



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Une locomotive ...**

**Subject: Re: Une locomotive ...**

Posté par: busanga

Contribution le : 17/11/2019 11:16:16

Salut,

Attention, tu as 3 edge loops sur le toit qui devraient se prolonger sur le côté, en l'état tu auras des problèmes de raccords.

Je te conseillerais de laisser le SubSurf de côté pour le moment, ou alors de t'en servir juste pour contrôler de temps en temps les arêtes que tu auras à renforcer. Pour les formes du genre rectangle aux coins arrondis, fais des arrondis avec suffisamment de subdivisions (4, 6 ou plus suivant la taille) pour que sans Subsurf ça ait déjà une forme acceptable. Le piège du SubSurf, c'est qu'il donne effectivement des belles courbes avec peu de points, et qu'on peut avoir tendance à faire trop dans l'économie de vertices. Là par exemple tu as fait des Bevels avec 4 ou 5 subdivisions, je pense que c'est aussi bien comme ça. 1 ou 2 de moins donneraient le même résultat avec le SubSurf, mais comme tu as d'autres détails à modéliser, en l'état ça me semble une bonne base comme densité de maillage.

Pour les roues et le cylindres à l'avant, ça supporterait un maillage avec 2 ou 3 fois moins de "rayons", mais ça dépend aussi des détails que tu comptes ajouter. De toute façon c'est pas des formes très compliquées à reprendre.

Edit : j'allais t'aiguiller vers un topic où on avait parlé du modificateur Screw pour les roues, mais je viens de voir que c'est toi qui l'avait lancé

, donc tu vois de quoi je parle, et plus généralement dans une modé comme ça essaie d'anticiper au maximum, use et abuse des emptys et des modificateurs pour te garder une marge de manœuvre si besoin, sépare les pièces suivant leur géométrie et comment elles sont répétées. Voici par exemple comment tu peux faire la forme de base des roues (y a juste les origines des objets qui peuvent être un peu pénibles à gérer, je me rends compte là que ç'aurait été plus judicieux que je laisse l'empty sur l'axe X) :

Donc là tu peux garder pour plus tard de décider s'il vaut mieux 24, 32, 50 rayons dans ton maillage. Au passage tu vois que même sans SubSurf, avec le Shading Smooth et un Edge Split, tu as déjà des résultats assez propres au rendu.