



Forum: Questions & Réponses

Topic: Modelisation personnage: Assembler plusieurs objets en un seul.

Subject: Modelisation personnage: Assembler plusieurs objets en un seul.

Posté par: OlivierL

Contribution le : 28/10/2019 12:08:53

Bonjour à tous,

J'ai fait un premier essai personnage, c'était aussi pour tester mes blueprints (et accessoirement trouver ma méthode pour les préparer)...

Je pensais d'abord faire un des personnages principaux de mon projet mais vu que c'est la première et qu'il y aura certainement des erreurs et grosses imperfections j'ai préféré passer sur madame Ratte Anthropomorphe ici présente, qui est un personnage très très secondaire...

J'ai fait cet essai de modélisation, qui a mieux tourné que je l'imaginai (pour une première surtout), grâce aux blueprints assez efficaces (pour une première aussi). Mais à présent je ne sais pas trop comment avancer pour la suite...

J'ai créé chaque parties du corps indépendamment les une des autres, en m'aidant de mes blueprints (face, profil, dos).

Et j'en suis actuellement à cette étape-ci. (j'ai "censuré" plus ou moins le détails des "parties").

<https://zupimages.net/up/19/44/4twg.png>

Avec lorsque numéroté, comme étant des objets distincts:

<https://zupimages.net/up/19/44/fgt7.png>

- 1: Oreille droite (Alt+ D et Scale -1 de celle de gauche).
- 2: Oreille gauche.
- 3: Tête. (Mirror)
- 4: Mandibule. (Mirror)
- 5: Incisives du haut (non visibles ici).
- 6: Incisives du bas (non visibles ici).
- 7: Langue (non visible ici).
- 8: Nuque (Mirror)
- 9: Torse (Mirror)
- 10: Epaule gauche.
- 11: Epaule droite. (Alt+ D et Scale -1 de celle de gauche)
- 12: Avant-bras gauche.
- 13: Avant-bras droit. (Alt+ D et Scale -1 de celui de gauche)
- 14: "main" gauche (plusieurs objets fusionnés).
- 15: "main" droite (plusieurs objets fusionnés). (Alt+ D et Scale -1 de celle de gauche)

- 16: Partie ventrale (j'aurai peut-être dû la faire en deux objets plutôt qu'un :/).
- 17: Cuisse gauche.
- 18: Cuisse Droite. (Alt+ D et Scale -1 de celle de gauche)
- 19: Bas jambe gauche.
- 20: Bas jambe droite. (Alt+ D et Scale -1 de celui de gauche)
- 21: "pied" gauche (plusieurs objets fusionnés).
- 22: "pied" droit (plusieurs objets fusionnés). (Alt+ D et Scale -1 de celui de gauche)

<https://zupimages.net/up/19/44/rh5v.png>

- 23: Base queue.
- 24: Queue (en un bloc je ne sais vraiment pas encore comment faire ça je chercherai un tuto ou autre; il doit y en avoir).

C'est long mais ça permet de savoir où on en est, aussi j'essaie d'être précis sur la méthode.

Plusieurs questions se posent alors pour moi.

- Sera t-il possible, en l'état d'assembler tout ça dans un seul ensemble?
- Si oui? Certains éléments mis à part seront-ils toujours "animables"? je pense notamment aux doigts des "mains" que j'ai fusionnés (je me suis réellement posé la question en les fusionnant mais vu qu'on peut annuler...)
- A propos de ces éléments fusionnés, peut on par la suite les mettre dans un autre ensemble d'éléments fusionnés entre eux? C'est à dire, je fusionne certains élément des "mains" dans un sous-ensemble (1), les fusionne avec le sous-ensemble épaule+avant-bras (2), le tout dans un grand ensemble qui contiendra tout cela...

NOTE: J'espère avoir été compréhensible

-- Après "assemblage", me sera t-il possible d'améliorer les différentes "jointures" pour que le corps paraisse plus en une seule partie, et non un ensemble d'élément posés les uns aux autres (c'est par exemple bien visible au niveau de l'épaule et de la nuque ainsi que les "pieds" sur la première image).

Merci d'avance pour vos réponses et retours. Si j'ai d'autres questions...