

Forum: Questions & Réponses

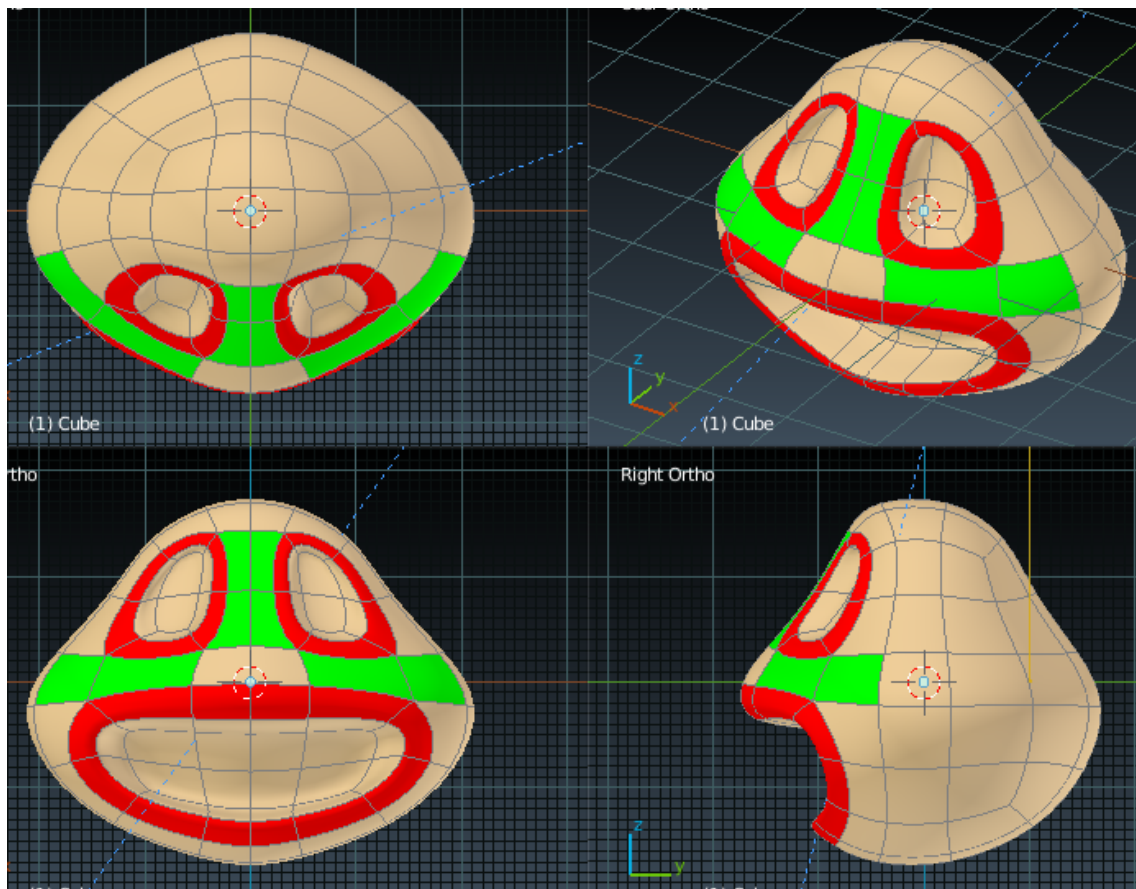
Topic: conseils svp pour modéliser un personnage

Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage

Posté par: busanga

Contribution le : 2/4/2018 18:07:37

Bon je suis pas un as dans le domaine, loin de là, mais juste pour illustrer les judicieux conseils de DWB, pour le niveau de détail que tu as là, je pense qu'un maillage comme celui-là serait amplement suffisant :



(là je suis parti d'un cube subdivisé, déformé sur la partie haute comme tu l'as probablement fait, puis des inset/extrude pour les yeux et la bouche).

Dans ton mesh actuel, dégage les edge loops qui ne sont pas indispensables (personnellement j'utilise aussi souvent le X/Edge Collapse, je trouve ça très pratique). Les trucs à conserver, c'est les face loops (en rouge) aux endroits stratégiques, et des "couloirs de sécurité" (en vert) entre les pôles (=sommets à 5 arêtes adjacentes), pour te garder la possibilité de subdiviser proprement la zone ultérieurement.