



Forum: Questions & Réponses

Topic: conseils svp pour modéliser un personnage

Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage

Posté par: moonboots

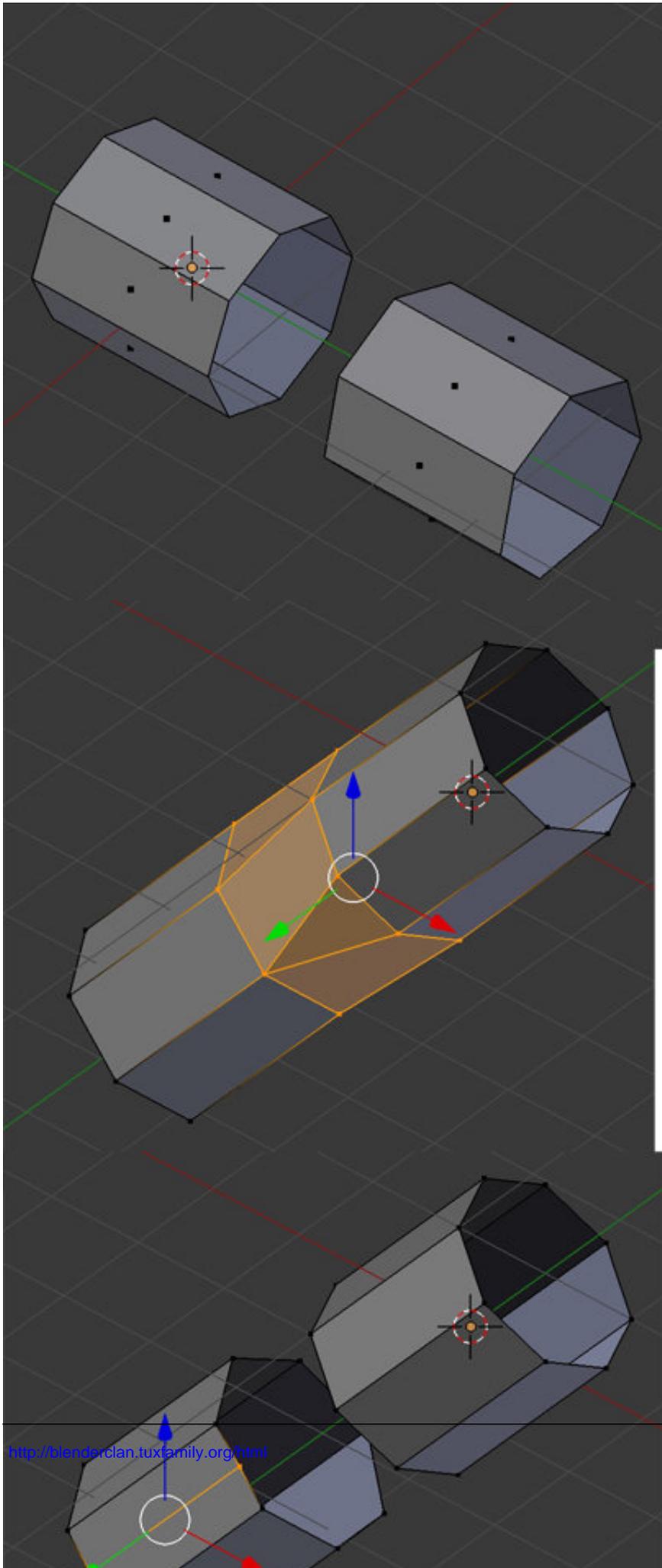
Contribution le : 31/3/2018 9:25:07

dans un même objet tu peux créer des meshes indépendants les uns des autres, donc par exemple un cylindre distinct d'un cube, ou une tête qui sera distincte du torse.

si tu as créé des objets différents et que tu veux les joindre au sein d'un même objet il suffit de faire Ctrl J, les deux objets n'en font plus qu'un, par contre, en rentrant en mode Edit, tu verras que les deux meshes restent distincts...

pour les fusionner il faut relier les vertices les uns aux autres, manuellement ou avec l'outil Fill Grid ou Bridge...

pour souder le mieux est quand même de garder la même quantité de vertices, je t'ai créé un exemple avec deux meshes distincts dans un même objet, à savoir deux cylindres. Si tu veux qu'ils se joignent correctement, c'est à dire sans créer de triangle, il faut faire en sorte que de part et d'autre on compte la même quantité de vertices... dans le cas présent j'ai rajouté un edge loop de façon à ce qu'il y ait 8 vertices de chaque côté, et non 8 contre 7 :



dis-moi si ça te paraît clair