



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'un être humain.

Subject: Re: modélisation d'un être humain.

Posté par: Brutal

Contribution le : 1/2/2012 18:30:47

Oui effectivement j'ai des triangles

Je vais essayer de modifier tout ça pour avoir uniquement des carrés car j'utilise la subdivision de surface et je préfère suivre les conseils que l'on me donne. J'ai donc élargi le nez à la pointe.

Voilà le wire comme je devais le présenter :

<http://www.pasteall.org/pic/show.php?id=25645>

Bon par contre j'ai quelques arrêtes de cachées par la matière