

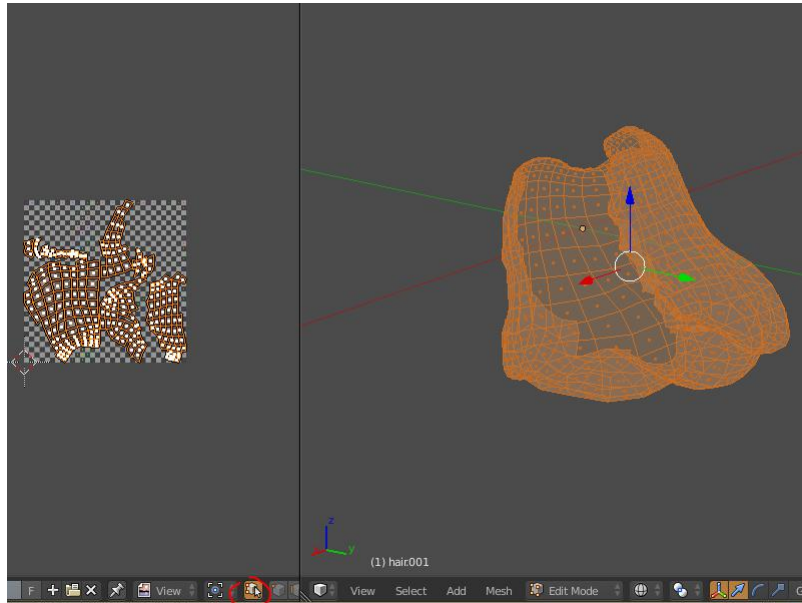
如图，头发部分由于太薄，导致有些面数交叉。模型是在 zbrush 制作的，头发部分是先 extract 然后继续雕刻，我使用了 move 笔刷，把有些地方 move 得比原有部分低了，所以出现了这种状况。

模型在 3ds max 中甚至是“黑洞状”，有些难以观察。

我就在 blender 中进行修改吧。

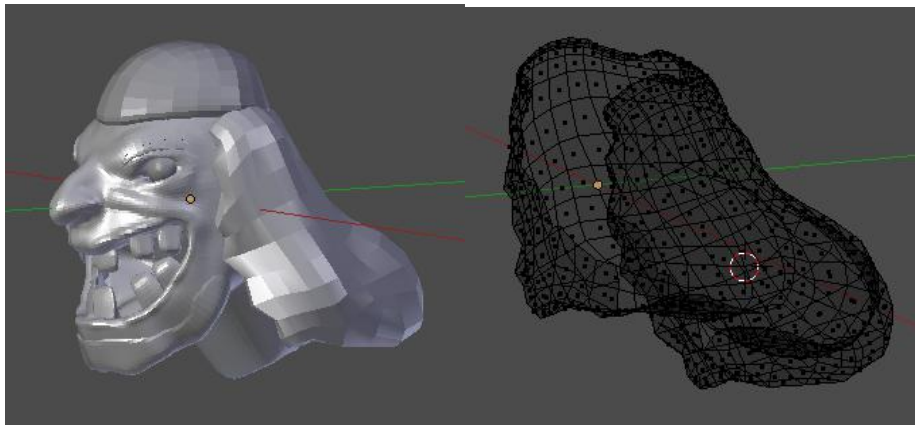
由于有不少面重叠，导致不好点击，我采用的方案是：

先 uv 展开，然后点选那些不需要的面，再到 uv editor 中按“L”选择与它相连的 uv 面，再到右边 delete faces。



如此这般，直到把那些“破面去掉”。

同时我顺便把 **render** 不需要的一些面同时也删去了。最终效果：



得到了一个 **clean mesh**。

解释下为什么不能直接选择不需要的面，然后“L”选择相邻面：如果这样选，会把交叉面也给选中，基本上没法操作。多进行一步 **uv** 展开，然后选择的好处就是 **uv** 展开的一块块区域一点一点处理，观察。操作过程中还可以再次 **uv** 展开，如果觉得方便的话

