



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Guitare

Subject: Re: Guitare

Posté par: Sim_king

Contribution le : 2/6/2010 11:34:37

Bonjour et merci pour ton commentaire, mais je ne comprends pas cette partie:

Citation :

weilynnCG a écrit:

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 y a plus qu'à tout remodeliser.

Premièrement pourquoi serait-ce impossible?

Deuxièmement, que veut tu dire par "tri"?

Troisièmement, n'est-ce pas le but d'avoir le moins de polygones possible?