



Forum: Questions & Réponses

Topic: conseils svp pour modéliser un personnage

Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage

Posté par: moonboots

Contribution le : 31/3/2018 8:41:33

mon opinion :

- mettre le mirror dès le début, aucune raison de se casser les pieds à créer une forme symétrique et mettre le mirror plus tard

- la subdivision, je la mettrais à View > 2 et Render > 2 car en général ça suffit et ça te fait économiser du temps de calcul de ne pas aller plus haut. Penser à cliquer Shading > Smooth dans le menu de gauche (N) quand tu es en mode Object

- Pour le reste du corps (torse, bras, jambes) pas de raison de créer un nouvel objet, mais tu peux utiliser d'autres meshes, tout dépend si tu as besoin de souder les membres les uns aux autres, et tout dépend de la quantité de vertices des uns et des autres là où la soudure va avoir lieu... dans l'idéal le mieux est quand même que tout se fasse à base de quads, donc quantité équivalente de vertices là où a lieu la soudure, mais si ça passe par des triangles ce n'est pas dramatique non plus. Par contre pour les habits tu auras peut-être besoin de créer des objets différents pour des raisons pratiques, ou si jamais par exemple tu appliques un modifier Solidify pour leur donner de l'épaisseur... mais rien ne t'empêche de tout fusionner en un seul objet quand tu as terminé de modéliser et que tu as appliqué ton Solidify

- pour les déformations je dirais extrusion et pas sculpt, surtout si tu veux rester dans quelque chose de simple, et ce que tu veux faire a l'air simple. À mon avis le sculpt est vraiment une technique à explorer quand on a compris les bases

- pour l'habillage tu peux le faire après avoir conçu le personnage nu, de cette manière tu peux dupliquer le torse pour faire la veste, et les jambes pour faire le pantalon