



## **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 22:45:37

Bon, pas forcément aussi pratique que je le pensais, mais enfin voilà l'idée :

Je suis parti d'un cercle à 8 vertices (mais il en faudrait plus je pense) que j'ai placé approximativement autour de la cuisse, ensuite tu actives le Snap sur les faces (l'aimant en bas de ma capture d'écran) et tu étends le maillage en collant à tes meshes déjà faits. Au passage c'est mieux d'avoir ton personnage bien centré sur l'origine, là le Mirror m'envoyais la "genouillère" droite à perpète.

Ça c'est la retopologie. Ça peut être assez long, mais tu ne t'occupes plus de la forme, qui est déjà faite.

Ou alors tu reprends toute la modé à zéro (je ne pense pas que tu aies tellement à y perdre) en t'alignant sur tes blueprints, mais en essayant de faire d'entrée une topo assez propre. Les parties les plus simples sont sans doute les jambes et les bras, fais-les à partir de cercles que tu extrudes, tournes, scales pour coller aux différentes vues. Ensuite tu essaies de connecter tout ça avec le torse. Pour la tête ce qu'on voit le plus souvent dans les tutos c'est de d'abord délimiter les yeux et la bouche.

En fait prends d'abord le temps de regarder des tutos, tu verras les méthodes générales qui sont utilisées. Je veux pas t'aiguiller sur une mauvaise voie, mais a priori ce sera moins mauvais que celle que tu as prise.

Si tu nous montres des avancées convaincantes, nul doute que tu recevras des conseils plus avisés que les miens