



### **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 19:46:21

Citation :

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?

Oui, c'est l'agencement des faces les unes par rapport aux autres, on retrouve à peu près toujours les mêmes schémas dans la plupart des modélisations organiques, tu en trouveras à la pelle sur le web.

Après, encore une fois, ce serait dommage de tout reprendre à zéro, là je commencerais par le tronc avec un cylindre à 12 faces par exemple, tu fais coller les points à ton modèle, puis tu extrudes progressivement vers le haut et vers le bas. Et encore, c'est que des conseils de débutant que je te donne, sache que tu t'embarques dans un travail de longue haleine, potasse quelques tutos rien que pour te rendre compte du boulot à faire.

À la limite, si ça te dérange pas de partager ton .blend (même partiel), je peux t'illustrer ça.

Personnellement j'ai passé un temps fou à homogénéiser mon maillage, adoucir les formes, du coup je t'aiguille vers quelques outils que j'ai trouvés bien utiles : le Grid Fill et les commandes Relax & Space (qui sont dans un add-on).