



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: snakblack

Contribution le : 12/2/2020 13:33:27

Merci, je n'avais pas encore compris l'utilisation du modifier edge split,

Cependant, je pense que tu as mal compris ma requête:

Je cherche à ce qu'il n'y ait aucune déformation/changement de shader lorsqu'on exécute un split. Et par split, j'entend couper une portion de la sphere en edit mode (ctrl+E) de sorte à ce qu'il y ait un vide au niveau de la coupure.

Ce vide doit être invisible puisque il est entouré de loop qui se chevauche parfaitement.

(pour info, c'est pour de l'animation : d'abord la sphere est parfaite, puis elle s'ouvre. Et ce n'ai pas un projet précis donc je ne cherche pas d'alternative pour avoir l'illusion de ce résultat (genre remplacer la sphere par une autre dans les premières frames))