



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Conseils pour la modélisation d'un personnage**

**Subject: Re: Conseils pour la modélisation d'un personnage**

Posté par: Redstar

Contribution le : 24/2/2017 8:21:51

Plus tu as de vertices, plus ta forme est précise. Tout dépend de la puissance de ta machine aussi. Si tu as trop de vertices, ta machine commencera à ramer un peu (visuellement parlant).

Je suppose que dans le domaine de la sculpture, il est bon voire indispensable d'avoir un grand nombre de vertices.

Mais pour ton cas, puisque tu veux animer ton personnage, je pense que la sculpture sera contre-productive côté temps de travail.