



Forum: Questions & Réponses

Topic: Subdivision modeling - Question

Subject: Re: Subdivision modeling - Question

Posté par: metalblender

Contribution le : 27/4/2011 17:05:22

Il peut y avoir des triangles, pour les endroits où les os sont juste sous la peau, ou au niveau des articulations.

ça pose souvent des soucis au niveau du lissage, mais ça dépend où il se trouve, sur les surfaces où il n'y a pas de déformation ça ne pose généralement pas trop de problème.

Par contre si tu veux faire du sculpt il faut absolument éviter car le soft de sculpt (genre Zbr...) ne va pouvoir te subdiviser correctement tes triangles.

Il est quand fortement conseillé de n'utiliser que des quads car de cette façon tu n'as pas à te prendre la tête pour savoir si tel ou tel face va poser problème et tu sais que tu n'aura pas de problème ni de rigging, ni de déformation, ni de lissage. En plus se débarrasser d'un triangle (et d'autant plus sur une modé avancée) ça peut prendre pas mal de temps et en plus on peut exploser sa topo parcequ'il faut rajouter un loop etc etc.

Donc Quads only = gain de temps, assurance de propreté dans le travail, et diminution des problèmes que va pouvoir rencontrer le mec qui va setuper ta modélisation

!!