



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Le fourreux**

**Subject: Re: Le fourreux [.blend/ position générale]**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 6/8/2009 21:44:00

J'ai ouvert ton .Blend, un certain nombre de points à la limite de la symétrie de ton miroir ne sont pas collés entre eux, cela provoque des trous dans ton maillage, ou des dépassements de l'axe de symétrie qui font se croiser les faces, notamment sur l'abdomen et la queue. Cela montre que tu ne connais pas la fonction "do clipping".

Dans ton panneau mirror clique sur ce bouton "do clipping" et rapproche les points qui forment des trous, ou ceux dont les faces se croisent, dès qu'ils arrivent sur l'axe de symétrie, (ils ne peuvent plus le dépasser lorsque cette fonction est activée) ils se fondent dans un autre et le mesh est fermé.

C'est assez bordélique au niveau des épaules.

et les pattes arrières sont ouvertes, Pour fermer ces trous, sélectionne les deux points en face de l'autre et tape la fonction W, choisis "merge" et "at center" pour les réunir en un seul et fermer ta patte.

Guppy88

Edit: J'ai essayé de remettre un peu d'ordre dans ton mesh au niveau des épaules.

Comment as-tu fait pour réunir autant de points ensemble et faire se croiser autant d'edges ?

Aurais-tu modélisé les pattes à part pour les réunir en collant entre certains points ?