



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 14:26:23

en fait je me pose souvent des questions proches des tiennes, par exemple une main demande forcément plus d'edge loops qu'un bras, donc comment concevoir le lien entre les deux ? il y a plusieurs solutions :

tu peux faire un lien sans te soucier de la quantité de vertices de part et d'autre, forcément cela va créer des triangles. En théorie c'est à éviter, parce que ça empêche de créer un nouvel edge loop et ça peut générer des problèmes au rendu, mais enfin dans la pratique un triangle par-ci par-là ne pose pas forcément de problème

de façon idéale il faut égaliser la quantité de vertices de part et d'autre, donc en l'occurrence dans l'exemple ci-dessous rajouter des edge loops au bras, et dans ce cas la jointure est parfaite

après ça dépend de ton personnage, par exemple si le personnage a un costume tu peux t'abstenir de faire des jointures puisque le joint théorique entre un membre et d'autre est dissimulé par le costume

ou bien, si ce n'est pas dans le but de faire une impression, tu peux choisir de ne pas faire de jointures, les meshs se croisent, par contre forcément il y aura pas de transition douce d'une forme à d'autre, mais si ça fonctionne pour ton personnage pourquoi pas. Par exemple, la jointure entre la tête et le cou n'est pas forcément visible, donc poser la tête sur le cou sans faire de soudure n'est pas forcément gênant

