



### **Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: busanga

Contribution le : 28/10/2019 17:00:52

Si je peux te faire un retour d'expérience sur mon personnage, qui était le premier aussi abouti même si je n'ai pas encore fini et que je suis encore bien loin de maîtriser le sujet autant que je le voudrais, je dirais qu'il y a deux choses difficiles à mener de front : les formes et la topologie (le maillage).

Si tu veux soigner le maillage, tu casses souvent une forme et quand tu veux rectifier une forme, c'est souvent plus pratique par autre chose que la modélisation directe : certains utilisent le sculpt, moi j'avais donné les formes générales avec des metaballs, un peu comme des pièces disjointes ici.

Pour mon perso j'ai fait d'innombrables allers-retours entre les deux, en dupliquant mon personnage pour refaire un maillage propre sur une copie en me servant de l'autre comme gabarit. Avec le Snap During Transform, tu peux modéliser en ne te souciant que de la topo, tes vertices vont automatiquement se plaquer au bon endroit.

La topo sera importante si tu veux animer ton personnage, rien que plier un bras proprement c'est pas forcément facile.

Mais en tout cas, ne fais qu'un seul mesh (à part les yeux et les dents que tu peux peut-être laisser à part).