



**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 10:34:01

En effet tu as sans doute utilisé un cylindre de 32 vertex, et je ne pense pas que cela était utile, idem pour les mains. cela dit je m'attendais à encore plus de points . . .

Pour ce qui est de ton problème de bras, il est difficile de te donner des conseils, étant donné qu'il n'y a pas de problème technique majeur, à part se rapprocher le plus possible de la forme souhaité . . . as tu utilisé la fonction smooth pour lisser ton maillage ? Je trouve très étrange qu'avec un subsurf aussi élevé on distingue encore les faces de ton objet sur l'image de ton premier post.

à +