

#怎么给模型减少面数？以下写一写我的看法，解决方案（大杂烩。。。）。

减少面数，无非就是自动减面或手动减面：

1 手动优化，retopology 模型，工作量比较大，完全凭借美术人员的经验、熟练程度，这个没什么说的：

2 自动减面往往和建模软件本身关系比较大，不同软件所用的修改器不同。比如：

Blender 中可以用 decimate modifier、limited dissolve 等。其中 decimate modifier 能够对选定的 vertex group 进行减少 vertex、face，比较灵活。Limited dissolve 也能够对选择的面进行合并，但是有时会导致不理想的结果。

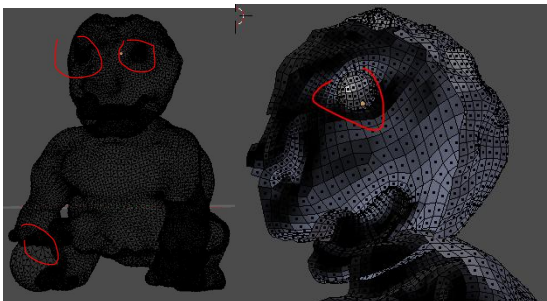
max 中可以用 mutires、optimize、ProOptimizer 修改器。我没用过 max 中的这几个修改器，不发表意见。

如果是内部面怎么办？

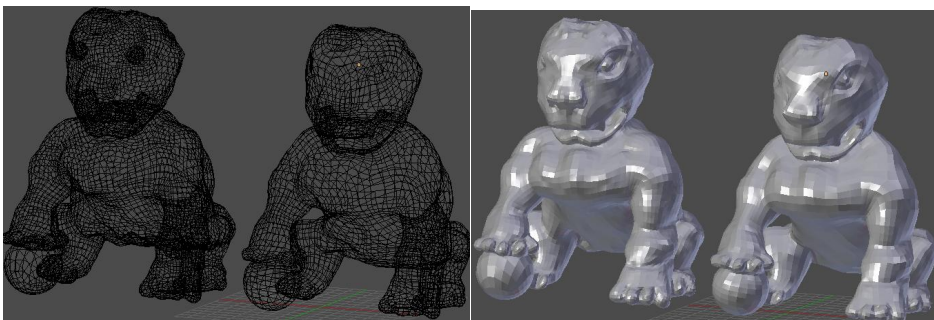


（这几天抽空雕了个石狮子，丑，勿喷）

导入到 blender



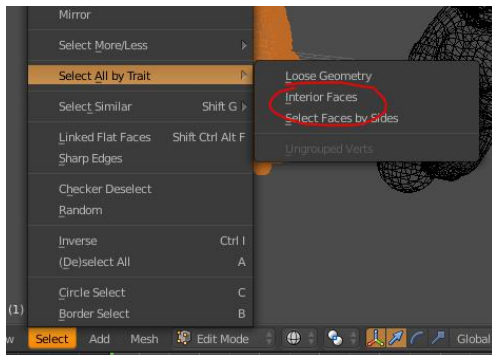
可以很明显看到有 interior face。我 zbrush 中 zremesher+dynamesh 把模型内部面消除，最终：



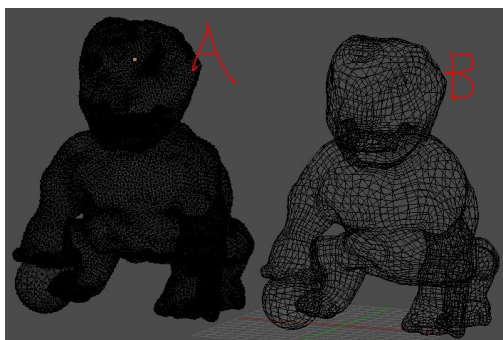
（blender 中效果）

右边是处理过的，没有内部面。但还是想知道有没有通用性的办法，能够在各种软件中有效删去内部面。

找了下网上的方案，都没有明确的回答。Blender 中有一个



对没有处理之前的（也就是含有内部面的）狮子（下面称为狮子 A 吧）



使用，并不能选择那些面。

仔细想想，软件是没办法知道什么是内部面，什么不是的。其实对于场景模型来说，一般是静态，选中需要的外部面（也就是那些能够看见的面），反选一下，就是看不见的内部面了，删除即可。