



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 19:05:31

@Busanga

Par "topologie" entends-tu la quantité de maillage que va comporter notre modèle au final, ou alors leur position "stratégique" afin que lors du mouvement du bras (par exemple;) la pliure paraisse plus propre?

Au final, si je comprend bien les réponses, pour un personnage tel que celui que j'ai fait ici, il me vaudrait mieux commencer sur un simple cube, avec assez peu de mailles, modéliser très vaguement ce cube... ensuite rajouter de la maille au endroits "stratégiques" afin d'affiner de plus en plus jusqu'à pouvoir modéliser les formes selon mon blueprint, ce serait ce principe ci?

Il me sera possible d'animer ensuite la "gueule" sans faire une mandibule à part ou alors vaut-il mieux la faire en tant qu'élément à part?