



Forum: Questions & Réponses

Topic: Ngons

Subject: Ngons

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 1/12/2021 7:48:06

Bonjour !

Dans toute ma vie de blenderien, j'ai soigneusement évité les ngons et même les triangles. Quadrien jusqu'au bout des vertices...

Aujourd'hui, la topo d'une zone est si complexe que je me lance dans les ngons, dont pas mal ont des parties concaves. Et voici mon émoi : certains sont superbes, d'autres horribles. Ils sont tous rigoureusement dans le même plan.

Je ne trouve pas de raison logique à cela et aucun SHIFT-N ne les améliore.

Donc question : y a-t-il des règles à respecter, y a-t-il des limites ?

Merci d'avance.

<https://pasteall.org/pic/c5b59c91ad304ceeb82c0bb3bd1f3819>