



[Forum: The Blender Clan 'tchat](#)

Topic: [peut on commencer l'anim sans etre une bete en modelisation?](#)

Subject: [Re: peut on commencer l'anim sans etre une bete en modelisation?](#)

PostÃ© par: metallic

Contribution le : 12/10/2006 10:03:42

Y a des ptits trucs à savoir genre en lowpoly pour les articulations (coude genou etc.) faut ajouter des ptits points pour pas que sa s'aplatisse tout laid.

Et puis quand tu déformes faut toujours que sa ressemble à quelque chose. Faut donc savoir où placer les os, quel point associer à quel os etc. Faut préserver la qualité du modèle dans la deformation. Ya des problemes de mod. directement lié au fait que ce soit animé après(genre évite de faire un perso avec 500 000 poly sa sera cho à animé).