



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Modélisation visage**

**Subject: Re: Modélisation visage**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 3/3/2014 17:09:52

Citation :

Tibi a écrit:

Je sais que je vais me faire gronder mais bon...

Pour faire un visage, le mieux n'est t'il pas de partir d'un base-mesh tout fait avec une super topologie et de le modifier ?

Je veux dire, t'es pas le premier à se demander comment modéliser une tronche...

Ce n'est certainement pas le mieux...

En tout cas cela ne t'apprends pas à modéliser un visage, tout au plus à savoir comment bouger des vertices.

Tu dépends de quelqu'un d'autre et je n'appelle pas cela apprendre...apprendre c'est devenir autonome.

Guppy

*J'ai visité ton site, et lu en entier le tuto que tu as fait sur l'escalier en colimaçon. Je pense avoir compris ton mode de fonctionnement et je vais m'en servir pour t'expliquer ma méthode. Sans toutefois préciser à chaque toutes les étapes que je suppose connus.*

*Je considère que tu sais comment faire une extrusion (E) et la contraindre sur un axe ( X Y ou Z), une mise à l'échelle "scale" touche (S) 1 déplacement (avec G)*

*Ces trois fonctions peuvent être combinées avec les lettres X Y Z pour les contraindre selon un axe et donnent un résultat différents selon le type de pivot utilisé.*

*Elles te seront utiles tout au long de la mod et combinées entre elles de différentes façons.*

*Je préciserai au fur et à mesure les fonctions que j'utilise.*