



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Blender<sup>3</sup>**

**Subject: Re: Blender<sup>3</sup>**

Posté par: Nyks

Contribution le : 5/5/2014 13:55:55

Il ne faut pas dire que les triangles sont à bannir absolument ! surtout lorsque que la mod n'est pas organique comme ici ! Le problème des triangles est qu'ils gèrent mal les déformations, mais ici rien ne se déforme ! et si ils passent correctement avec un subsurf alors il n'y a aucun mal à faire un triangle.

les "quads convaves" sont vraiment pas une bonne solution par contre ! blender ne les gère pas forcément bien il est préférable de faire 2 triangles plutôt qu'un quad concave

C'est préférable de mettre un triangle, tester le subsurf et voir que tout va bien

la solution de Archiwheel n'est pas bonne car au smooth tu aura un problème d'homogénéité de la bordure (le pincement sera pas homogène)

la solution de Zhormos te donnera un pincement lorsque tu extrudera car les points sont trop serrés

je te propose la solution de Zhormos sans le point violet qu'il a ajouté tu aura un maillage homogène et pas de pincement lorsque tu extrudera vers le haut il restera encore à tester le subsurf avec l'extrude pour être fixé