
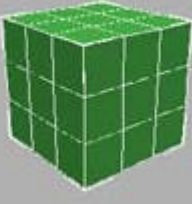

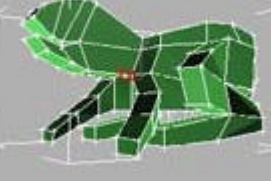




# Tutoriel Personnage / 3DSMax

## Nicolas Arques

	<p>Je vais vous montrer ici comment à partir d'un simple cube, j'ai donné naissance à une petite grenouille cartoon. J'utilise uniquement deux modificateurs, Editer maille et Lissage maillage. Ils ne sont pas compliqués à utiliser, et vous devez déjà bien les connaître... mais il y a un autre paramètre à bien prendre en compte : le côté artistique, dans ce cas là, 3dsMAX ne peut rien pour vous... extruder des faces et déplacer des sommets, tout le monde peut le faire, mais c'est le petit truc artistique qui donnera au final de la "geule" à votre création. En fait j'estime qu'avant de se lancer dans 3dsMAX, vous devez être capable de pouvoir bien dessiner sur papier ce que vous voulez faire en 3D...</p>
<p>Perspective</p> 	<p>Là c'est pas trop hard ;) on commence par créer un cube segmenté.</p>
<p>Perspective</p> 	<p>On applique le modificateur "éditer maille", on travaille avec le sous-objet "Face" pour les extruder, en alternant avec le sous-objet "sommets" pour espacer et rendre les sommets facilement saisissables.</p>
<p>Perspective</p> 	<p>Une fois toutes les principales faces sorties, on travaille sur les sommets pour commencer à donner la forme générale de la grenouille.</p>
<p>Perspective</p> 	<p>Ensuite on extrude les détails plus petits. Puis on termine sur les sommets pour donner la forme finale.</p>
<p>Perspective</p> 	<p>Il nous reste ensuite à appliquer le filtre "Lisser maillage". Comme c'est pas forcément parfait du premier coup, on remonte à l'étape précédente, pour ajuster les sommets.</p>
	<p>Une fois le corps terminé, il nous reste à placer les yeux, de simples boules déformées. Après les dernières</p>



mis en place, on a plus qu'à faire  
une texture, un rendu, et hop :)