



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Modélisation puis animation d'un Lego

Subject: Re: Modélisation puis animation d'un Lego

Posté par: Schopenhauer

Contribution le : 9/8/2011 9:38:40

Resalut,

C'est en effet ce que je pensais, il est normal que tu aies du mal à contrôler ta géométrie, tu as à priori beaucoup trop de points sur ton maillage, surtout pour des formes aussi "basiques", si on regarde la tête de ton lego, qui s'apparente à un cylindre le nombre de point devrait être beaucoup moins grand, pareil pour les jambes, et le bras, tu contrôleras ainsi bien plus aisément ton maillage.

ou alors peu être as tu appliqué un subsurf avec un level très important.

Pour donner un ordre d'idée, combien de vertex comporte le cylindre de base pour la tête ?