



**Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: Modélisation puis animation d'un Lego**

**Subject: Re: Modélisation puis animation d'un Lego**

Posté par: Schopenhauer

Contribution le : 9/8/2011 13:52:18

Cela semble déjà beaucoup mieux !

Pour ta première question, oui à priori cela va augmenter le temps de calcul, mais bon . . . tu peu utiliser le subsurf à un level moindre que ce que tu avais fais précédemment (en général le level par défaut suffit), plus la fonction smooth activé il devrait pas y avoir de problème, sauf si tu as une très vieille machine. Tu vas devoir ensuite réajuster ton maillage mais ça devrait le faire.

Pour ta seconde question si tu compte utiliser les armatures, pour ma part je joindrais tout ensemble, l'armature de ce type de personnage devrait être relativement simple et proche du célèbre tuto du pain épice [ici](#) je dirais même plus simple car pour un lego un bone par jambe devrait suffire, sauf si tu veux leur faire faire des mouvements plus complexe que dans la "réalité".

à +