



Forum: Questions & Réponses

Topic: conseils svp pour modéliser un personnage

Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage

Posté par: busanga

Contribution le : 4/1/2019 9:36:31

Salut,

Voici quelques techniques générales que j'utilise pour ajouter des détails sans ravager la topologie ni trop changer la forme générale, ce qui semble être ta demande.

1a Si tu te contentes de Loop Cut (Ctrl-R, fig 1a), tu casses effectivement la forme, ça se voit au SubSurf par la suite

1b Mais tu peux en recoller certaines en sélectionnant les arêtes transversales (Edge Ring) puis un X/Edge Collapse.

De manière générale, dégage régulièrement (avec Edge Collapse ou Delete Edge Loops) toutes les Edge Loops ou Face Loops qui ne participent pas à la forme générale et qui n'ont pas d'impact sur la topologie

2 Autre technique que j'aime bien utiliser pour densifier localement le maillage, je transforme deux Face Loops en 3 avec deux Loop Cuts à 2 subdivisions **2a**, puis je supprime un Edge Loop sur

2 **2b**. De la même manière tu peux passer de 3 bandes à 4, de 4 à 5 (c'est plus long, c'est tout

). L'outil Smooth fait sans doute un peu la même chose, mais je trouve toujours que ça réduit exagérément les volumes, là j'ai l'impression de mieux contrôler ce que je fais.

3 Tu peux aussi utiliser l'outil Bevel, qui peut notamment être plus pratique si la ligne d'arêtes que tu veux dédoubler rencontre des N-pôles ou des E-pôles

Maintenant pour créer localement un E-pôle (pour savoir pourquoi et où en mettre, je te renvoie à des tutos sur la topologie, ça manque pas), tu peux par exemple faire deux Loop Cuts croisés **4a**, fusionner (Alt-M) les points indiqués **4b** (à faire aussi à droite et 2 fois à l'arrière sur mon exemple), puis "Collapser" les Edge du bas **4c**

Tu peux ajouter à tout ça l'outil Edge Slide (G G) pour faire glisser une Edge Loop entre deux autres, et l'outil Inset pour créer une topo adaptée en prévision d'un trou.

Voilà, j'espère que ça te débloquera, après tu découvriras sans doute par toi-même d'autres techniques