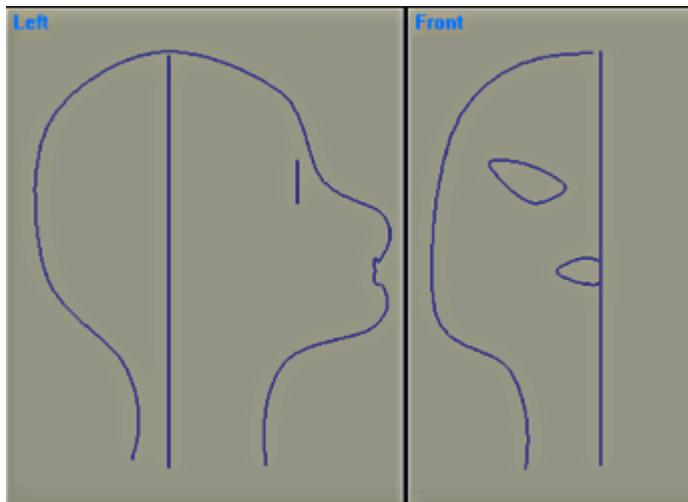


Modélisation d'une tête de créature simple.

3DS Max 2.0, 2.5, 3.0.

1/2

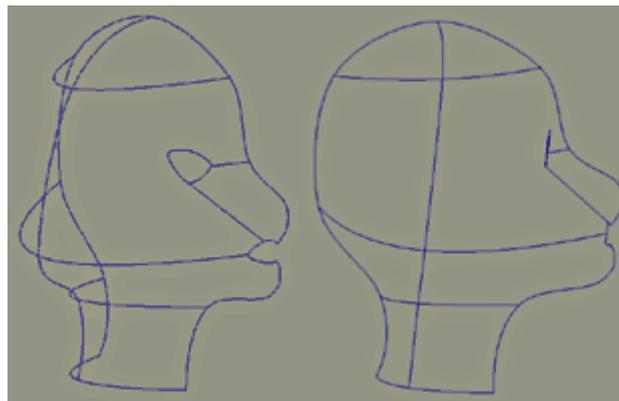


-1- On construit les profils de face et en vue de coté, ainsi que l'emplacement de l'oeil et l'ouverture de la bouche.

On doit avoir en tout 5 splines indépendantes: profil haut, profil bas, bouche, oeil et contour du visage.

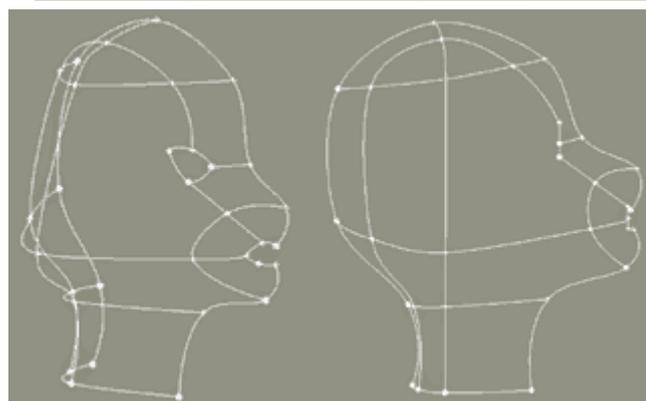
Tout les points de controles des splines doivent être convertis en point smooth.

[TELECHARGEZ le fichier ZIP pour max 2.5, 3.0 \(plug in Surface tool nécessaire sauf avec max 3.0\)](#)



-2- On snape les extrémités des 5 splines de base (sans fusionner les points).

-3- On commence à construire le réseau avec les points existants.

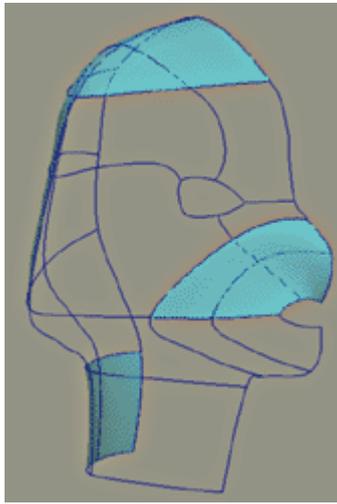


Il y a très peu de points au commencement...

-4- A ce stade il faut faire une copie en référence du réseau de spline (nom SPLINE), on l'appelle SKIN G.

Sur l'objet SKIN G on applique le modificateur SURFACE.

Maintenant, en bougeant les points de

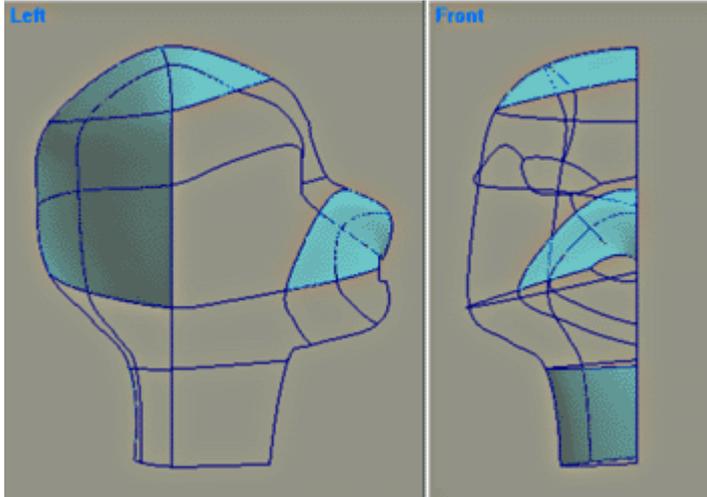


l'objet SPLINE on voit la surface se déformer en temps réel.

(pour sélectionner facilement utilisez le raccourci H)

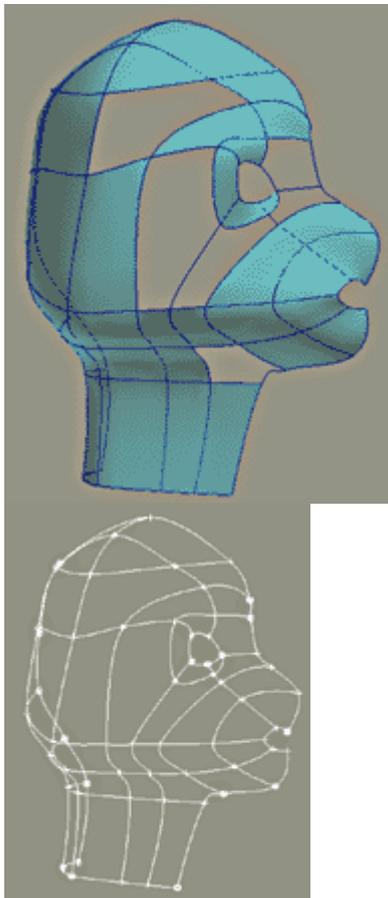
Lorsque le réseau est en cours de construction la surface présente des zones où les normales sont inversées. Ne pas s'en soucier.

Parfois c'est la surface entière qui est inversée. Il suffit de d'activer FLIP NORMAL dans le modificateur SURFACE.



-5- On rajoute des points sur les splines pour construire la surface.

Tips: on applique à l'objet SKIN G un matériau transparent et self illuminé, ce qui permet de voir facilement les splines.



[SOMMAIRE](#)

[PRECCEDENT](#)

[SUITE](#)

