

## Forum: Questions & Réponses

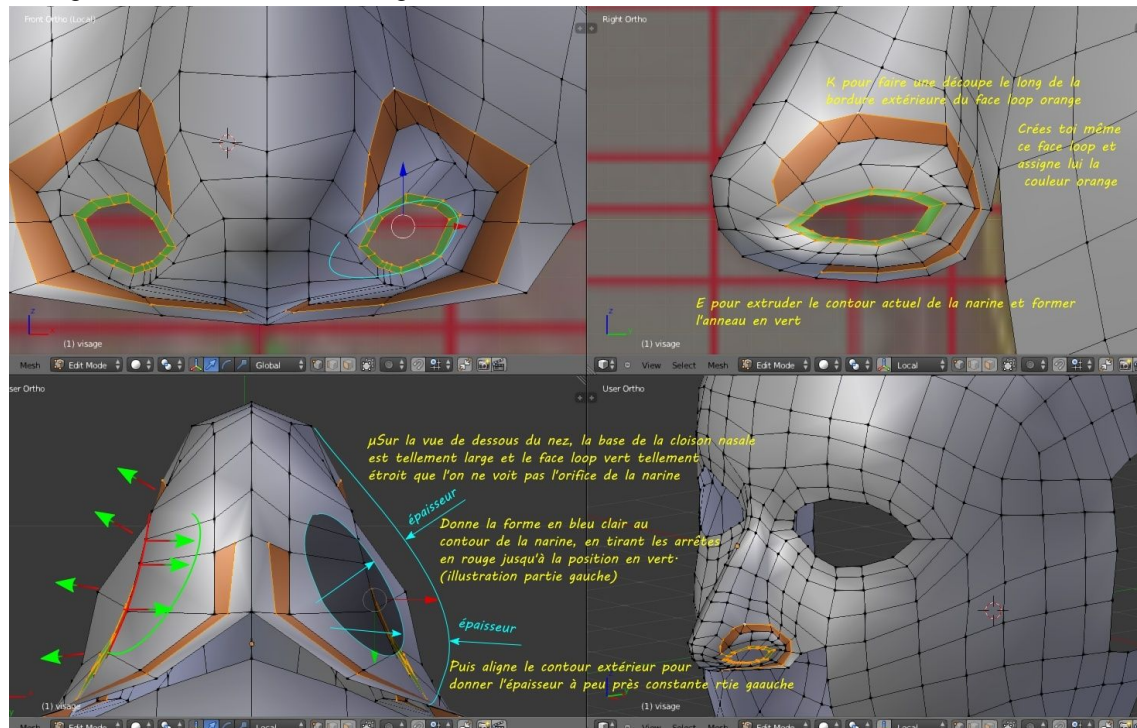
Topic: Modélisation visage

Subject: Re: Modélisation visage

Posté par: Guppy88

Contribution le : 11/8/2014 20:33:23

Voici ce que je te propose, commence par une découpe avec l'outil K, ne te préoccupes des triangles, mais colore le en orange



Ensuite extrude le contour actuel de la narine pour obtenir un anneau.

Si c'était une pièce en dessin industriel sa projection sur le vue de dessous, devrait donner le contour en bleu.

Or tes contours sont positionnées de telle sorte que cette projection est actuellement invisible parce que ta narine se trouve dans un plan trop vertical et que la cloison nasale est trop large pour permettre cette inclinaison.

Tu pourrais la faire pivoter en bloc pour regagner une position dans un plan incliné d'environ 30° sur l'horizontale.

Mais je te propose plutôt de modifier la position des arêtes en rouge vers la position en vert. Ensuite tu positionneras le contour en vert pour qu'il s'oriente en vue de dessous selon le tracé bleu.

Ensuite tu écarteras le contour de l'aile du nez, pour que toujours en vue de dessous cela donne l'apparence d'une épaisseur presque constante.

Ensuite on s'occupera de supprimer les triangles et de raccorder la face loop correctement au reste du mesh, et d'ajuster la forme du profil et de la vue de face.

Guppy