



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Montre

Subject: Re: Montre

Posté par: busanga

Contribution le : 19/8/2016 13:55:35

Salut,

Dénigre pas autant ton boulot, c'est presque aussi agaçant que l'excès inverse (= les gars persuadés que leur bouse est un chef-d'œuvre). C'est sûr qu'au niveau topo c'est améliorable, mais c'est des bonnes habitudes longues à choper. Voici ce que je te conseillerais :

- le "cercle" en bleu devrait être un polygone aussi régulier que possible, en l'extrudant vers l'intérieur tu résoudras ton problème de triangles. Supprime-le carrément et replace un cercle à 24, 32 ou 36 vertices suivant le nb de points qui vont rester à l'extérieur, puis de joindre le tout avec un W/Bridge Edge Loops.

- en orange des arêtes (c'est pas les seules, tu verras ensuite sans doute d'autres simplifications) qui pourraient être supprimées. Je comprends bien que certaines sont là à cause d'un modificateur Mirror, mais de toutes façons tu as sûrement dû l'appliquer pour la texture ?

- les sommets à 6 arêtes mal placés (croix orange) risquent de créer des reflets bizarres, tu peux les supprimer en faisant glisser (G G) les arêtes vertes.

Si en essayant de placer des loop cuts (Ctrl R), tu obtiens de belles loops qui suivent le profil de la montre, c'est que tu vas vers une bonne topo. Normalement pour durcir les arêtes tu n'auras plus qu'à placer des edge loops aux bons endroits (ou utiliser le Crease).

Je pense que tu peux avoir une topo propre avec deux fois moins de vertices.