



Forum: Questions & Réponses

Topic: Problème d'affichage ennuyeux

Subject: Re: Problème d'affichage ennuyeux

Posté par: Matpi

Contribution le : 12/1/2014 19:15:51

Salut et bienvenue sur le
!

"It's not a bug, it's an undocumented feature": c'est ce que l'on pourrait te répondre...

En fait, ton "problème" vient du système de faces de Blender: le logiciel est effectivement capable de travailler, contrairement aux plus simples systèmes de 3d par ordinateur, avec des faces à 4 angles (ou plus avec l'introduction de BMesh, mais c'est une autre histoire). Or, tu peux t'en rendre compte, alors que les classiques faces triangulaires sont toujours "plates", il peut arriver que les 4 vertices d'un quad (= face quadrangulaire) ne soient pas situés dans le même plan... Et si le logiciel est capable de gérer cette situation, le résultat en est pas moins parfois bizarre... c'est un peu comme si, pour l'affichage uniquement, il découpait le quad selon une diagonale en deux triangles, "au hasard" (respectivement selon une logique bien définie)... et donc, tu as beau avoir les mêmes vertices de chaque côté, le résultat en est pas moins différent...

Et à cela, il n'y a qu'une bonne réponse: c'est normal!

...et donc, si tu ne supportes pas ces quads très déformés, tu as principalement deux solutions:

- soit tu les convertis explicitement en triangles
- soit tu évites (c'est probablement le mieux et le plus logique) d'avoir des faces aux vertices très peu coplanaires (c.-à-d. par exemple tu augmentes le nombre de faces, ou tu changes la géométrie... de toute façon, dans notre monde, ces faces ne pas exister! A l'usage, tu devrais toujours pouvoir te passer de pareilles bizarreries).

EDIT: Petite précision: Attention, je n'ai pas dit que tu ne dois pas utiliser les quads! Bien au contraire! ...mais ils doivent rester un tant soit peu "normaux" pour être rendus correctement. Si tu regardes des maillages évolués, il n'y a "jamais" besoin de telles distorsions des faces.

EDIT 2: et je plussoie le message directement ci-dessous qui complète bien mon propos