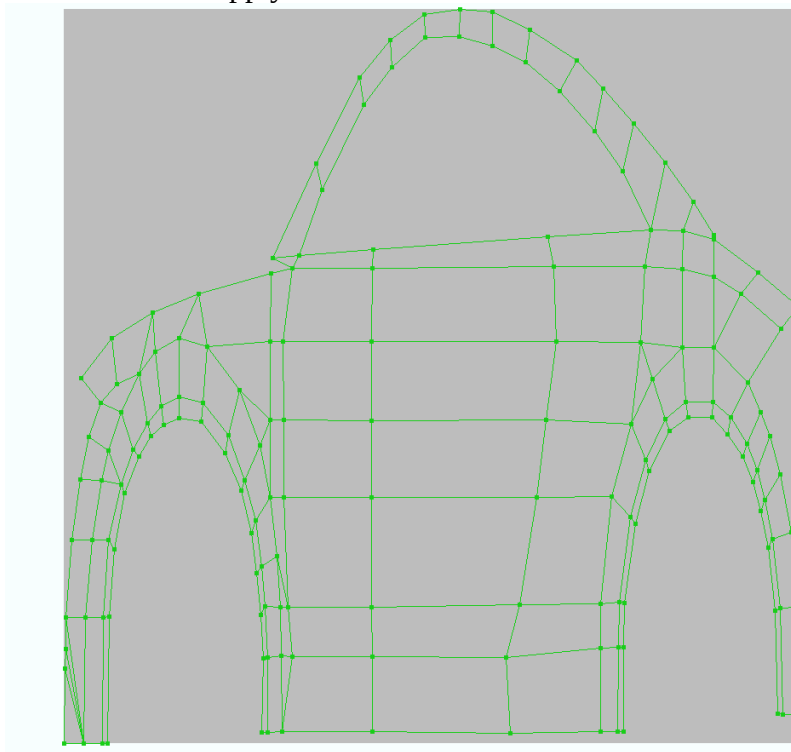
Nous allons caller notre sélection pour que tous les morceaux de sélection soient de mêmes tailles. Pour cela click sur Fit de cette boîte de dialogue



On voit le carré bleu entourer au plus près notre sélection

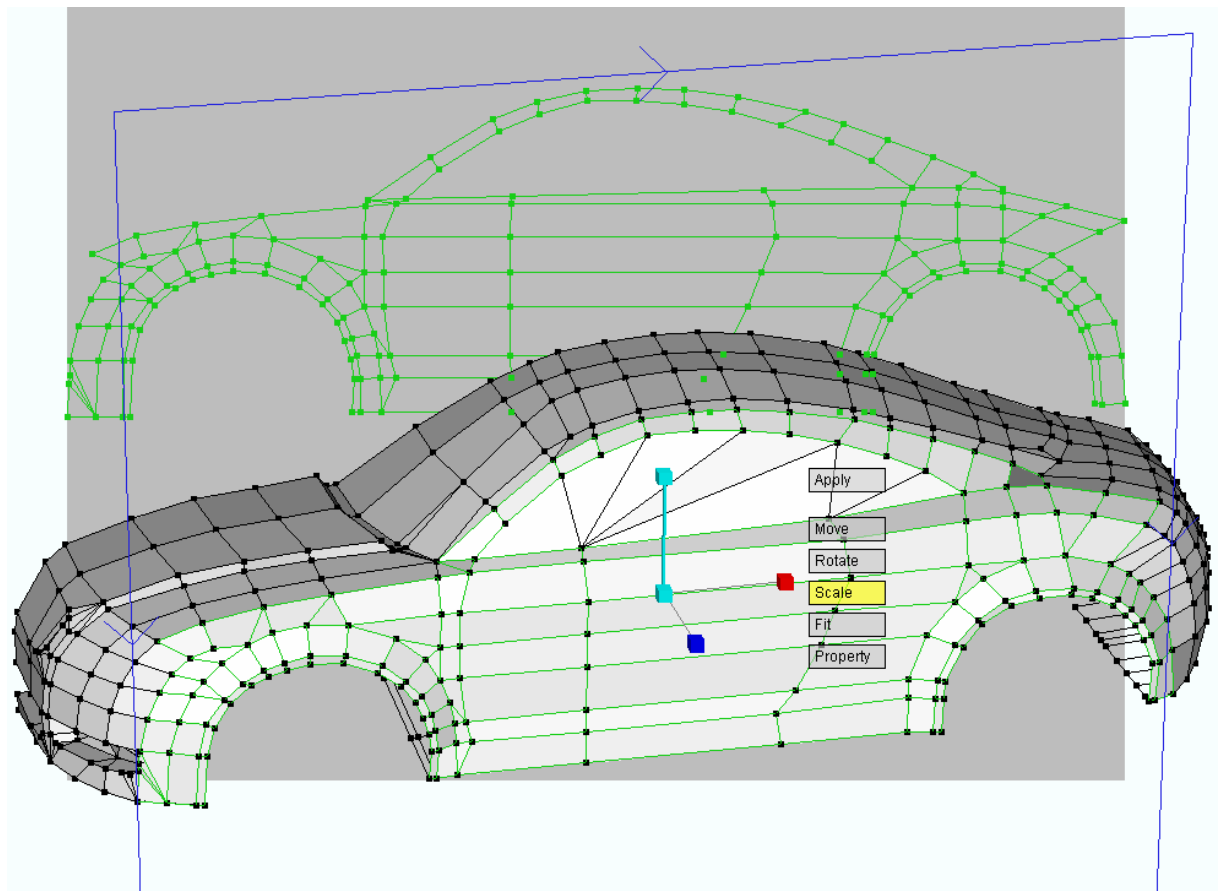


On valide avec Apply

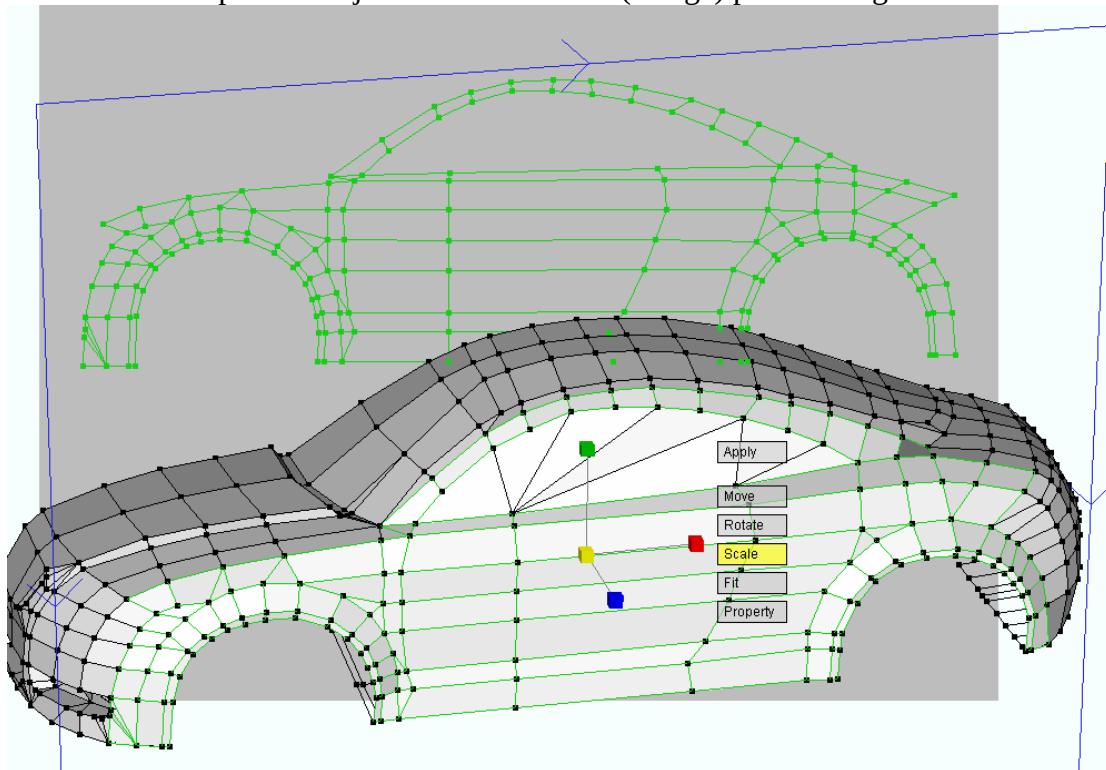


On voit que notre sélection remplit complètement notre gabarit sans le dépasser. Nous allons encore toucher à cette sélection. Attention il faut que vos petit carres de la sélection soit toujours visible sinon on resélectionner vos faces

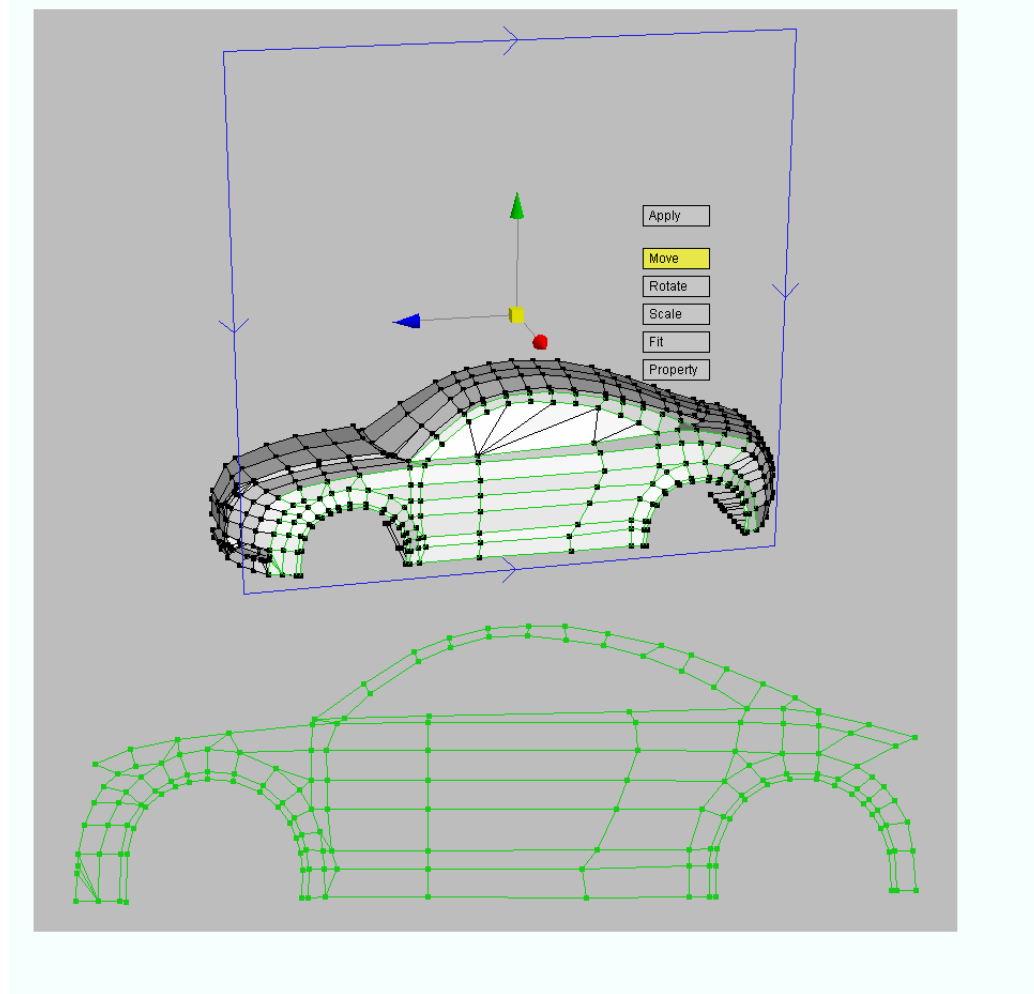
Nous allons maintenant cliquer sur Scale pour diminuer sa taille



Cliquer sur l'axe des Y (axe Vert) et monter avec votre souris pour obtenir une taille raisonnable. On peut aussi jouer sur l'axe des X (Rouge) pour la longueur



Faite la même chose mais avec Move pour déplacer votre sélection sur le gabarit.



Voilà notre sélection est pas trop mal placée (Enfin moi je travaille comme cela, mais rien ne vous empêche de la placer autre part sur le gabarit et dans le sens que vous voulez. Je fais comme cela c'est pour ensuite quand je vais faire mon dessin).

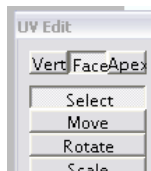
Attaquons nous aux autres blocs.

On va sélectionner le dessus de notre modèle.

Pour cela il ne faut plus de sélection valide, c'est-à-dire de très vert (pour chez moi) et ce sera à faire à chaque fois (pas trouver d'autres solutions actuellement).

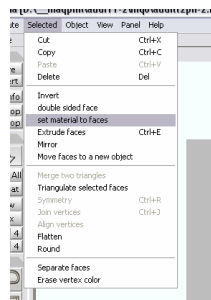
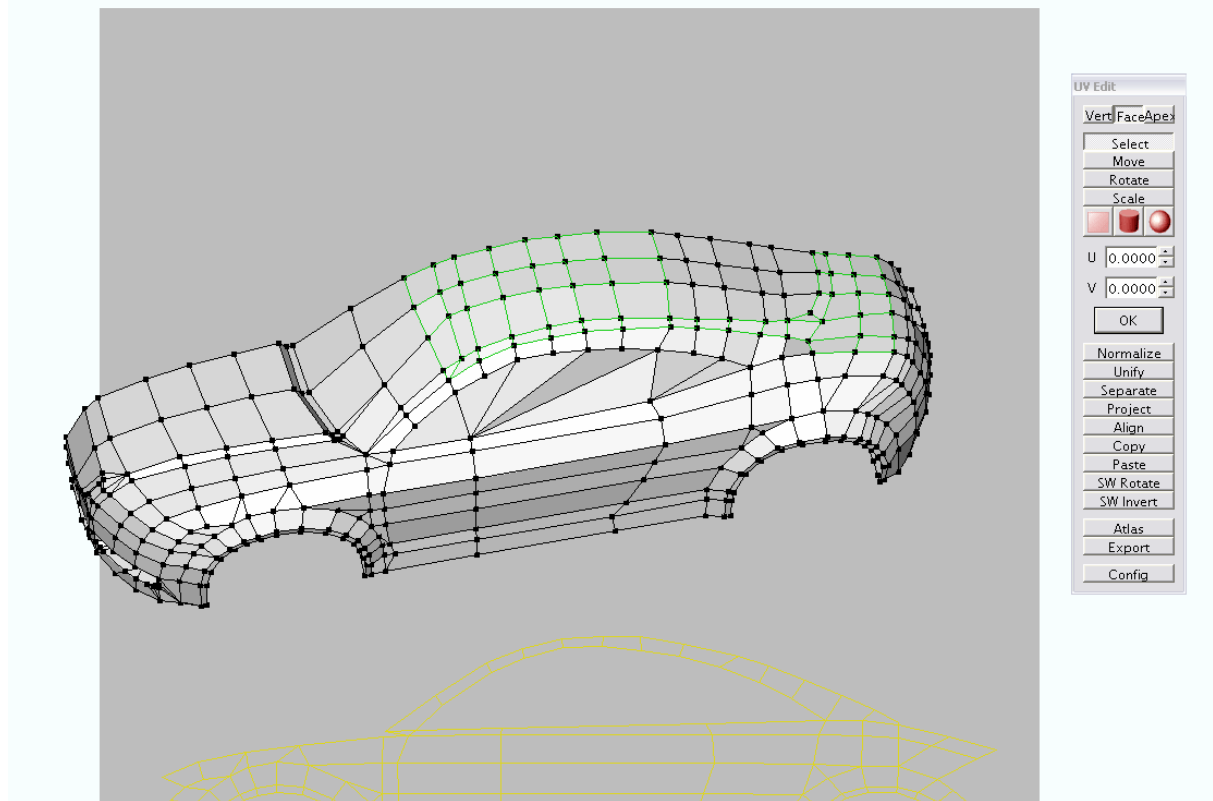
Donc pour dévalider et être sûr que c'est bien dévalider je prends Select dans la boîte de

dialogue UVEdit, je clique dans l'espace de travail vide. Les carrés verts se désélectionnent mais les lignes vertes restent. Donc je sort de UV en cliquant sur Select dans le



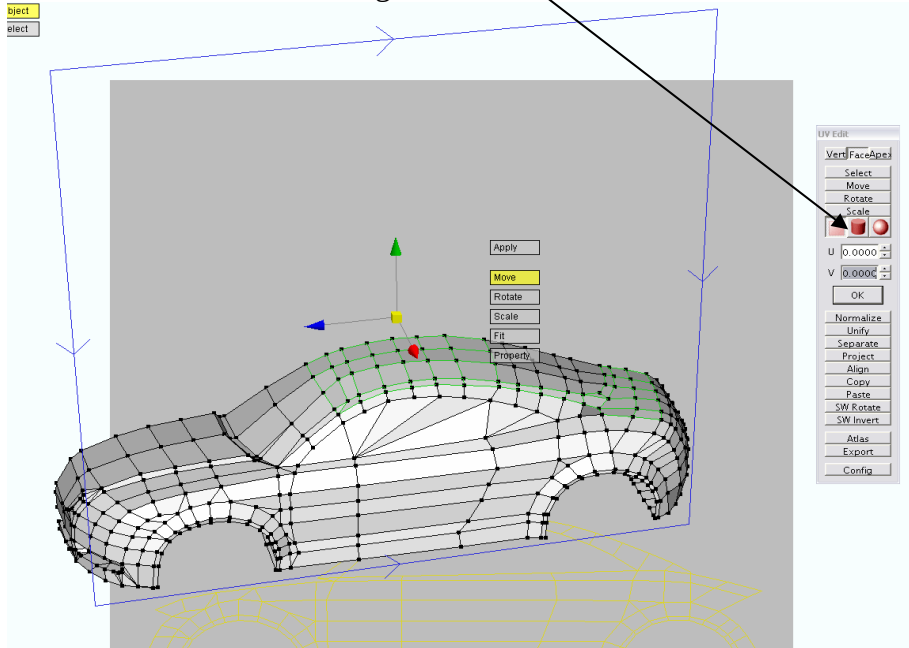
panneau de commande et je clique encore dans l'espace de travail vide. Ensuite je clique sur UV du panneau de commande et je sélectionne le toit du modèle.

Sélection de toit.

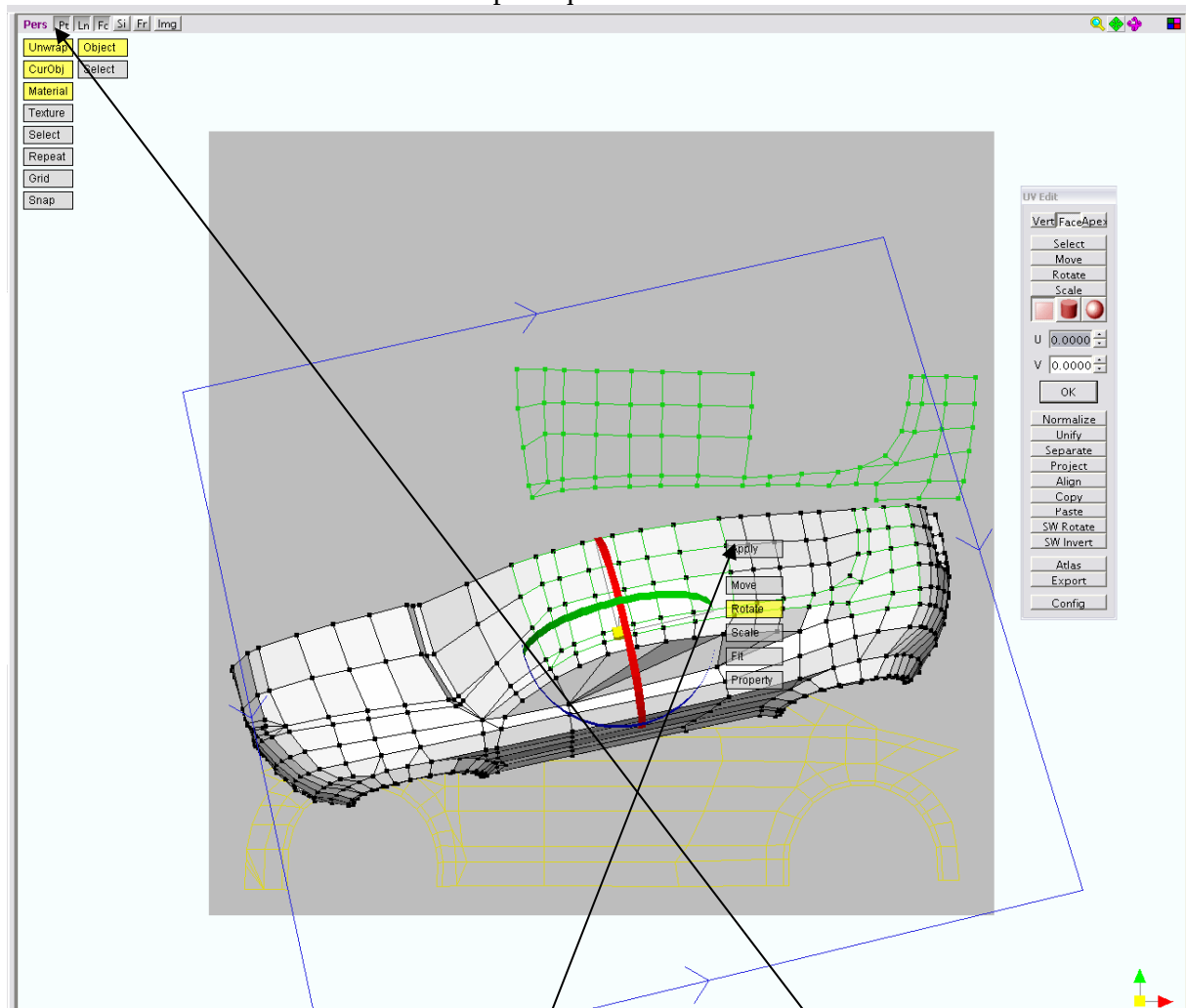


N'oubliez pas de valider la texture sur la sélection en allant dans le Menu – Selected – Set Material to faces

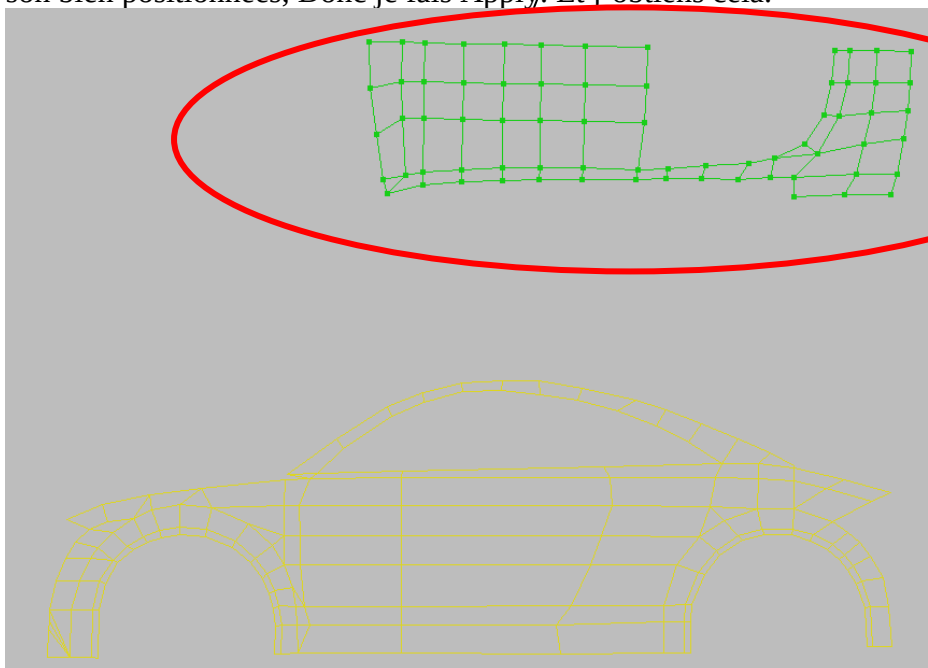
Ensuite click sur le carré rouge de l'UVEdit. On voit notre carré bleu qui apparaît.



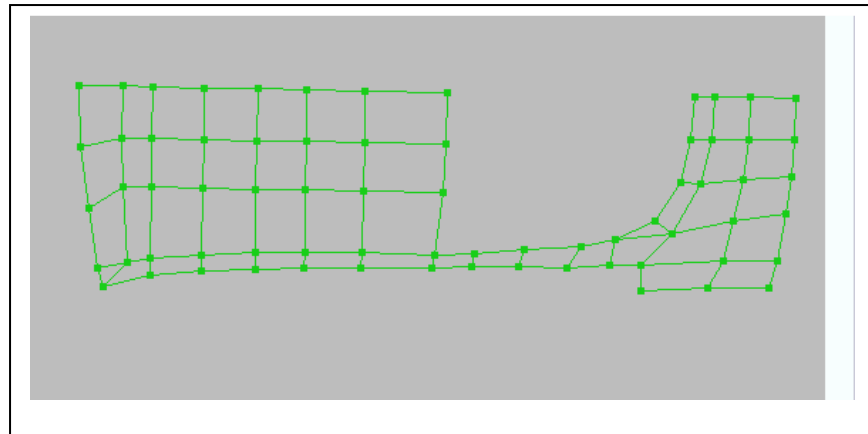
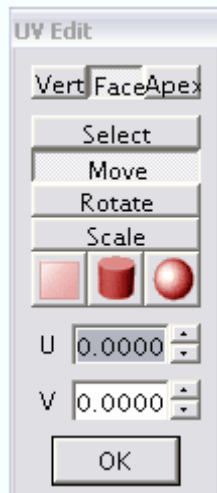
Nous allons lui faire faire une rotation pour qu'il se retrouve en face de notre sélection.



Comme je regarde le model vue de en haut mais dans la vue PERS, Les flèches du carré bleu son bien positionnées, Donc je fais Apply. Et j'obtiens cela.

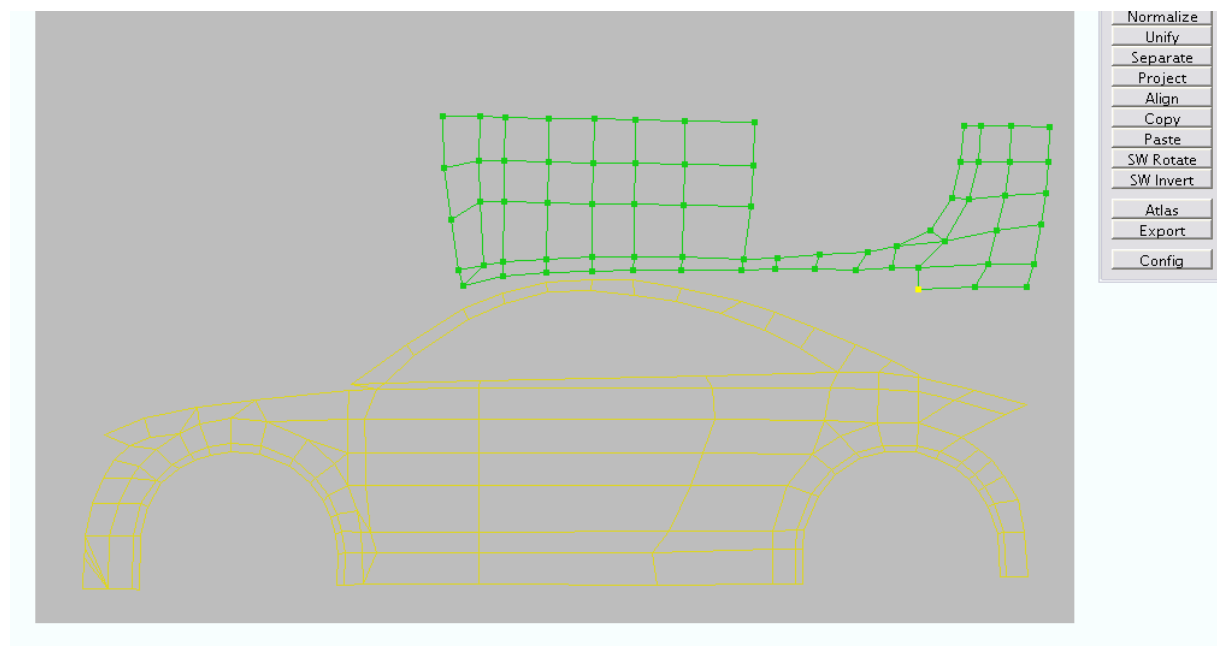


Maintenant nous allons le déplacer mais pas de la même façon qu'auparavant.
Dans UVEdit Sélectionner Move. Les points vert doivent toujours être là.

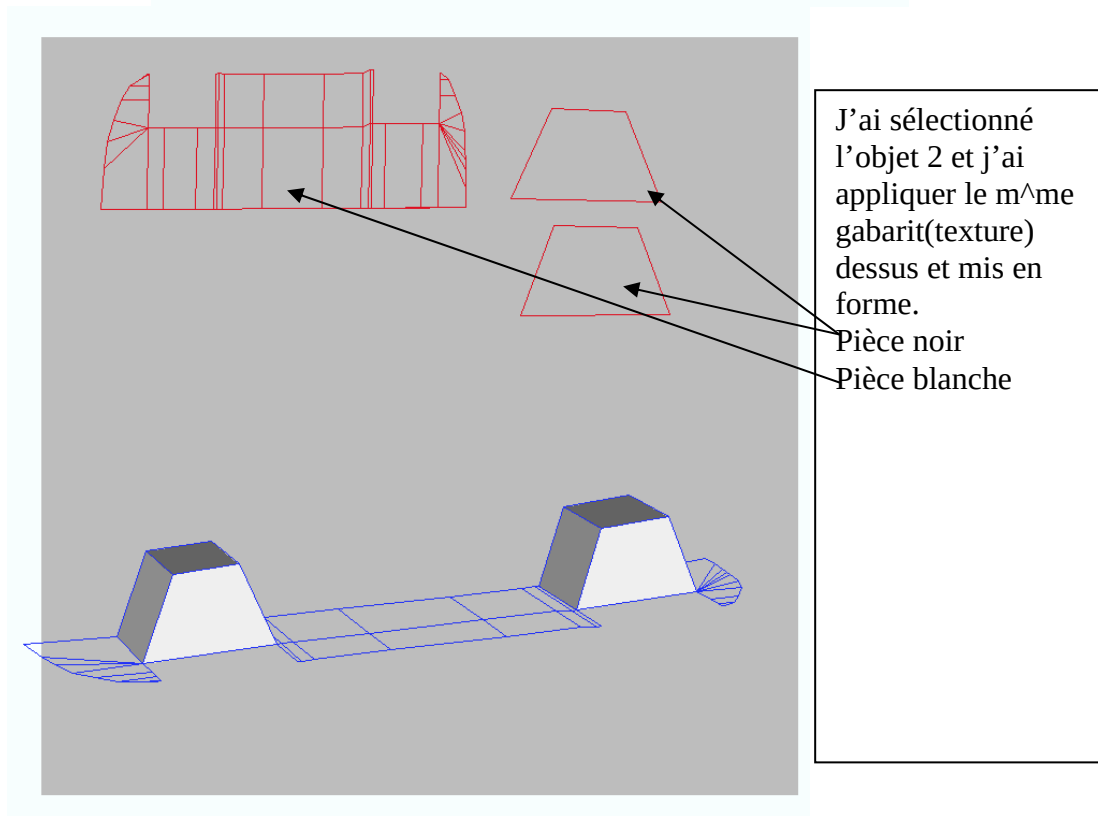
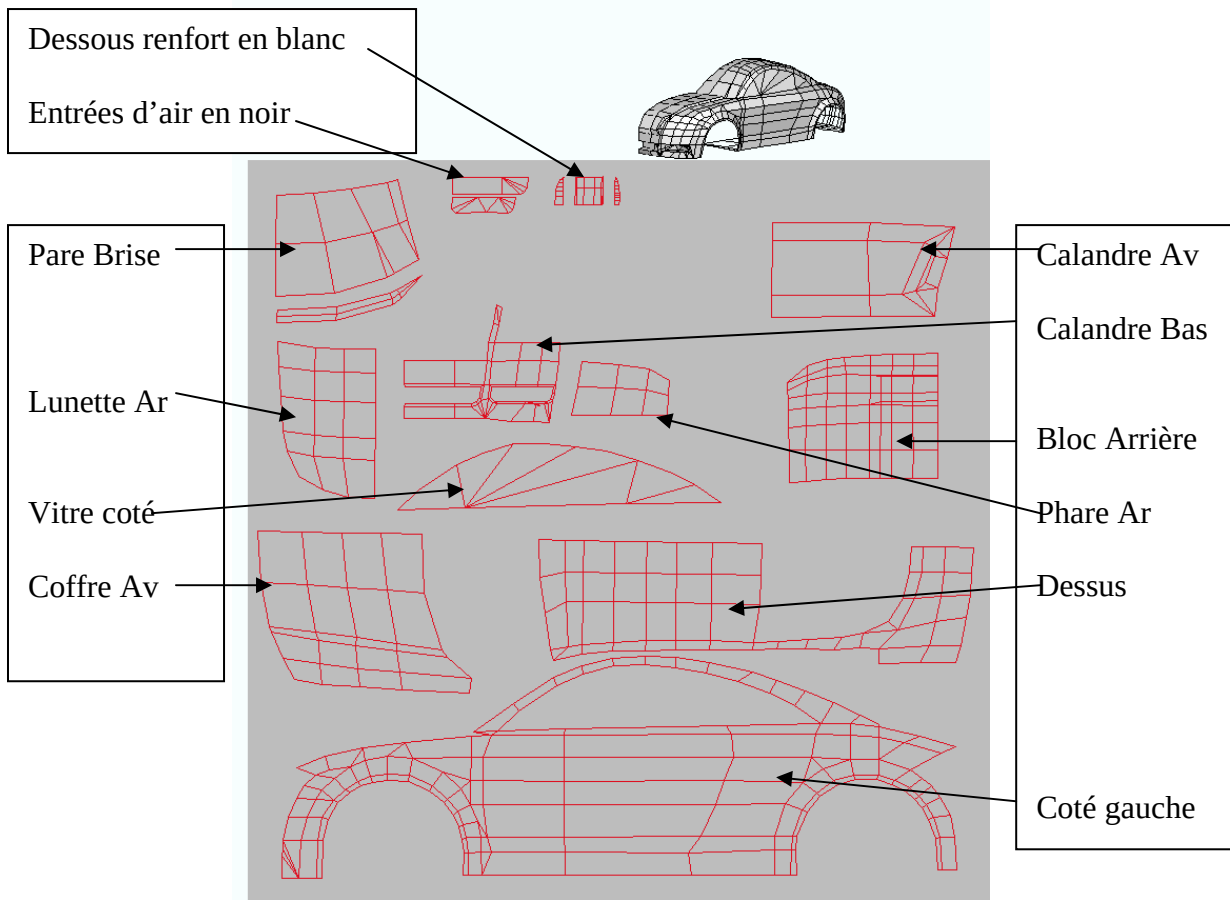


Cliquer sur un des points vert et garder le bouton de la souris enfoncée et déplacer votre sélection comme ceci.

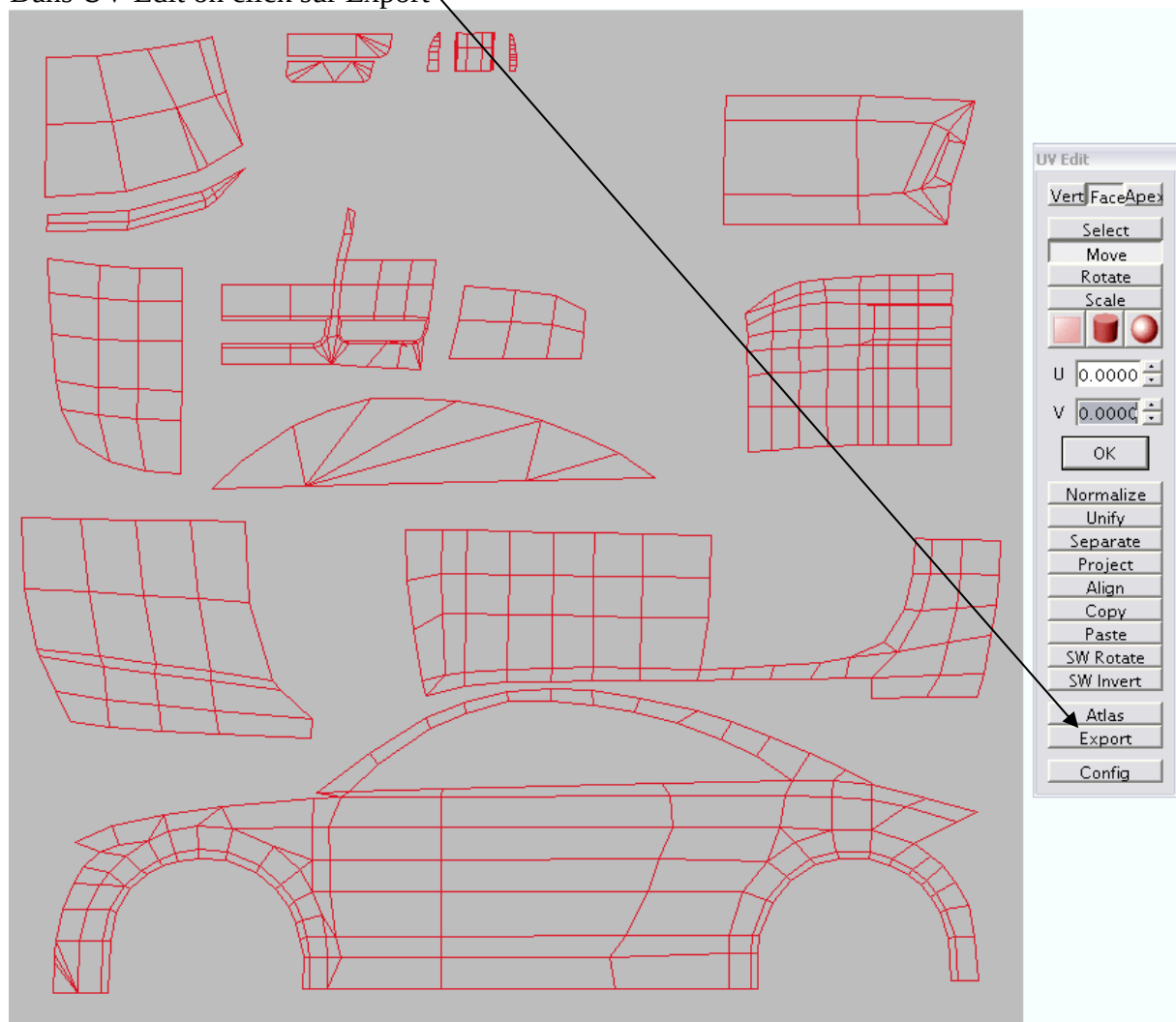
C'est les mêmes manips pour Rotate et Scale si vous avez besoin.



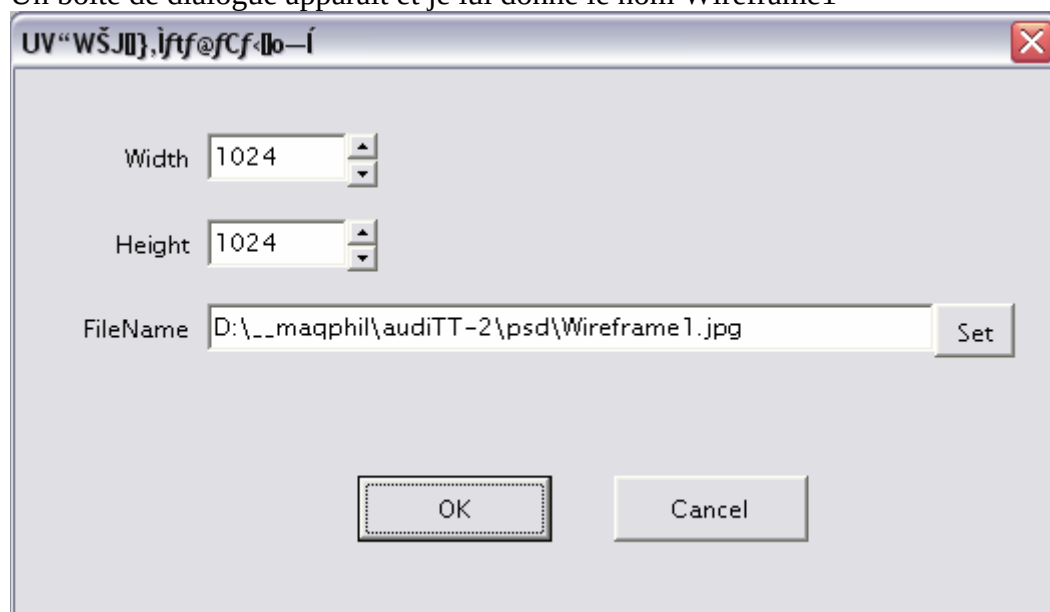
Voilà continuer comme ça pour tous le reste. Et vous devriez obtenir quelques chose comme cela



Revenons à notre model pour enregistrer un image de notre mapping.
Dans UV Edit on click sur Export



Un boite de dialogue apparaît et je lui donne le nom Wireframe1

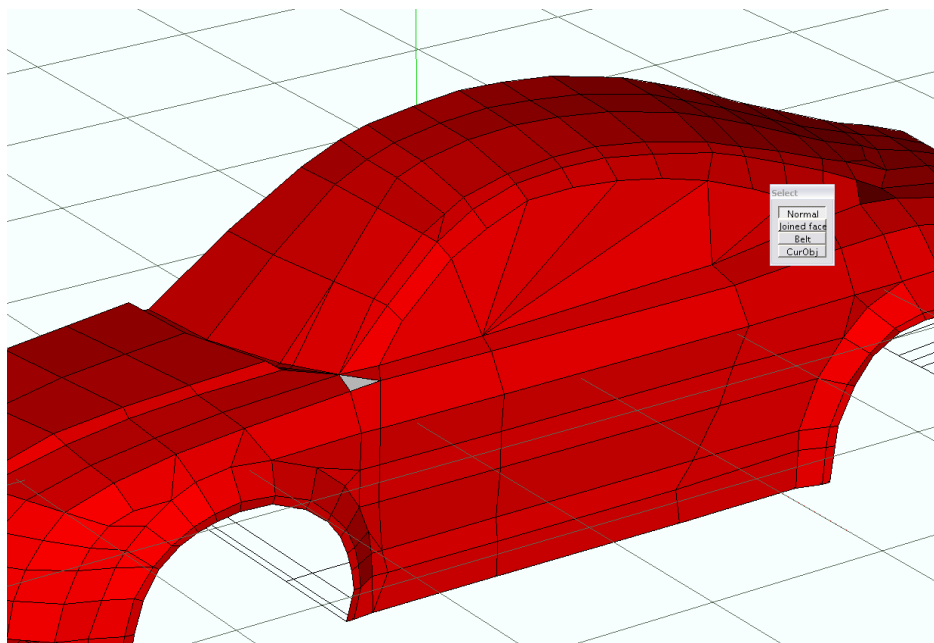
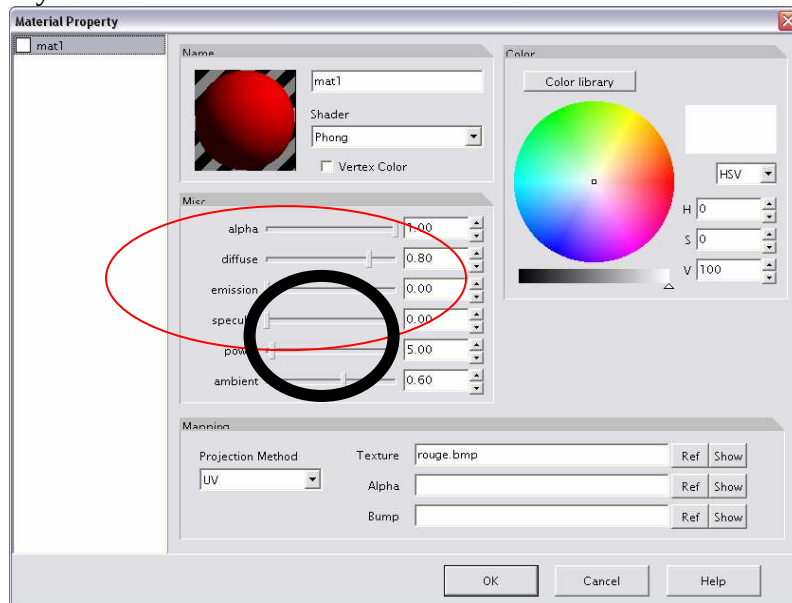


Vous devez maintenant avoir un fichier Wireframe1.jpg.

Pour tester si nous n'avons pas oublié une face pendant le mapping.

On crée un fichier de 1024*1024 en 72 ppp et on le remplit de rouge par exemple.

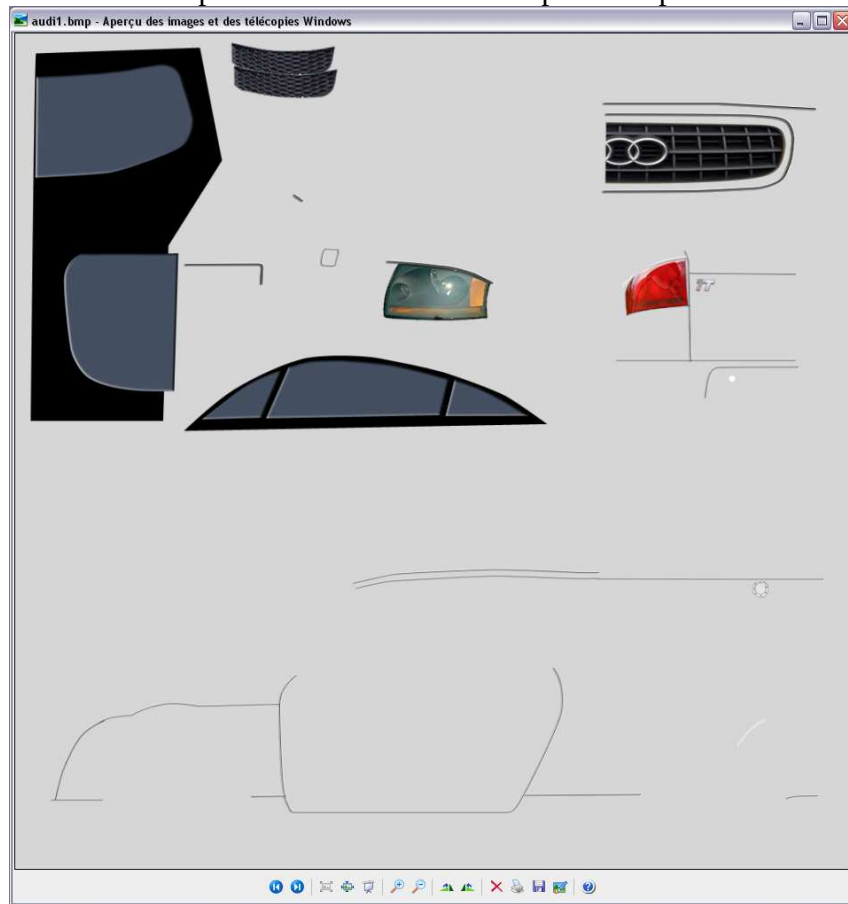
Ensuite dans métasequoia on remplace notre fichier gabarit.bmp par rouge.bmp et on vérifie si il y a des trous dans le model.



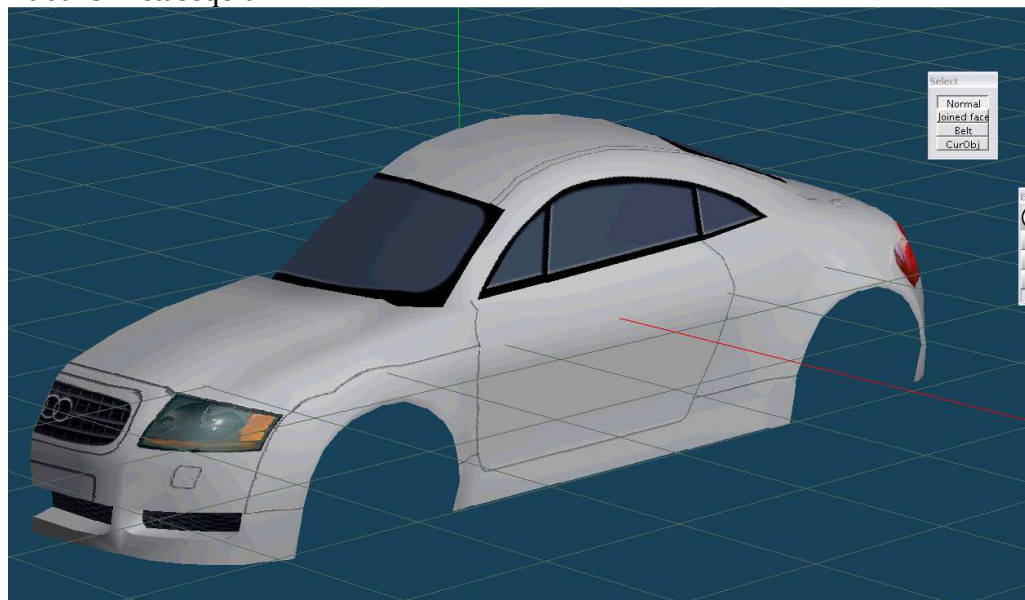
Il faut sélectionner ce morceau avec bloc prévu en l'occurrence ici le coffre Av et le remettre en place.

Il ne vous reste plus qu'à utiliser votre logiciel de dessin préféré et dessiner sur le wireframe tous les détails de la voiture.

Voila un exemple de la texture faite sous photoshop



Et dans Métasequoia



Après on attaque les roues

Il reste plus qu'à remettre dans Pékakura pour la sortie
ET MAINTENANT A VOUS DE JOUER