



Forum: Questions & Réponses

Topic: conseils svp pour modéliser un personnage

Subject: conseils svp pour modéliser un personnage

Posté par: blendinfos

Contribution le : 31/3/2018 8:15:13

Bonjour à tous,

Je souhaiterais me lancer dans la modélisation d'un personnage type cartoon ayant ce type de tête « grenouille » (large bouche, dents qui dépassent, langue apparente, petite tête et grands yeux ronds) <http://pasteall.org/pic/cf458671bcd64c1456942caabd387360> ; lui attribuer un large ventre bien rebondi et avec ce genre de pied <http://pasteall.org/pic/ef03082660e687f4248b83eb9dfd1739>

Au final, je souhaiterais aussi l'habiller (1 casque qui est à réaliser + 1 pantalon avec ceinture), et si j'y arrive :gloops : ce sera pour l'imprimer en 3D.

Pour vous montrer que j'ai bossé un peu

j'ai trouvé ces tutos :

<https://www.youtube.com/watch?v=ID972pmGMeM>

<https://www.youtube.com/watch?v=OexMmdCaf4s>

<https://www.youtube.com/watch?v=iz9PyvW-Jh4>

<https://vimeo.com/22589709>

Le problème des vidéos (celles-ci), elles sont très bien faites, mais toutefois longues et ce n'est pas évident de faire les aller-retour vidéo/blender sur la durée. Et je ne sais pas si c'est adapté à ce projet.

J'essaye plutôt de trouver des tutos pdf ou pages web. De mon côté j'ai trouvé ce tuto mais il date un peu et j'ai l'impression que l'approche est assez différente des tutos vidéos :

https://wiki.blender.org/uploads/6/66/Introduction_to_Character_Animation_19_Sept_2006.pdf

J'ai les deux bouquins sur Blender mais cet aspect n'est pas spécifiquement détaillé.

Je vous contacte donc pour avoir des conseils sur le démarrage (il existe peut-être des principes de base et des erreurs à éviter pour ce type de modélisation) et ne pas partir dans tous les sens, par exemple :

- pour garantir la symétrie des modifs, à quel moment mettre le « Mirror » ? (et faut-il en mettre un ?)
- gérer la subdivision, jusqu'à combien dans l'étape de modélisation ?
- pour les jambes/pieds, bras/mains et yeux/dents/langue : extrusion à partir du corps ou modéliser à part puis assembler ? (en gros faut-il que le personnage soit issu d'un même objet de départ extrudé ou de plusieurs objets fusionnés ?)
- pour les déformations/creux/arrondis très spécifiques : plutôt extrusion ou alors sculpt ?
- gère-t-on l'habillage d'un personnage dès l'étape de modélisation ?
- d'autres points importants que je n'entrevois pas

Pour l'instant les couleurs et l'animation ne sont pas d'actualité dans ce projet.

Grand merci d'avance pour vos conseils.

Bon week-end