

Forum: Questions & Réponses

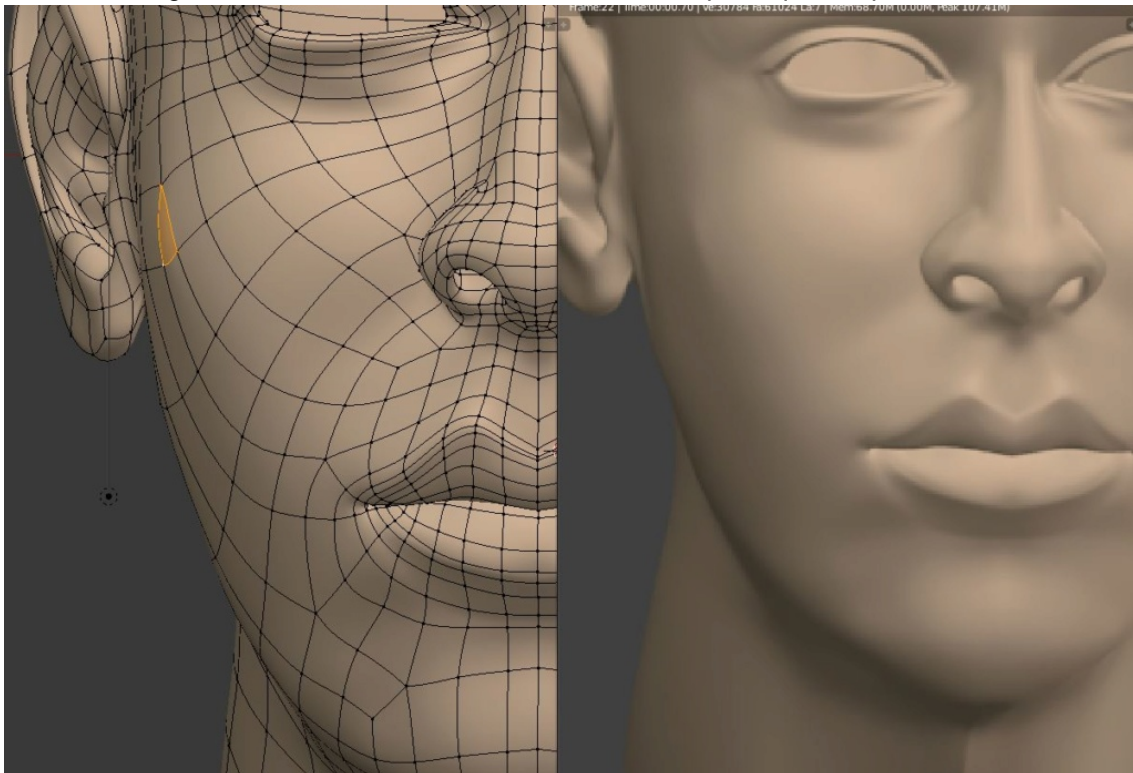
Topic: Technique de modélisation : triangles et N-gones

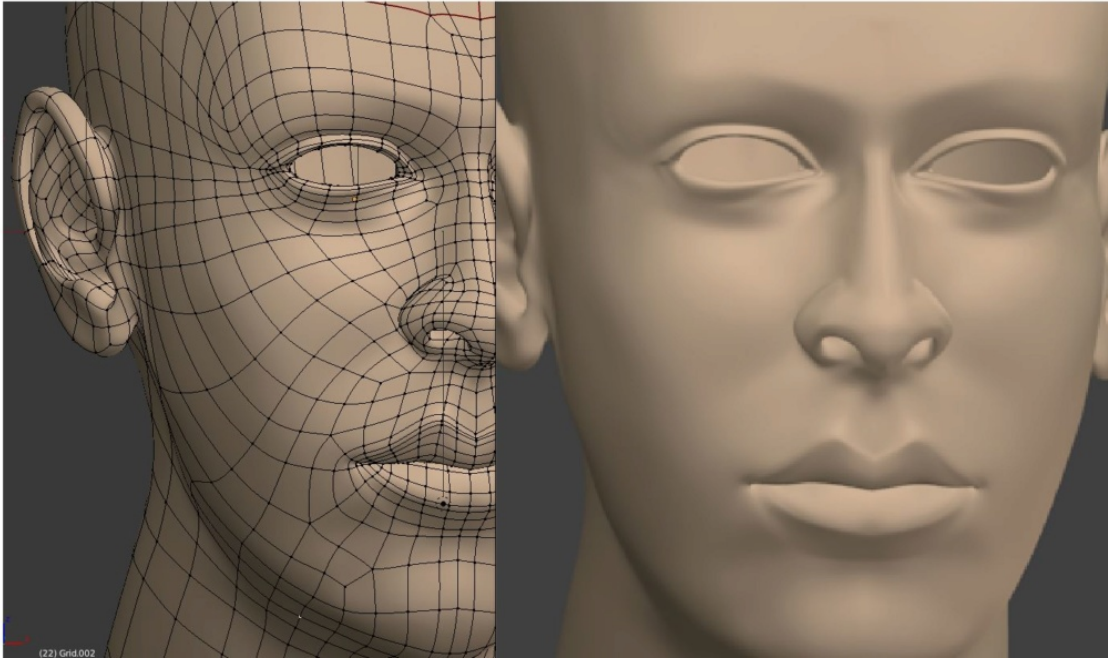
Subject: Re: Technique de modélisation : triangles et N-gones

Posté par: Guppy88

Contribution le : 26/4/2020 14:06:48

Les triangles font toujours des grimaces au rendu quand ils sont mal placés, voici deux images qui le montrent, et le lissage, le shade smooth, face smooth ou le smooth vertex n'apportent rien. De plus le smooth vertex modifie l'apparence du rendu du maillage. Alors oui, aujourd'hui Blender est moins sensible aux triangles et tolère plein de choses comme les N-gons. Mais dans certains cas cela continue de provoquer de petits défauts.





Guppy