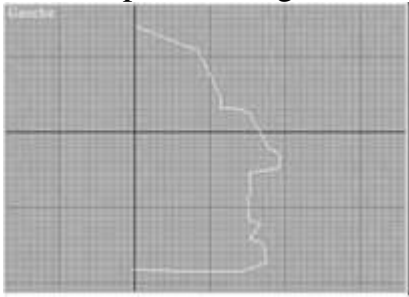


Je me suis inspiré d'un vrai masque d'halloween pour la modélisation: c'est toujours plus facile avec l'objet en 3D sous les yeux...

Dans un premier temps il faut créer les lignes de constructions. Créez le profil dans la vue gauche, le contour du visage dans la vue de face. Certains diront que cette partie est la plus importante, qu'elle permet un gain de temps lors de la modélisation avec les grilles surfaciques.

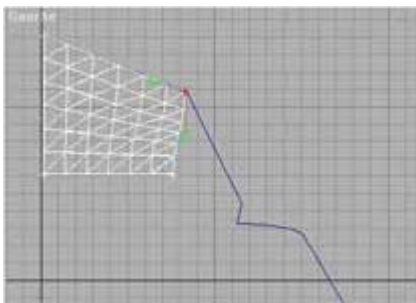
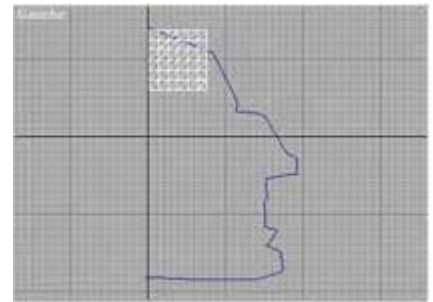


En ce qui me concerne je suis resté grossier, c'est juste pour avoir les proportions. C'est vrai aussi que j'ai le masque sous les yeux, pour des personnages dont vous n'avez pas le modèle il est préférable de s'appliquer pour la création des lignes de construction.....

Configurez votre vue perspective: dans l'option de rendu cochez la case Forcer 2 faces. Placez-vous dans la vue de gauche, allez dans *Créer/Géométrie/Grilles surfaciques*, sélectionnez *carreau quad*. et créez votre grille surfacique près de votre ligne de construction.

Faites un zoom dessus, allez dans le panneau *Modifier* et sélectionnez *Editer carreau*. Niveau de sélection/sous-objet/sommet doit par défaut être actif. Déplacer maintenant les deux sommets de façon à les rapprocher de la ligne de construction.

Utilisez les points de contrôle pour "coller" au plus près. Il est aussi préférable de décocher l'affichage du treillis pour une meilleure vision de la surface.



Pour le moment il est important de rester dans la vue de gauche, en effet nous allons modéliser seulement une partie du visage l'autre partie sera issue d'une symétrie. Cependant il ne faut pas oublier l'axe de symétrie et donc ne pas déplacer les points qui formeront le bord de la surface dans une autre vue que celle de gauche (ou de droite) pour ne pas provoquer un décalage lorsque nous souderons les points des deux surfaces.

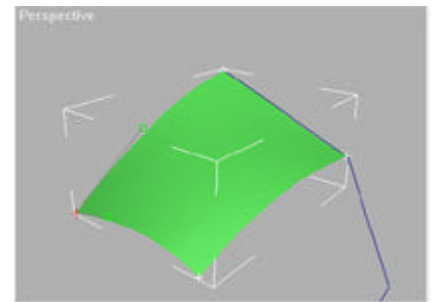
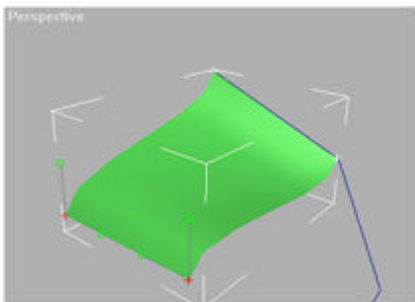
Maintenant sélectionnez les deux autres points et placez-vous dans la vue de Face, Déplacez les deux points, puis modifiez les points de contrôle.

Attention quand vous modifiez les points de contrôle de ne pas déplacer la surface au-delà de votre axe de symétrie. Voilà votre première surface est à peu près en place, vous pourrez modifier à tout moment ses points et ses points de contrôle si vous le souhaitez.

Maintenant nous allons l'agrandir pour continuer la modélisation.

Cochez l'affichage du treillis, dans

l'objet sélectionnez *Arête*, cliquez sur une des arêtes de votre surface (sauf celle du côté de l'axe de

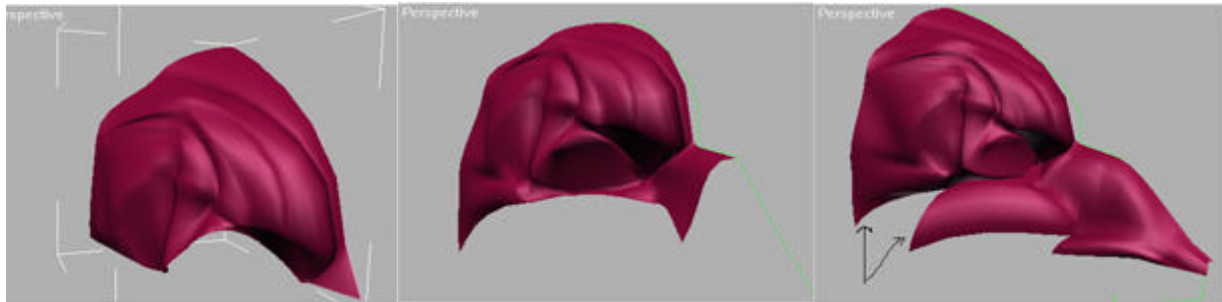
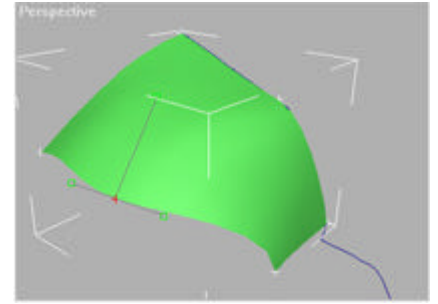
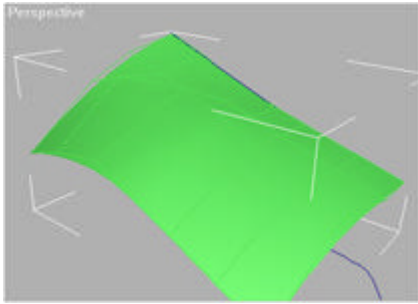


/métrerie). Cliquez sur *ajoutez quad*:

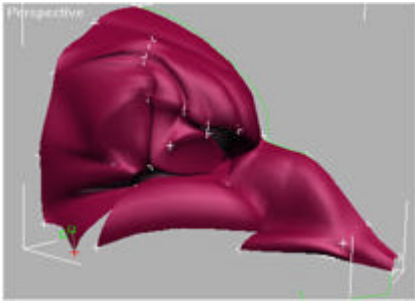
esélectionnez *Sommet* au niveau *Sous-objet* et décochez l'affichage du Treillis, puis déplacer les points : les points de contrôle pour modeler la tête. Vous pouvez cliquer-droit sur un des points et le transformer en coin pour vous aider à modéliser.

Renouvelez l'opération et continuez à modéliser. Il est important de savoir que MAX garde en mémoire chaque déplacement de vos points, n'hésitez pas à faire *annuler action* si vous n'avez pas bien placé votre point plutôt que de le redéplacer et ainsi contribuer à l'augmentation du taux de mémoire. N'essayez pas non plus d'obtenir une surface trop lisse tout de suite, un modificateur lissage

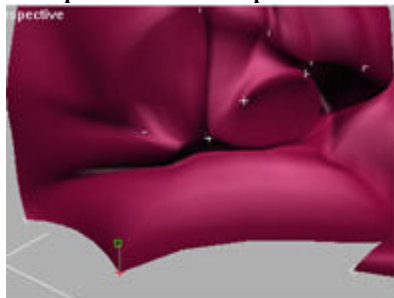
maillage, bien placé, plus tard résoudra ce petit problème. Faut-il vous rappeler qu'une petite sauvegarde en temps en temps permet de garder un pouls régulier ? Vous pouvez également ajouter un tri plutôt qu'un quad, vous devez même le faire dans certains cas:



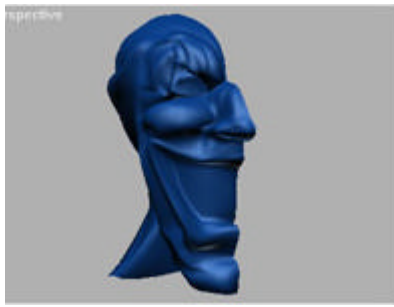
Nous allons voir comment souder deux surfaces entre-elles. Cochez l'affichage du treillis, dans *Sous-objet* sélectionnez *rête* et sélectionner une des deux arrêtes et ajouter tri (dans certains cas il faudra choisir quad, mais pas



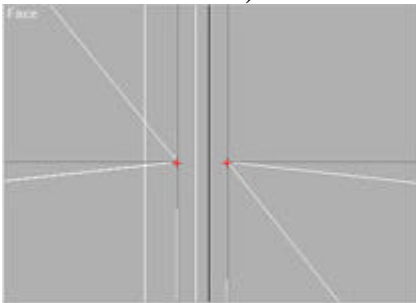
i) Déplacer le point de la surface que vous venez d'ajouter sur le point à souder de façon à ce qu'il soit confondu sur deux vues, utiliser le zoom pour superposer les deux points. Faites attention de toujours déplacer le même point: celui de la surface que vous venez d'ajouter sinon vous allez déplacer le point de la surface qui est censé être en place. Les deux points sont confondus? Sinon, maintenant sélectionnez les dans une des deux vues et cliquez sur souder. S'ils ne se soudent pas, c'est qu'ils ne sont pas bien confondus, rezoomer ou augmenter le seuil de soudage.



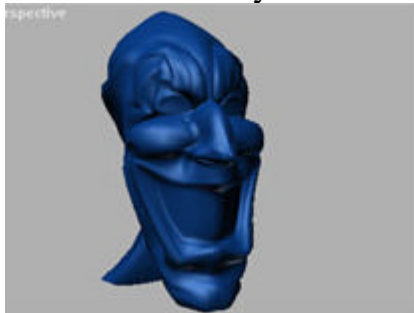
Continuer jusqu'à obtenir la moitié de votre tête:



Maintenant nous allons créer la symétrie et souder les points des deux surfaces. Sélectionnez la moitié et créer une symétrie avec une copie dans la vue face, déplacer sur l'axe des X votre copie pour l'aligner sur l'originale. Désélectionnez le niveau de sélection *Sous-objet*, puis cliquez sur le bouton *attacher* et sélectionner l'autre surface: vos deux surfaces sont soudées et n'en forment plus qu'une seule, mais vous devez encore souder les points entre eux: Cliquez sur le bouton *sous-objet* pour revenir au niveau de sélection *Sommet*. Placez-vous dans la vue Face et zoomer sur l'axe de symétrie, puis avec le PAN (la petite main qui permet de vous déplacer parallèlement au plan de la fenêtre) puis rechercher chaque point (il y en a deux: un pour chaque face, mais ils doivent être confondus ... normalement) sélectionnez les et soudez les entre eux. Si vos points ne sont légèrement pa



confondus, augmentez le seuil de soudage pour les souder. Quand tous les points de l'axe de symétrie sont soudés, la soudure des deux surfaces est totale.



Pour le mapping vous pouvez utiliser un matériau de Type *Multi/sous-objet*: sélectionnez vos faces en sélectionnant *Carreau* au niveau de sélection *Sous-objet*.



A ce stade vous pouvez encore modifier chaque point de la surface, mais ce prix d'une taille de fichier Max importante ainsi qu'un taux d'occupation mémoire non moins important... si vous êtes sûr de votre réalisation alors cliquer droit sur l'éditeur de la pile et rétracter tout.

[ETOUR](#)
[LAIL](#)