

## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: conseils svp pour modéliser un personnage**

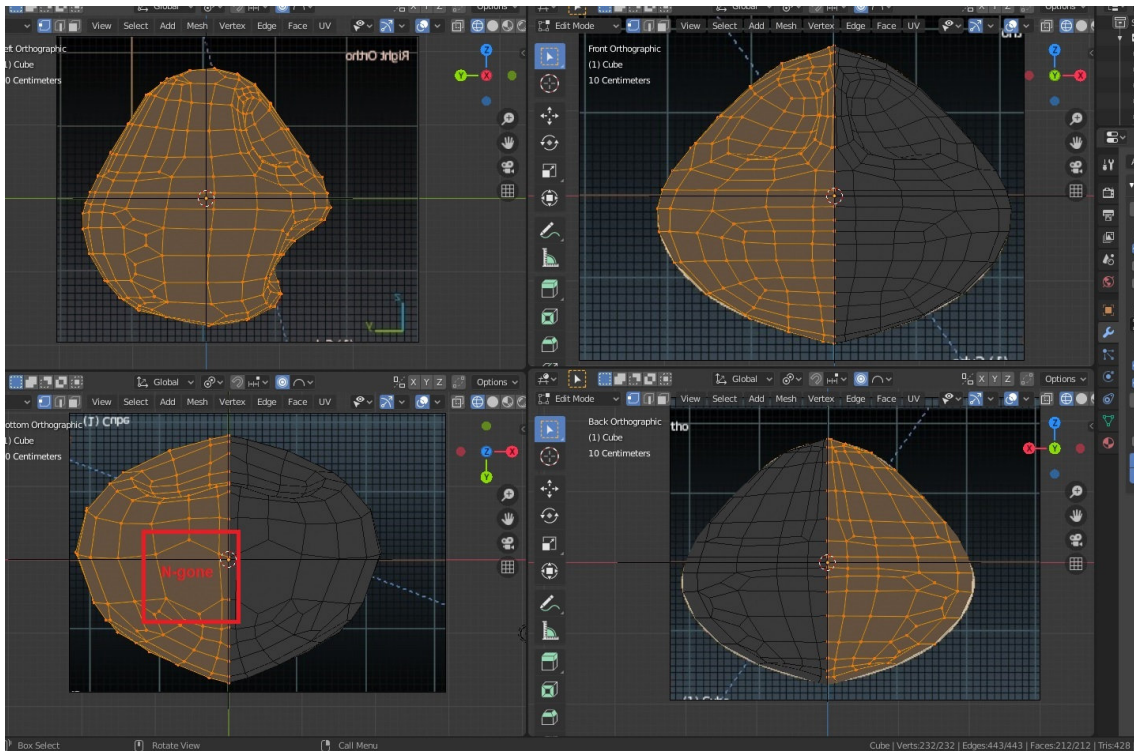
**Subject: Re: conseils svp pour modéliser un personnage**

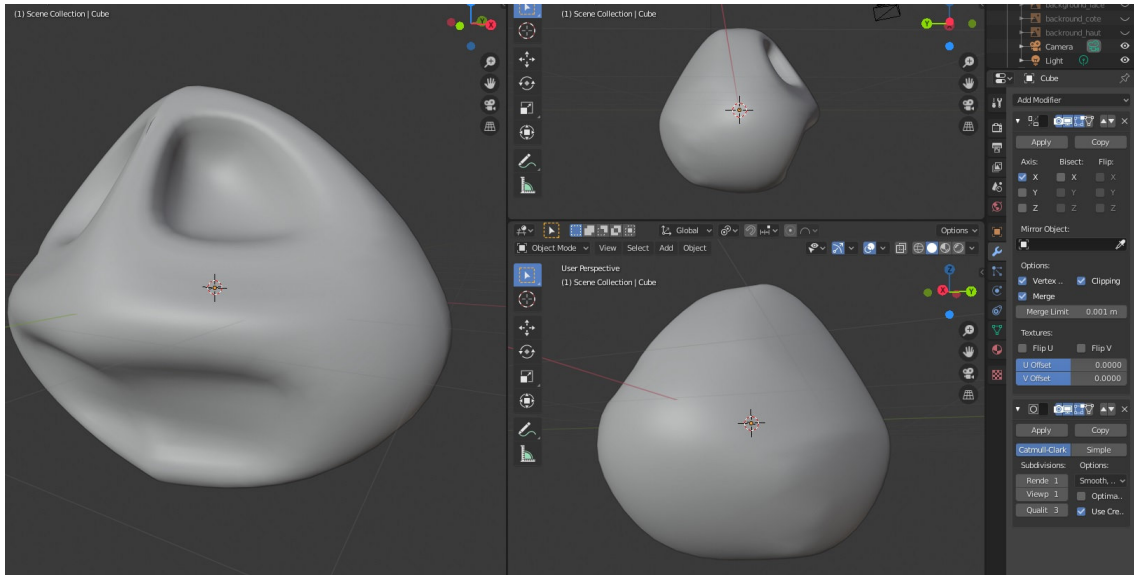
PostÃ© par: blendinfos

Contribution le : 12/1/2020 15:17:12

Bonjour,

Suite à vos retours, et quelques (re)bonnes heures de tutos ;) sur les bases de Blender dont la gestion des Edge Loop et Edge Ring, ainsi que de Loop Tool, et pas mal de tutos de modélisation, voici ce que j'ai obtenu :





Brièvement pour en arriver là :

- je suis parti d'un cube
- des loop cut avec déplacement des vertices sur Blueprint
- "Relax" pour recentrer les vertices (ou S+axe+0 juste après le loop cut)
- utilisation de "Vertex" > "smooth vertices" sur tout le Mesh pour arrondir la forme (au besoin après, un peu de scale ou édition proportionnelle sur l'ensemble du Mesh car le "smooth vertices" avait diminué sa taille)
- pour les yeux et la bouche : E + S, et "flatten" sur le pourtour à la fin

Je souhaiterais de nouveau avoir votre avis à ce stade (notamment pour un n-gone qui s'est créé dans la bottom, est-ce gênant ?)

Merci d'avance.