



The Blender Clan

Forum: Questions & Réponses

Topic: Modélisation dôme hexagones

Subject: Re: Modélisation dôme hexagones

PostÃ© par: fleuf

Contribution le : 19/11/2012 15:04:15

Pour étoffer ta recherche, tu peux faire les UV de la forme que tu cherche, et appliquer un pattern du genre

http://mathworld.wolfram.com/images/eps-gif/HexagonalGrid_700.gif

En déformant les UV à ton aise, tu trouvera probablement un maillage que tu n'aura qu'à reconstruire par la suite.