



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: La gabarre &#039;&#039; Le Gros Ventre&#039;&#039;**

**Subject: La gabarre &#039;&#039; Le Gros Ventre&#039;&#039;**

PostÃ© par: Guiu

Contribution le : 4/11/2020 17:47:31

N&#039;avez pas peur ce n&#039;est pas une pub. pour &#039;&#039; Comme j&#039;aime&#039;&#039;, c&#039;est le nom du bateau que j&#039;essaie de modéliser. Je viens vers vous en tant qu&#039;apprenti de première année dans le domaine de la 3D et j&#039;aurai besoin de conseils.

J&#039;ai découvert Blender en mars et j&#039;ai voulu dessiner un bateau, je le connaissais bien, et l&#039;ai réalisé en maquette ( seulement la coque et les bas mats). Je possède les plans détaillés pour chaque pièce.

J&#039;ai modélisé les couples et à partir de là et avec le tracé des lisses de construction j&#039;ai fait la coque.

Jusque là tout va bien, mais pour cette coque j&#039;ai détaillé chaque virure, pour parfaire la chose à ces virures j&#039;ai appliqué le modifieur&#039;&#039;subdivise&#039;&#039; au niveau 3, le PC n&#039;a pas du tout aimé, jusqu&#039;à 24go de RAM utilisée, le PC imbranlable. ( Ryzen 5 2600x et 32go Ram).

Comment alléger ce fichier tout en conservant le niveau de détails ?

Merci pour vos réponses.