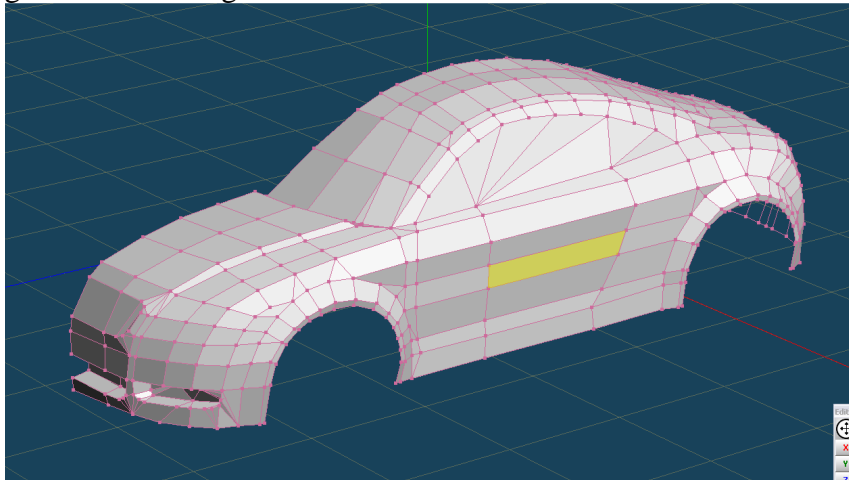


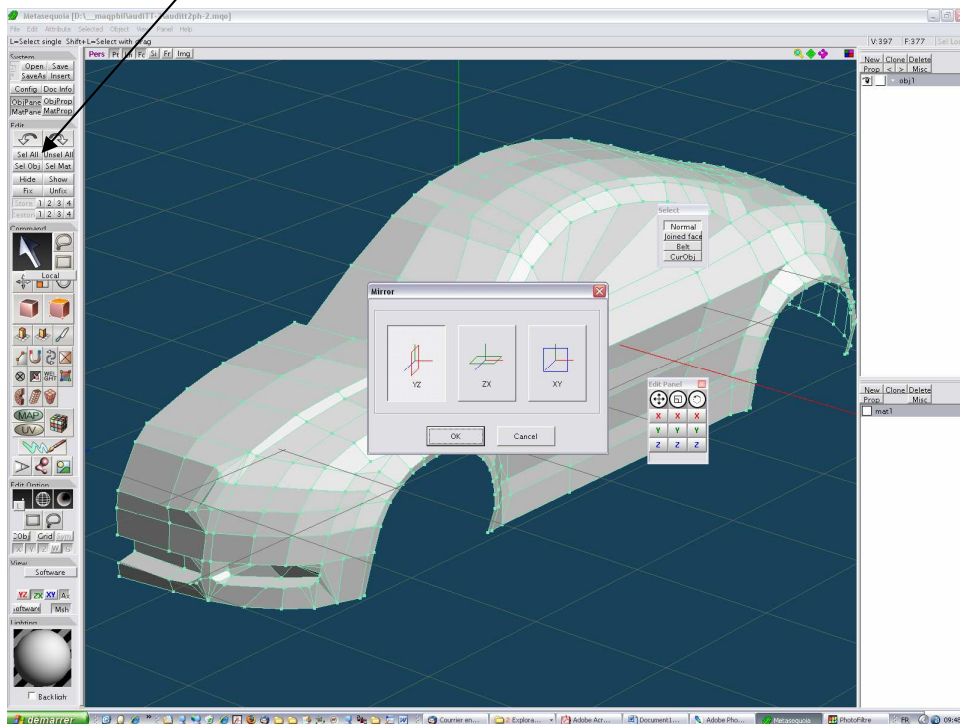
Préparation du model sous Metasequoia et dépliage sous Pepakura

Par phh29

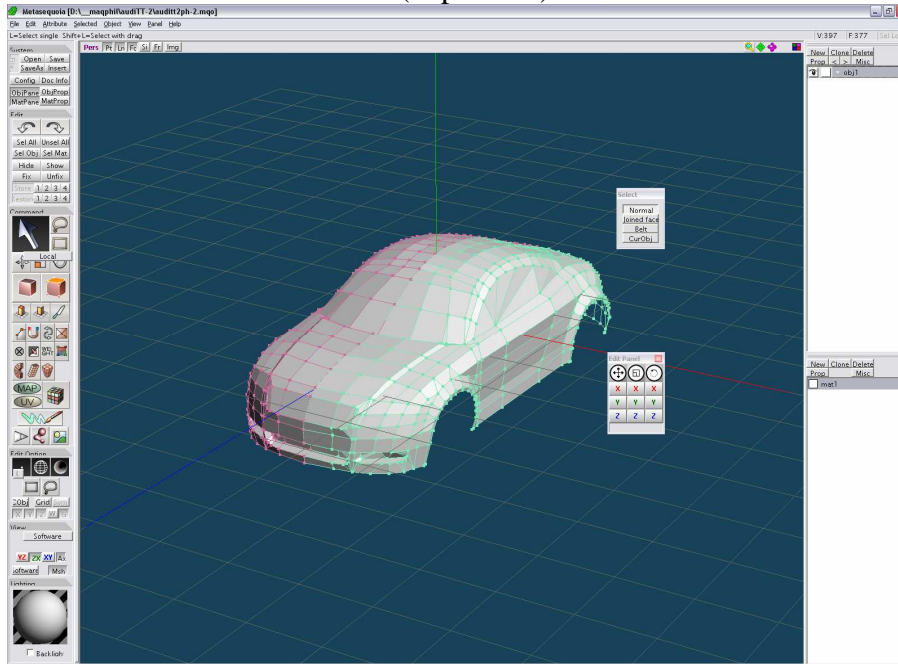
Reprenons notre moitié de model et enregistrons là sous un autre nom pour travailler dessus et garder une sauvegarde de notre travail.



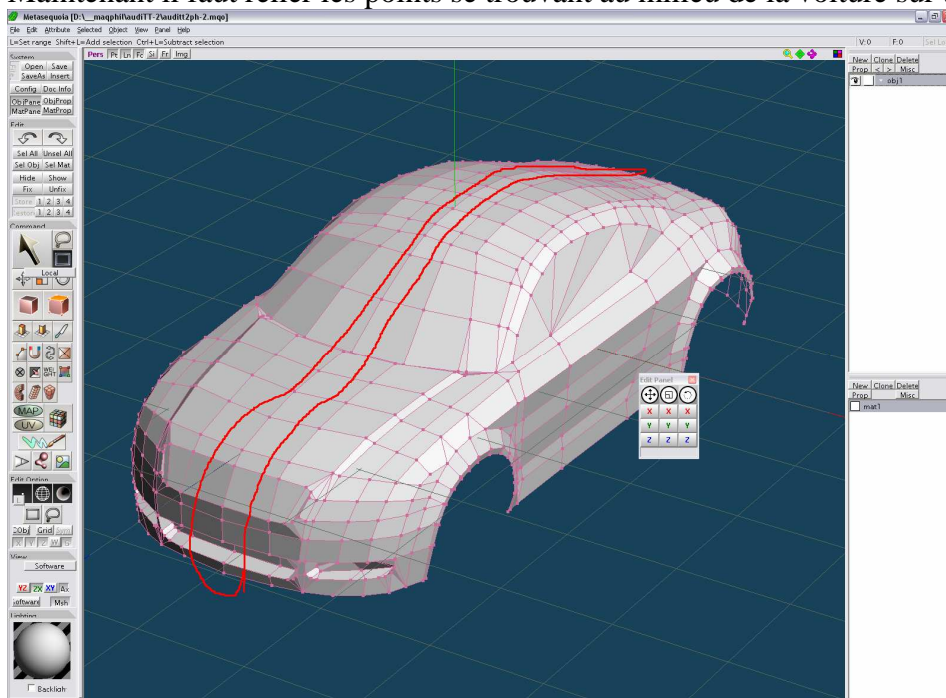
Pour faire la vérification, Nous allons faire un miroir de notre models et lier les points entre eux .Actuellement vous devez avoir un seul objet
Cliquez sur Select All et sélectionner dans le Menu – Selected – Miroir



On choisit l'axe du miroir YZ (le premier) et on fait ok.



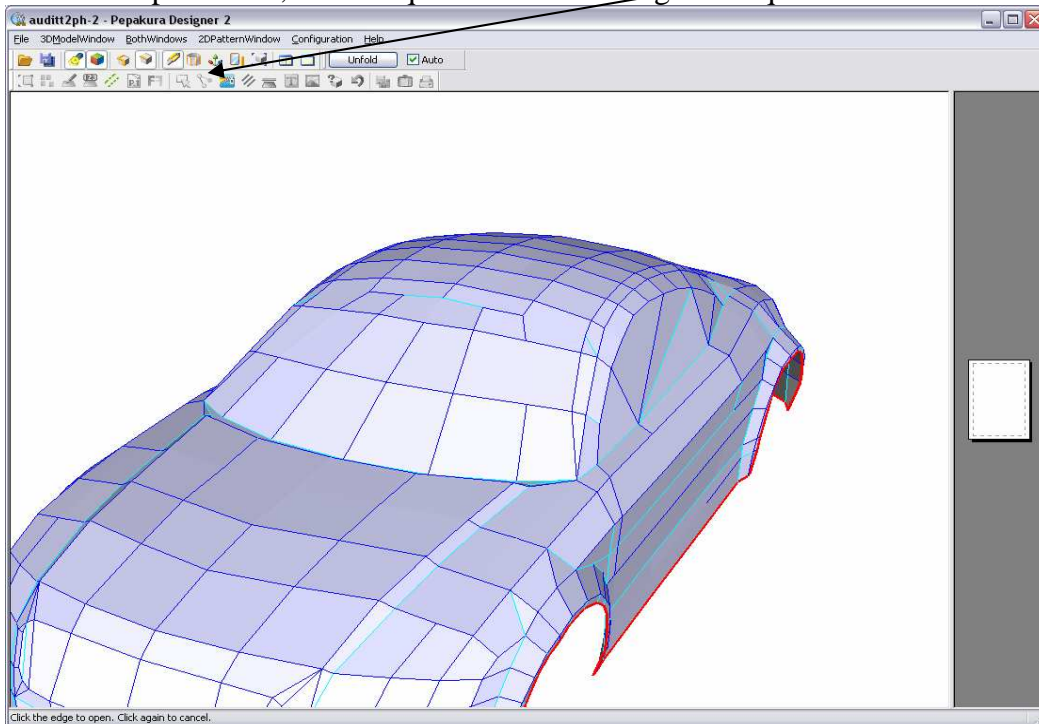
Maintenant il faut relier les points se trouvant au milieu de la voiture sur toute la longueur.



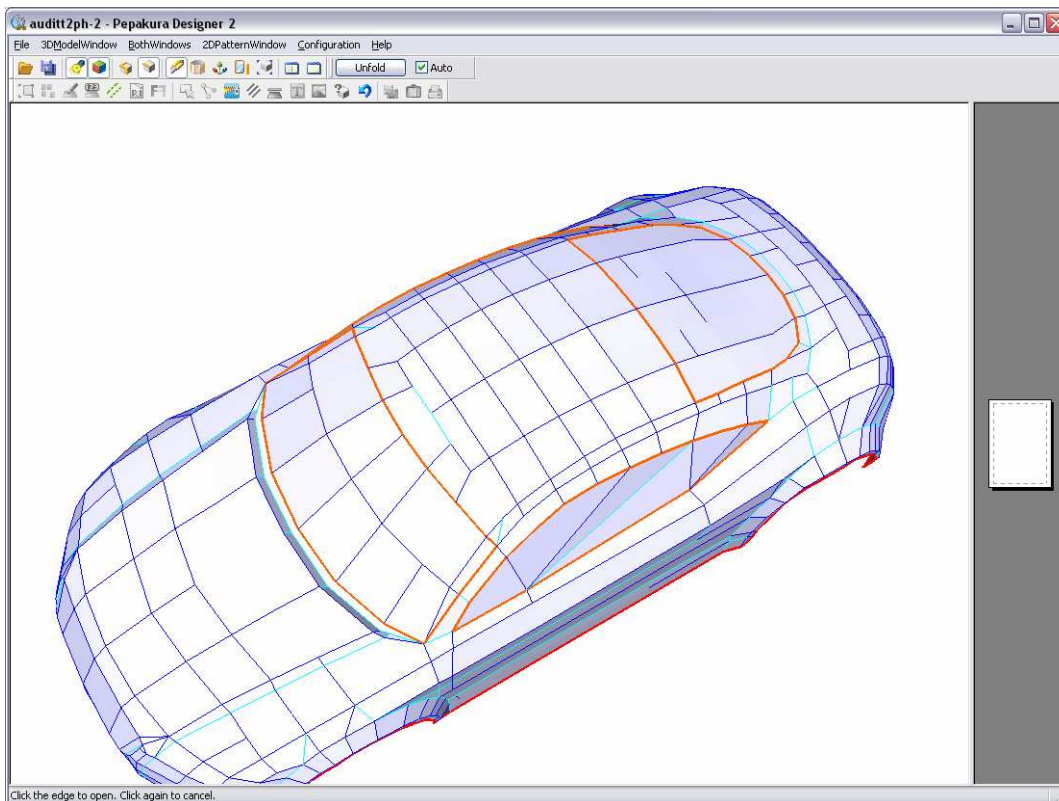
Pour cela on va sélectionner toute la voiture avec select All et dans le Menu – Object on prend -> Join closed vertices on laisse par défaut à 0.00.

Pour ma part j'aime bien quand je fais mes models que les pare-brises soit en un seul morceau à découper. Voyons cela dans Pepakura.

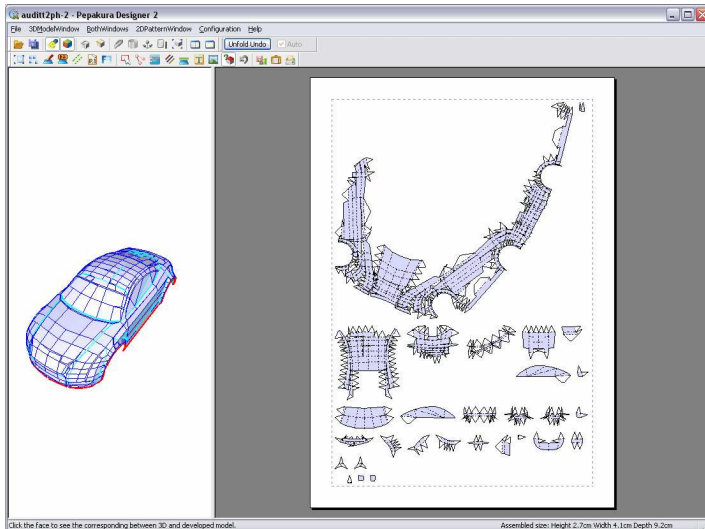
Voyons ce que donne les pare-brises une fois déplier. On utilise le couteau et on coupe le contour du pare-brise, contour qui va devenir Orange à chaque click.



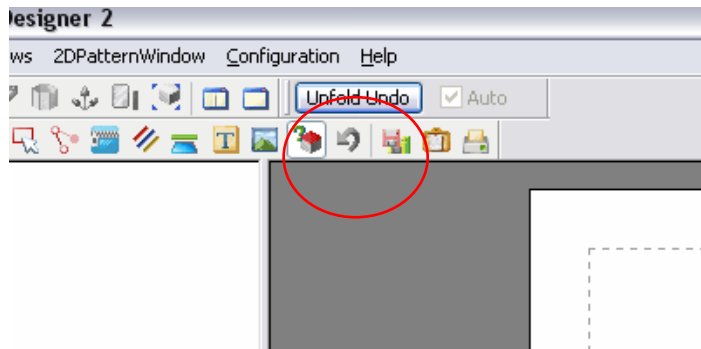
Voilà, toutes mes vitres sont sélectionner.



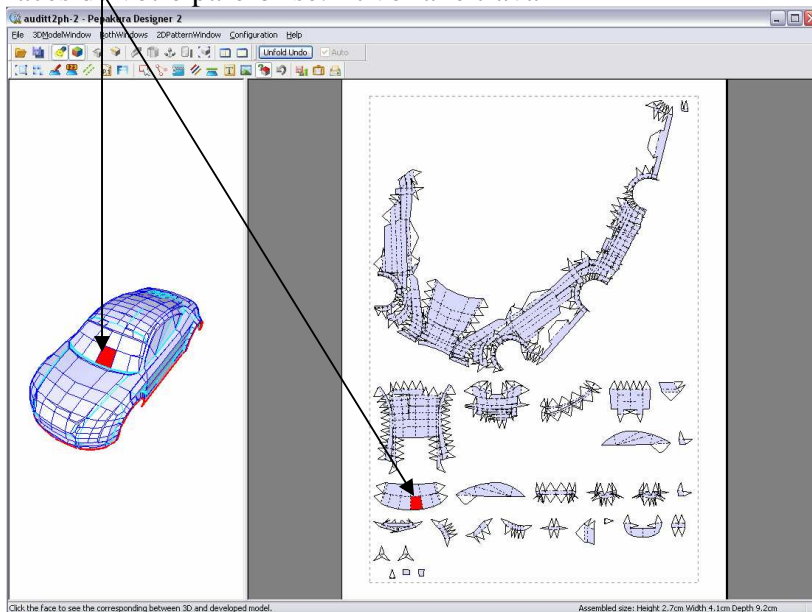
On clique sur le fameux Unfold et on va faire un peu de ménage pour repérer nos vitres.



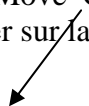
Là c'est dur de s'y retrouver mais pépakura est bien fait car il existe une fonction qui permet de voir où se trouvent les faces que l'on a besoin.



Sélectionner le bouton « Check corresponding face Ctrl+K » et cliquer du côté 3D sur une des faces de votre pare-brise. Et voilà le travail

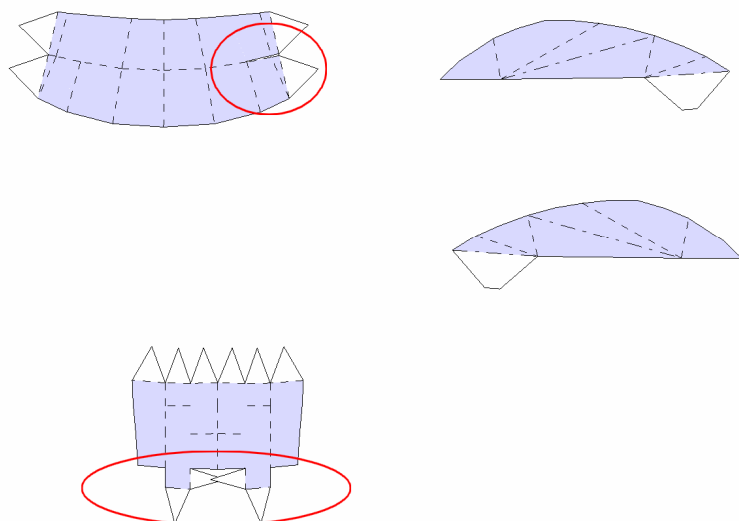


Maintenant pour s'y retrouver on va déplacer les 4 objets (Pare-brise Av et Ar et vitres cotés) avec le bouton « Select en Move Ctrl+M » pour voir si une fois à plats il son en 1 seul morceau. On va les déplacer sur la droite ce qui va créer automatiquement une nouvelle page.





Voila ma 2eme page.



On remarque que le pare brise arriere n'est pas complet. Le pare-brise Av lui a un léger décalage sur le coté droit au milieu.

Pour le pare-brise Av nous allons découper une partie et ensuite la recoller pour voir ce que sa donne. Il arrive souvent que Pepa dans on calcul de découpage est obliger de tenir compte de tous les cotés d'une face .Ce qui fait qu'il peut y avoir des décalages.

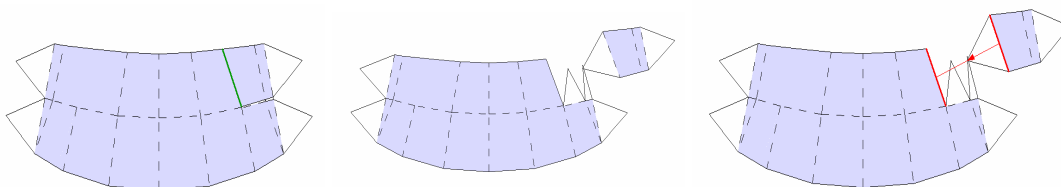
On va utiliser le bouton Divise / Connect Faces CTRL+N pour couper et recoller



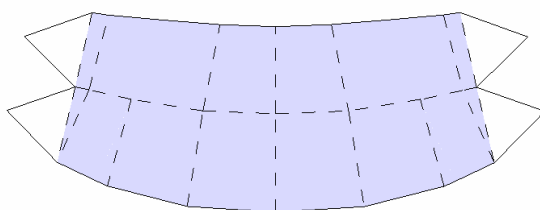
On decoupe

résultat

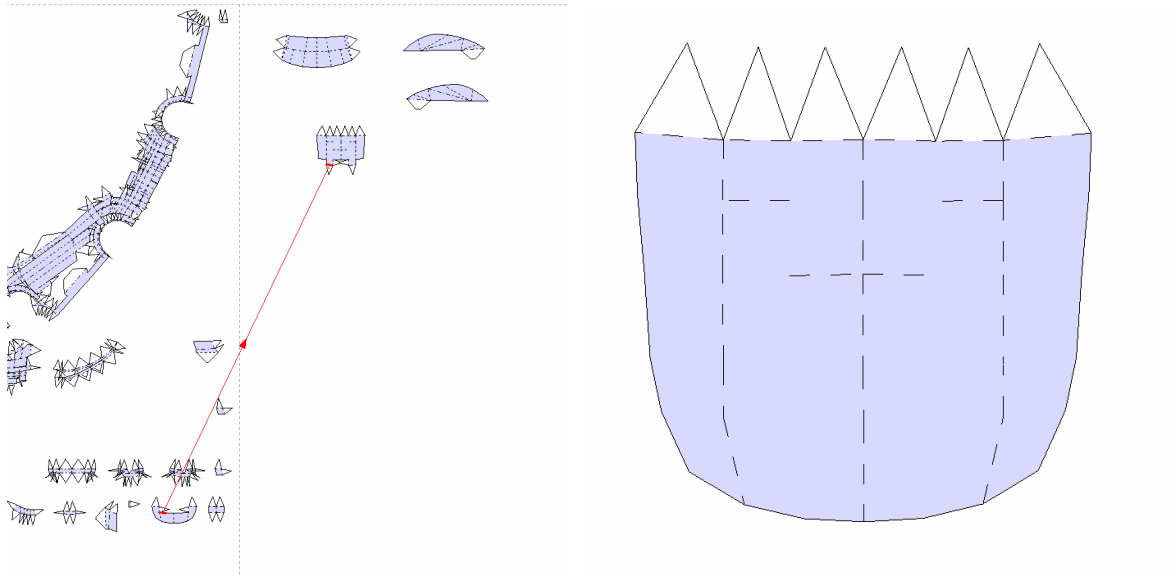
et on recolle



Et voila

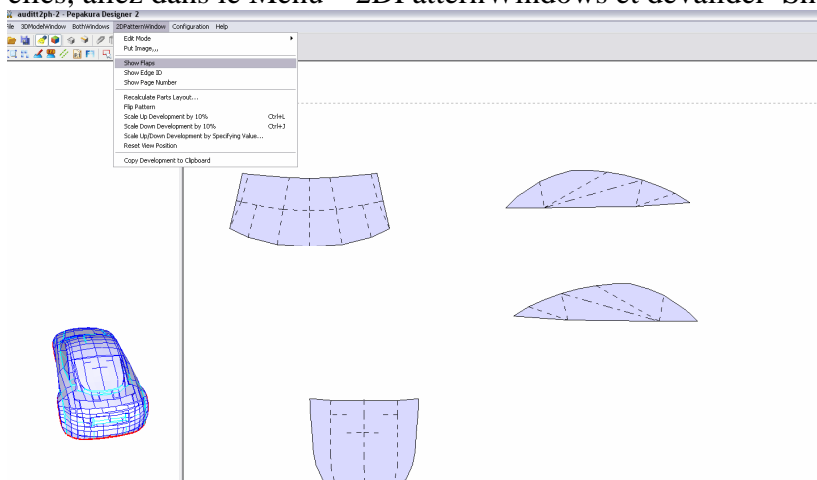


Pour le pare-brise AR on va juste recoller en vérifiant qu'il n'y ai pas d'autres morceau qui viennent avec.



Et voilà le pare-brise Ar ok.

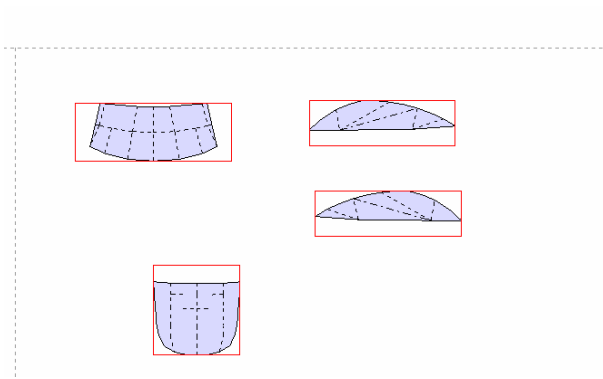
Si vous voulez travailler sans les Flaps(Triangle qui permettront de coller les pieces entre elles, allez dans le Menu – 2DPatternWindows et dévalider Show Flaps.



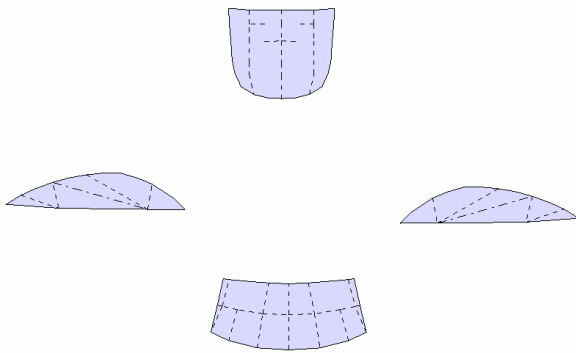
On va mettre en place ses 4 pièces .

Ce que je fais, c'est de placer le pièces de la voitures se trouvant çà gauche, à gauche. Cela nous servira ensuite pour la logique de montage.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pièces pour toutes les déplacer ensemble

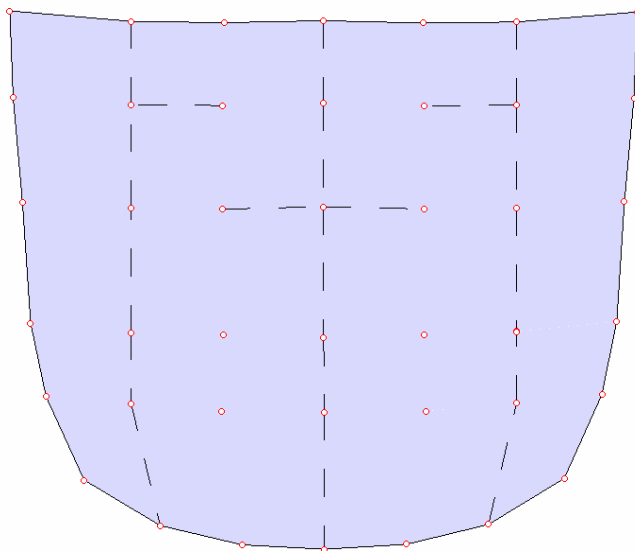


Plaçons ses pièces dans une nouvelle page en les déplaçant Ctrl+M encore vers la droite (une autres pages va se créer) pour travailler les pièces restantes. Pour repérer les pièces se trouvant à gauche, à droite, en bas ou en haut, on utilise le bouton « Check corresponding face Ctrl+K ». Moi je les place comme ceci mais vous pouvez utiliser une autre méthode.



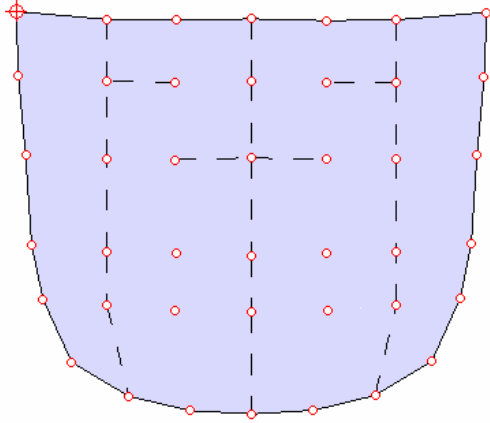
On remarque qu'il va falloir faire une rotation de certaines pièces

Pour cela on utilise le bouton « Part Rotate Ctrl+R

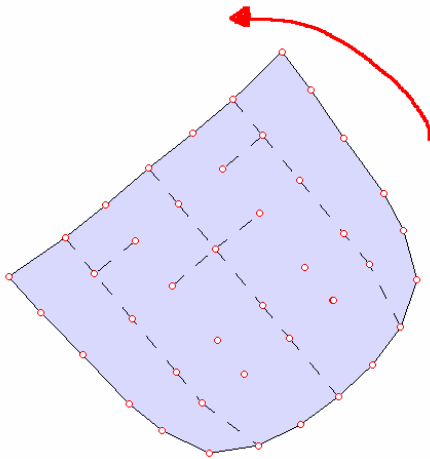


On voit plein de petit rond rouge apparaître. Ces points vont nous servir de départ de rotation et nous permettre de placer la pièce comme on le désire.

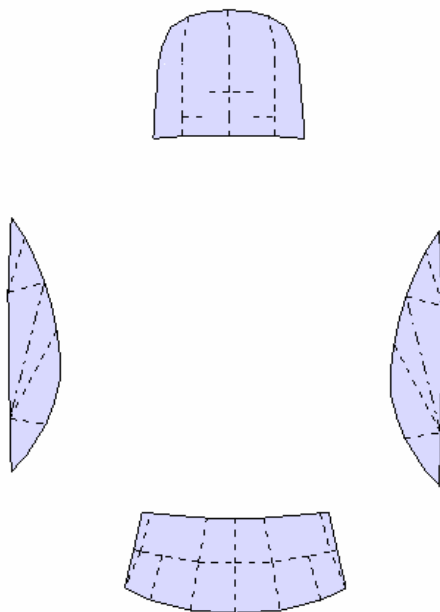
Cliquons sur le rond rouge se trouvant en haut à gauche comme ceci



Et ensuite cliquons sur le rond rouge en haut à droite et en gardant le bouton droit de la souris appuyée commençons notre rotation.



Voilà maintenant vous savez placer vos pièces.



Maintenant nous savons que nos vitres sortiront correctement sur papier. Surtout que le model 3d n'est pas à modifier. Bon petit secret il existe sous pepakura la possibilité de modifier directement les objets (je n'ai pas beaucoup testé ces fonctions, pour l'instant je préfère encore revenir sous Métasequoia.)

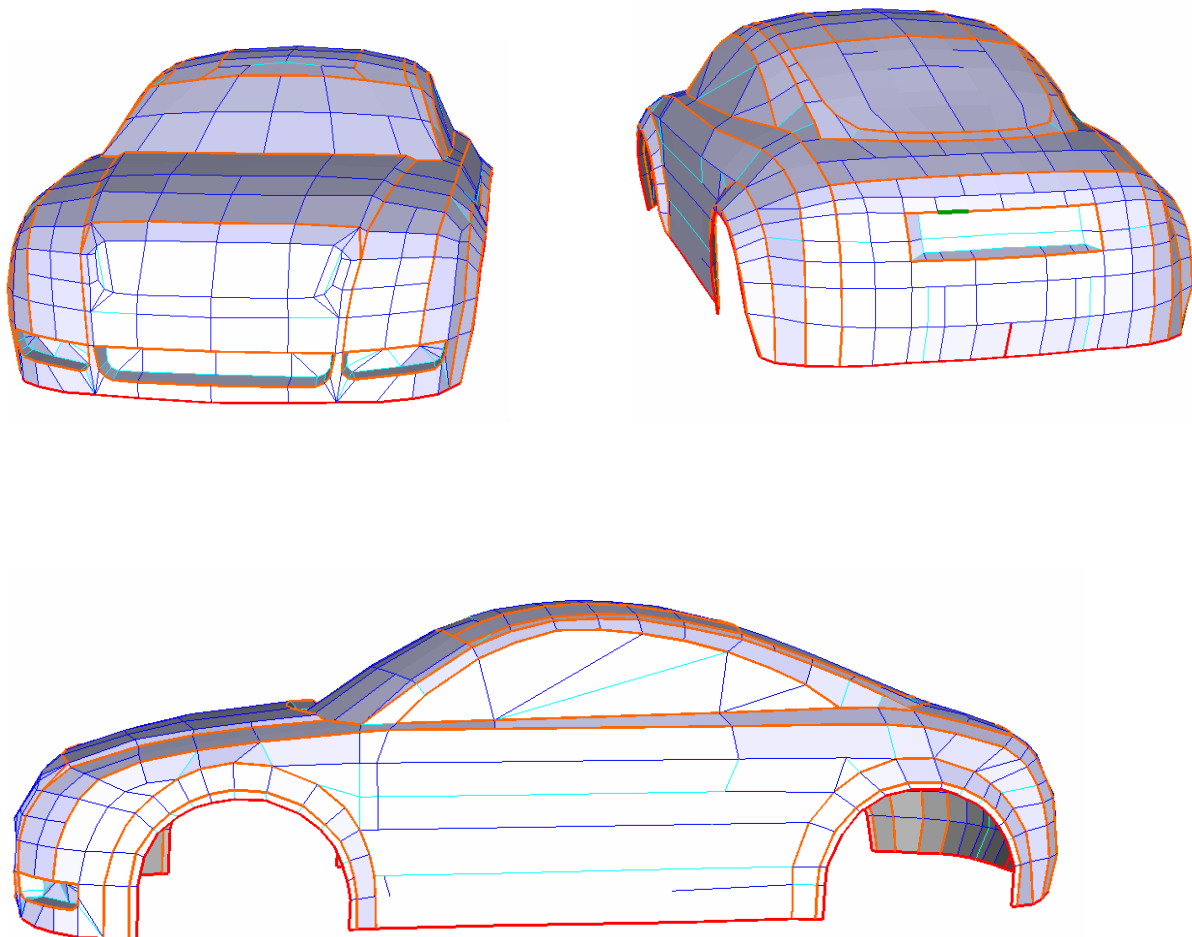
Reprenons notre models sous Pepakura

Maintenant nous allons annuler le Unfold pour couper notre models entier.
Cliquez sur le bouton Unfold Undo. On se retrouve avec toutes les coupes orange faite par défaut par Pépakura et les nôtres pour les vitres.
Nous allons remettre à zéro tous cela en cliquant dans le Menu -> 3DModelWindow et « Reset Edge Type »
Refaisons la découpe de nos vitres avec le couteau (Cutter) « Spécify Open Edge »

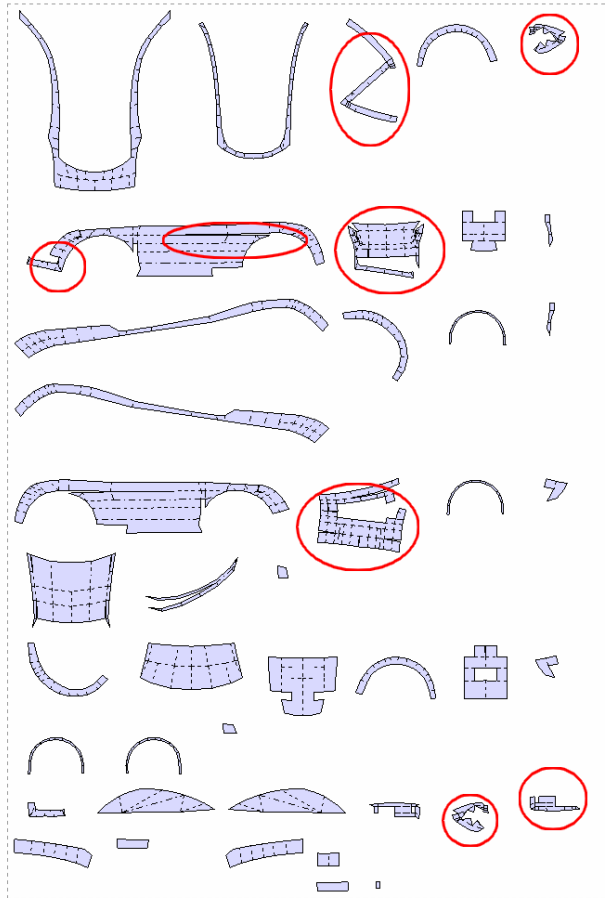


Comme nous l'avons fait auparavant mais sans faire Unfold car nous allons maintenant tout découper notre model avec le couteau.

Essayer de faire vos découpe par blocs Ex Avant du model, coffreAv, CoffreAr, toit, pare-brise, ailesAv ,ailesAr, on pourra toujours recoller des morceau si besoin.



Voilà ma découpe par bloc. Il y a des endroit où j'ai fais des coupe car par habitude je sais que cela ne seras pas bon. Une fois content de nos blocs faisons Unfold et regadrons les pièces à bouger et à décoller ou recoller.



Nous remarquons plusieurs pièce à modifier. Nous allons travailler comme nous l'avons fait pour les pare-brises. C'est-à-dire en repérant les pièces et en coupant collant celles qui vont bien pour obtenir des morceau correct pour le montage.

BON COURAGE

On va agrandir toutes les pièces avec la fonction Ctrl+I (agrandi de 10%) ou diminuer Ctrl+J (diminue de 10%). Vous pouvez commencer par placer vos pare-brises et vitres sur une autres feuille en mettant les pièces se trouvant à gauche, à gauche et ainsi de suite.

Maintenant il faut travailler sur chaque bloc pour le remettre correctement.

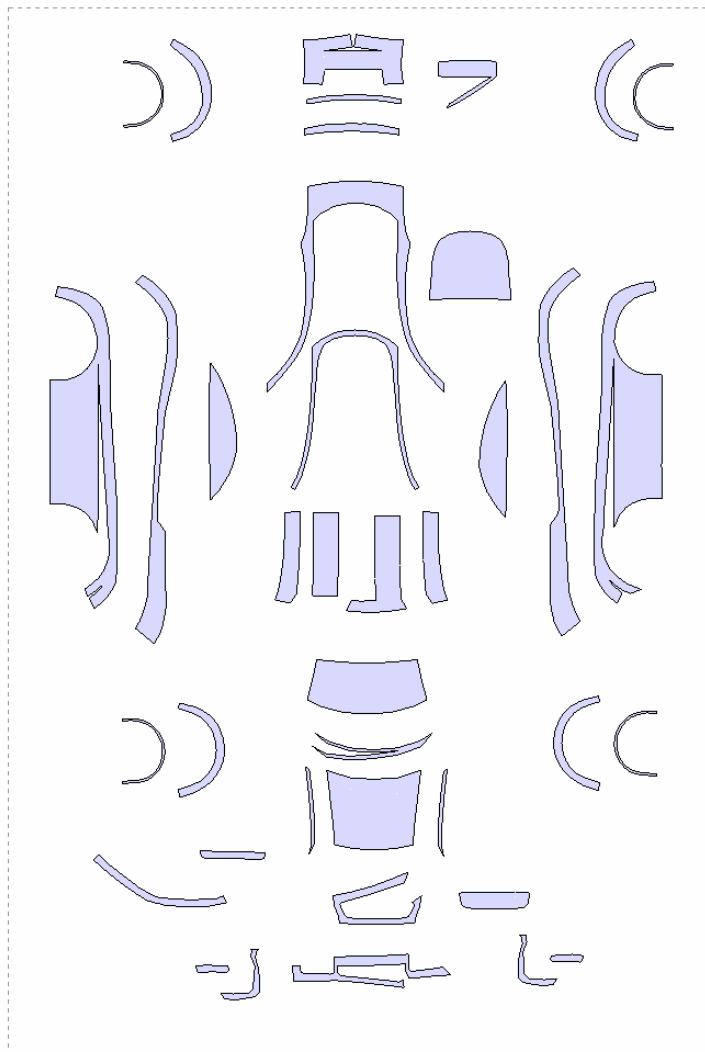
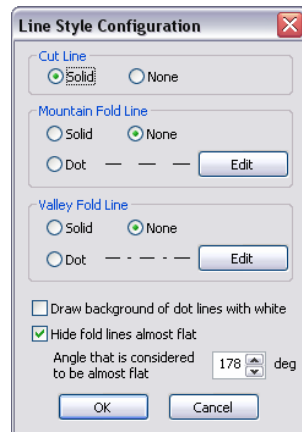
N'oubliez pas d'enregistrer votre travaille parce là commence un bon morceau pour votre maquette. Voilà ce que l'on peut obtenir.

La taille pour l'instant n'a pas d'importance, on pourra régler cela plus tard

L'affichage actuel est sans les lignes et les Flaps.



Pour les lignes aller ici « Ligne Style configuration » et mettre none sur « Mountain Fold line » et « Valley Fold Line.



VOILA Pour PEPAKURA, ne vous inquiétez pas cela prend du temps.
Nous allons pouvoir attaquer la texture (Mapping) de notre voiture sous Métasequoia avec la commande UV, une fois cela fait cette texture viendra s'appliquer impeccablement sous Pepakura. Donc le prochain Tuto sera le mapping sous Métasequoia.

BON COURAGE A TOUS et AMUSEZ VOUS BIEN.