



## **Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: blendinfos

Contribution le : 4/1/2019 7:01:10

Bonjour,

Désolé de revenir un peu tard sur le post. Je souhaiterais revenir sur le post [#27](#) de Busanga.

Sur la base des modèles, j'ai essayé de les refaire.

Voilà comment j'ai procédé ;

- 1 : cube avec 1 Subsurf (view = 2) :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=1b8d1de9a639f0ea63597b624ab00408>

- 2 : sélection de faces pour réduire (S) en haut :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=b60bb3641c1f5e3802f6>

- 3 : sélection de faces pour élargir (S) en bas :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=ca70e77688251767cae78a0ac892633e>

Pour info, je mets mon .blend ici : <http://pasteall.org/blend/index.php?id=50996>

A cette étape, je n'arrive déjà pas à donner de belles lignes courbes à la forme entre le haut et le bas pour donner la forme de "poire" à la tête.

Là où j'ai déjà du mal ensuite, c'est essayer de donner une forme ovale selon la vue du dessus : <http://pasteall.org/pic/show.php?id=06e4b3e7bfe64974f71a44e0fc295bbd>

Le meilleur résultat que j'ai obtenu est celui-ci :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=e308a913917210e7909812f07e57caca>

mais on est loin de quelque chose de régulier si on compare au modèles, et j'ai du subdiviser la partie haute de la tête pour pouvoir l'arrondir (déjà trop si on regarde le modèle)

Je souhaiterais avoir davantage de conseils pour essayer d'arriver au résultat présenté par Busanga. Je me rends compte que la difficulté est de donner la forme de base à l'objet sans devoir subdiviser.

Merci d'avance pour vos retours.