



Forum: Questions & Réponses

Topic: split une sphere en subsurf sans avoir de deformation

Subject: Re: split une sphere en subsurf sans avoir de deformation

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 10/2/2020 22:14:30

Bonsoir.

A mon avis, la géométrie est bonne, c'est le lissage qui fait voir ça.

C'est logique, la tessellation laisse des faces finies à la césure. Il n'y a pas une face derrière pour la progression de la courbure simulée.

L'effet devrait s'amenuiser avec un maillage plus serré, mais peut-être ne disparaîtra-t-il jamais complètement ?

Essaye avec une sphère de 100 ou 200 divisions.

Ou alors deux edge loops très proches (une de chaque côté) faites avant la division.

EDIT : j'ai fait des essais, les edge loops n'améliorent pas beaucoup. Par contre, une UV Sphere de 320 segments x 200 rings, ça ne se remarque plus.