



***Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)***

**Topic: Guitare**

**Subject: Re: Guitare**

Posté par: weilynnCG

Contribution le : 2/6/2010 10:14:57

Bonjour,

Niveau forme et proportions... ok. Mais le maillage n'est pas du tout ça, tu as plein de problèmes de topologie.

C'est impossible de modéliser un corps (et une tête) de guitare avec si peu de polygones comme tu l'a fait. Le maillage doit suivre les courbes des formes, il doit être homogène et contenir le moins de "tri" possibles. Donc maintenant que tu as la forme, il n'y a plus qu'à tout remodeler.