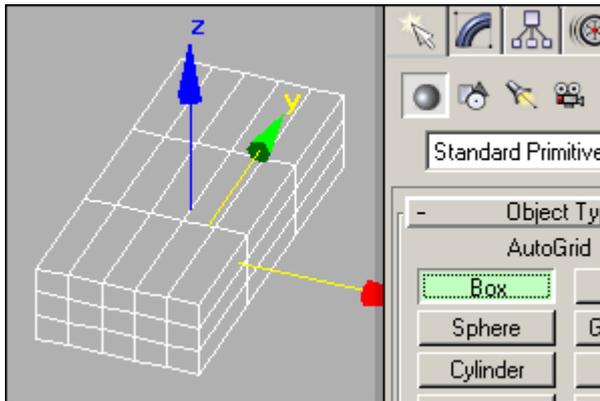


Tutoriel 3ds max. Modélisation d'un pied. Modélisation polygonale à partir d'une boîte. Niveau moyen.

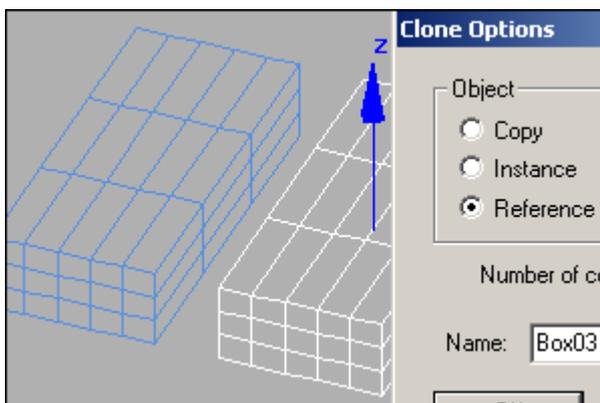


----- Etape 1 -----

Tout d'abord créez une boîte à partir du panneau de droite : Primitives standard / Boîte.

Ici on veut créer un pied avec 5 orteils (?!), on donne donc minimum 5 segments dans un sens qu'on pourra extruder. Sinon on peut donner 3 segments qui suffiront à des manipulations de forme.

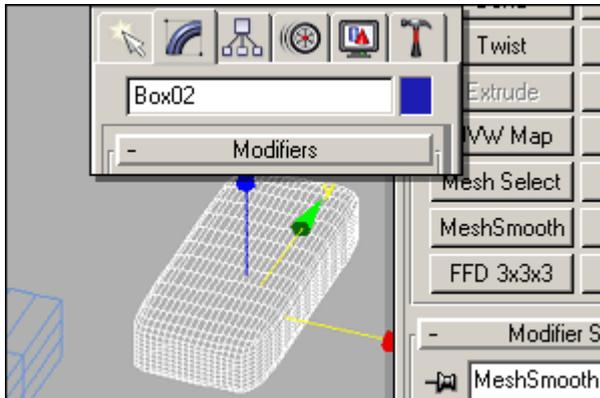
On peut toujours changer le nombre de segments dans la pile des modificateurs.



----- Etape 2 -----

On va dupliquer notre boîte, pour cela sélectionnez là, cliquez sur shift et tout en restant cliqué faites glisser votre boîte sur l'axe des X. Une boîte de dialogue apparaît, cliquez sur référence.

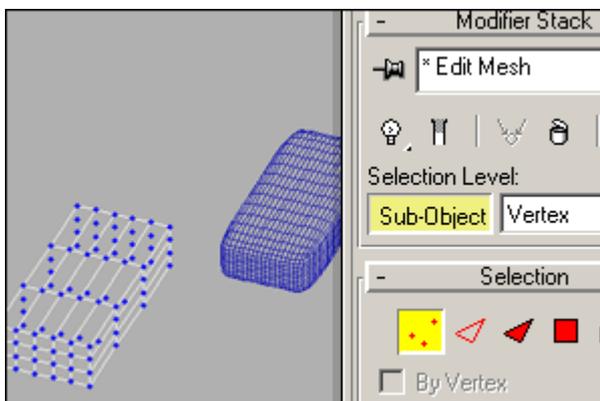
Cette nouvelle boîte dépend donc totalement de la première, toutes les modifications apportées à la première seront répertoriées sur la deuxième (et pas l'inverse sinon c'est une instance).



----- Etape 3 -----

Sélectionnez votre seconde boîte et appliquez lui un "lissage maillage" : Pile modificateurs, lissage maillage (s'il n'est pas dans la liste, cherchez le dans "autres" ou "more").

Donnez lui une "itérations" de 2. C'est le degré de lissage.



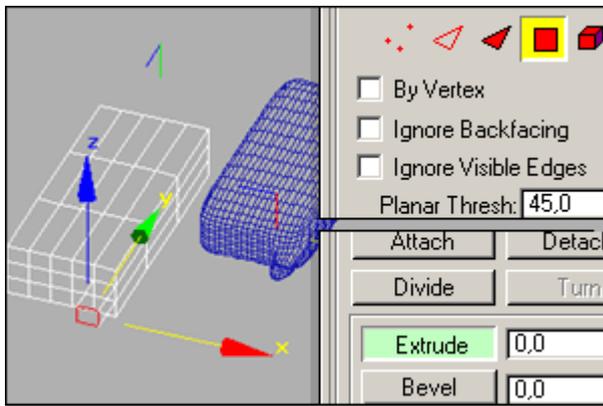
----- Etape 4 -----

Sélectionnez votre première boîte et appliquez lui un "éditer maille" : Pile des modificateurs, éditer maille.

On peut maintenant commencer à sculpter notre pied. Toutes les modifications seront alors répertoriées sur notre seconde boîte/pied en lissage.

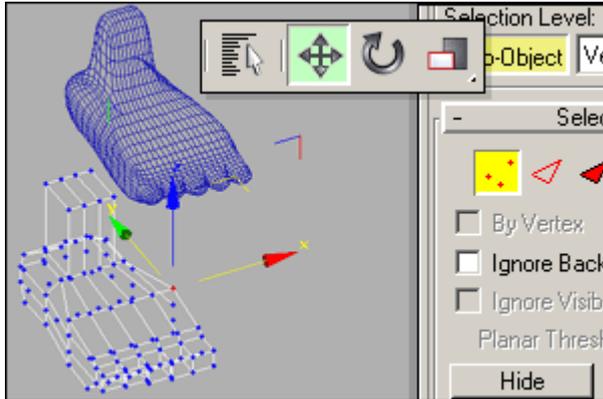
----- Etape 5 -----

Ici on peut extruder les orteils, pour cela sélectionnez une face et cliquez sur "extruder" dans la pile (ou clic droit sur l'objet et "extruder").



Si jamais vous sélectionnez plusieurs faces en même temps (clic+ctrl) alors l'extrusion sera uniforme, n'hésitez pas à faire des essais, max contient par défaut une vingtaine de "undos" (ctrl Z).

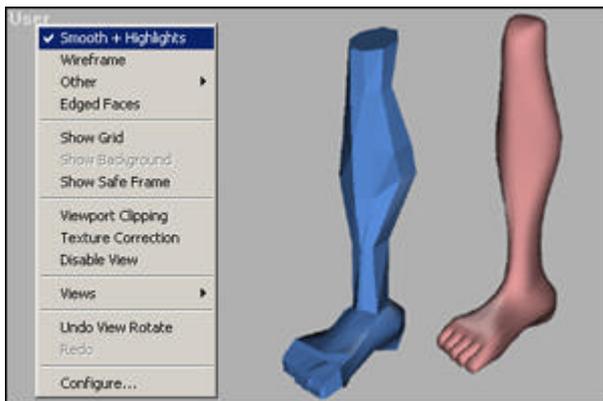
----- Etape 6 -----



Sculptez votre pied à l'aide des fonctions de base, sélectionnez un point, déplacez le, sélectionnez plusieurs points, faites des homothéties, sélectionnez des faces, extrudez les etc...

Petite préférence personnelle : Passez en mode "vue unique" (touche w) et vue "utilisateur" (clic droit sur le texte du coin gauche de la vue travail). Ensuite tournez autour de votre forme pour mieux travailler (ctrl r).

----- Etape 7 -----



Si vous êtes assez satisfait de votre forme, rien ne vous empêche alors d'affiner votre modélisation en sélectionnant votre forme lissée et en lui appliquant un "éditer maille" à son tour.

Le meilleur moyen d'apprendre reste la pratique, et surtout n'hésitez pas à cliquer partout, 3ds est une véritable mine de ressources. C'est donc à vous de jouer ! :-)