



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: OlivierL

Contribution le : 28/10/2019 12:56:49

Citation :

moonboots a écrit:

tu as visiblement fait ton personnage avec plusieurs meshes ou objets distincts, ça ne se justifie pas vraiment à mon avis, sauf si tu as une bonne raison, dans ce cas laquelle ? Car quand tu vas être amené à rigger ton personnage les pièces auront l'air distinctes, ce qui n'est pas logique quand il ne s'agit pas d'un robot ou d'un appareil. Du coup tu dois maintenant joindre les pièces les unes aux autres, ce qui n'est pas forcément très pratique après coup étant donné que tu vas devoir gérer des quantités d'edges différentes; une pièce à l'autre. Enfin ce n'est pas dramatique non plus, mais a priori ce n'était pas nécessaire et ça t'ajoute du boulot.

Exactement, à vrai dire je tâtonne beaucoup quant aux méthodes de construction de telles personnages... ça me paraît un peu trop compliqué et hasardeux de les créer en partant d'un seul cube ou forme unique donc j'ai fait chaque partie à part dans le but de les assembler ensuite oui. Pour le "riggaging" (rigging) je vais d'abord voir de quoi il s'agit (je débute oui... pour de vrai)

Le fait d'avoir une quantité de Edges différentes pour chaque "morceau" peut poser problème à quel niveau?