



Forum: Questions & Réponses

Topic: Pas beau la topo

Subject: Pas beau la topo

Posté par: oliviertij

Contribution le : 4/1/2014 21:06:59

Bonsoir,

J'espère que vous me permettrez de revenir sur les notions de topologie, parce que c'est ce qui me fait perdre le plus de temps.

J'hésite toujours sur l'option à prendre, pour concilier la nécessité d'avoir surtout des quads, mais le moins de polygones possible.

Dois-je Unweld/Rip, Extrude, Make edge, ou plutôt ctrl-R, etc...

Même si Blender - si j'ai bien tout compris - gère aujourd'hui les Ngons, quand il y en a, le maillage subdivisé génère des trucs pas très jolis, avec des genre de plis...

J'ai refait plusieurs mon mesh, et là j'ai un résultat qui me plait, mais je n'arrive pas à fermer les yeux ni la gueule sans Ngons, ou des Ctrl-R partout... :

<http://www.pasteall.org/blend/26069>

Quand je regarde sur Youtube, les gars ont l'air de savoir d'instinct quelle topologie adopter pour avoir direct un truc fluide et propre.

Faut des prédispositions, ou vous ramez comme moi, ou finalement y a un truc ?

Bises