



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'un être humain.

Subject: Re: modélisation d'un être humain.

Posté par: MilWolf

Contribution le : 1/2/2012 18:14:40

Tu pourrais élargir le nez à la pointe et enlever le pli qui apparaît en noir sur le wire.

Il a dit pendez le parce que si tu utilises le modifier subdivision surface il ne vas pas apprécier les triangles. Mais bon moi je les ai pas vu les triangles.