



Forum: Questions & Réponses

Topic: Subdivision modeling - Question

Subject: Re: Subdivision modeling - Question

Posté par: Hibou57

Contribution le : 27/7/2011 7:38:04

Tiens, une astuce parmi d'autres ici (mais celle-ci je la trouve très "handy"), pour localement augmenter la résolution d'un maillage, sans l'augmenter sur tout le reste du maillage afin de la garder aussi léger que possible : [Quick Tip: Advanced Stitching \(by St. John Peaster\)](#).

Le principe en mots : partant d'un maillage ne contient que des quadrilatères (un maillage déjà « correcte », que tu veux garder correcte), alors si tu veux augmenter la résolution localement, pour créer des détails plus fins à cet endroit, tout en ne produisant pas de triangles, tu peux extruder le quadrilatère, mais tu ne la bouge pas, par contre tu le redimensionne immédiatement, pour ainsi avoir un plus petit quadrilatère au milieu du plus grand, ce qui te fais un totale de 5 quadrilatères là où tu n'en avais qu'un seul. Tu répète l'opération autant de fois que nécessaire.

Remarque : avec cette technique, une fausse manipulation peut facilement laisser des surfaces en doubles. Mais pas de panique, tu peux utiliser l'outil Remove Doubles de Blender s'il arrive que tu constate des choses bizarres avec ton maillage, et que ces choses bizarres sont produites par des vertex ou des surfaces en doubles collée l'une sur l'autre.