



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: conseils svp pour modéliser un personnage**

**Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage**

Posté par: blendinfos

Contribution le : 2/4/2018 14:16:16

Hello,

Merci pour le lien, le coup du smooth en mode Objet est pas mal pour visualiser. Le tuto est court et ça est bien. Comme tous les tutos ça va quand même un peu vite pour un débutant si on veut suivre les touches utilisées.

J'ai pas mal regardé de tutos, je vois que pour modéliser ce type de visage il faut une bonne maîtrise du déplacement des vertices et edges (que je n'ai complètement encore). Par exemple un truc comme le "double G" sur clavier pour glisser un vertice est bien pratique.

Voici mon premier résultat d'une pseudo tête de grenouille obtenu laborieusement

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=34882085d21862ba27c8d202029e6c6e>

Je dis laborieusement car je ne sais pas combien de déplacements de vertices, edges et faces j'ai dû faire en je ne sais pas combien d'heures

pour obtenir cette forme.

Je pense que j'ai déjà fait quelques erreurs comme essayer de couper un quad avec l'outil "Knife" à la place d'un Edge Loop propre tout le tour, ou encore des faces qui se chevauchaient (dans la bouche après extrusion intérieure) et que j'ai supprimées puis réparées avec "Merge" ...

Par contre je n'ai pas encore trop subdivisé je pense. Je suis passé essentiellement par du Proportional Editing pour les déplacements.

Si vous voyez déjà des erreurs de départ ou aviez des conseils pour la suite, je suis preneur.

Bon après-midi.