



Forum: Questions & Réponses

Topic: Conseil pour une topologie

Subject: Re: Conseil pour une topologie

Posté par: blendinfos

Contribution le : 15/9/2019 17:05:18

juste pour info

j'ai tenté ça : <http://pasteall.org/pic/show.php?id=e921fd7d9b4150867f616e0f2ac731b0>

Voici les étapes :

- mesh > cube
- subsurf
- loop cut
- extrusion + rotation de la face extrudée
- qlq loop cut en plus
- j'ai modifié avec S pour avoir les restrictions ou renflements, soit en proportional editing, soit sans

mon bras ressemble à peu près au modèle (?)

cela dit je ne suis pas encore passé à dupliquer le modèle et voir si ça pourra me servir

du coup je suis encore preneur de conseils

merci d'avance