



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Archerella (Texturing guépard)**

**Subject: Re: Blenderella (Ajout d'objets)**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 8/1/2013 12:09:41

Moi je trouve que tu t'en sors tout à fait bien avec la sacoche et le 6 pôles du coin est des plus faciles à corriger.

Tu crées un point (vertice supplémentaire (avec k par ex). et tu merges les deux triangles qui se forment (...ou pas selon l'option que tu as retenue)

Tu te retrouves avec un E pôles tout à fait correct à la place du 6 pôles

Guppy