



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: MG7

Subject: Re: MG7

Posté par: Lagaffe

Contribution le : 31/1/2012 16:55:00

Bonjour le clan,

Je me permets d'intervenir sur ce fil parceque, étant débutant j'ai pris ce pb comme un exercice de formation.

Au départ, cela me paraissait tout simple. Et... à l'arrivée aussi. Sauf que ma solution a un gros inconvénient.

Je me suis aperçu que ce n'est pas la subdivision qui pose problème. C'est le lissage.

J'ai fait de multiples essais. Avec et sans "edge split", avec des "edges loop" et avec "crease". C'est toujours lorsque j'appliquais le lissage que le défaut réapparaissait. Par contre, je me suis aperçu que plus j'augmentais la subdivision, plus le défaut diminuait.

L'inconvénient, "subsurf" réglé à 6; plus de 400 000 faces en reprenant le même nombre de "vertices" que l'exemple donné par Dan.

Avec le "subsurf" réglé à 5 il y a encore plus de 100 000 faces. En dessous de 5 le défaut réapparaît. Donc tout dépend du niveau d'exigence.

Je l'ai dit plus haut, je débute, il y a peut être des astuces, si quelqu'un connaît, qu'il n'hésite pas.

Voir sur la photo ci-jointe le "subsurf" réglé à 6, sans "smooth" mais avec des "crease" sur les douze "edges".