



Forum: Questions & Réponses

Topic: conseils pour une forme incurvée

Subject: Re: conseils pour une forme incurvée

Posté par: blendinfos

Contribution le : 25/1/2020 6:25:24

Bonjour,

et désolé pour ce retour avec un peu de délai.

@JaIVir657 : j'ai bien noté les retours, mais je n'ai pas de meilleur modèle.

Avec ce post comme évoqué par @Tykrane je vois la différence entre logiciels de CAO (quads vs. courbes) que je ne connaissais pas. Je verrai à l'occasion pour tester et voir les différences. Ca me fera une idée.

Citation :

@JaIVir657 a écrit : une fois importée dans blender, la pièce deviendra elle aussi "polygonale"

Ce que je comprends c'est que l'approche est peut être différente (?), et que si on regarde ce [timelapse](#) avec une pièce "technique", l'approche extrusion de vertices ou modifications de quads pour donner des formes en est une parmi d'autres (?).

Pour la pièce, je suis resté sur la base du post #36, ça donne plus ou moins un résultat, par contre toujours sans booléens. En tout cas, avec cette pièce j'ai pas mal exploré le logiciel (et au passage la version 2.8) et les "modifier" et "looptool". On voit aussi qu'il n'y a pas que la maîtrise du logiciel mais aussi celle du chemin à prendre pour modéliser. Je m'étais aperçu déjà de ça avec l'essai sur un personnage et en visionnant et comparant ces vidéos : [vidéo 1](#) et [vidéo 2](#).

Bonne journée