



Forum: Questions & Réponses

Topic: Technique de modélisation : triangles et N-gones

Subject: Re: Technique de modélisation : triangles et N-gones

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 26/4/2020 12:05:17

Salut, les triangles n'étaient pas conseillés dans les temps anciens, mais théoriquement, ils ne doivent pas causer de problèmes dans le texturage. Nous avons gardé cette habitude d'éviter les triangles, mais ce n'est pas si rédhibitoire à présent.

De toutes manières, pour le rendu, Blender transforme tous les quads en triangles.