



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

**Topic: modélisation d'un perroquet**

**Subject: faire des corrections**

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 23/7/2014 0:40:20

Merci, ton ara est beaucoup plus beau que le mien !

Es-tu reparti de 0 ou as-tu détruit et refait ce qui n'allait pas?

J'aimerais bien comprendre comment tu as fait pour pouvoir le refaire moi-même et ainsi progresser.

De mon côté, avant de lire ta réponse, j'avais fait des corrections sur mon propre fichier (version8) mais je ne sais pas trop bien corriger.

Je supprime plein de vertices et j'utilise F pour recréer de nouvelles faces. Je ne sais pas si c'est une bonne manière, en tout cas, c'est très long (pour le cou et l'arrière du crane).

Je ne sais pas trop reconstruire une zone, en fait. J'aimerais bien refaire le bec pour qu'il soit comme le tien, par exemple.

J'ai aussi testé le sculpt mode mais c'est assez difficile de le maîtriser. J'avais tendance à déformer le crâne plutôt que l'améliorer.

Ensuite, j'ai colorié ma version11 en utilisant les vertex groups pour récupérer mes zones de couleurs facilement.

Enfin, je l'ai utilisé pour tester un tuto en javascript : [ara.html](#)

Mais il semble que je vais devoir reprendre le travail de matériau sur ta version !

J'aurais du attendre un peu avant de corriger toute seule la mienne !

Ensuite, il faudra que j'ajoute une armature pour faire mes poses. J'ai un peu peur pour réussir à bouger l'aile ! J'ai trouvé un [tuto pour une aile](#) mais la base est très différente de la mienne.

Pour avoir des vues à échelle identique, il faudrait que j'aie une caméra avec une sorte de "fil à la patte" de taille constante et que je puisse tourner autour de mon ara sans m'en éloigner. Je vais voir si je trouve un tuto sur le sujet.