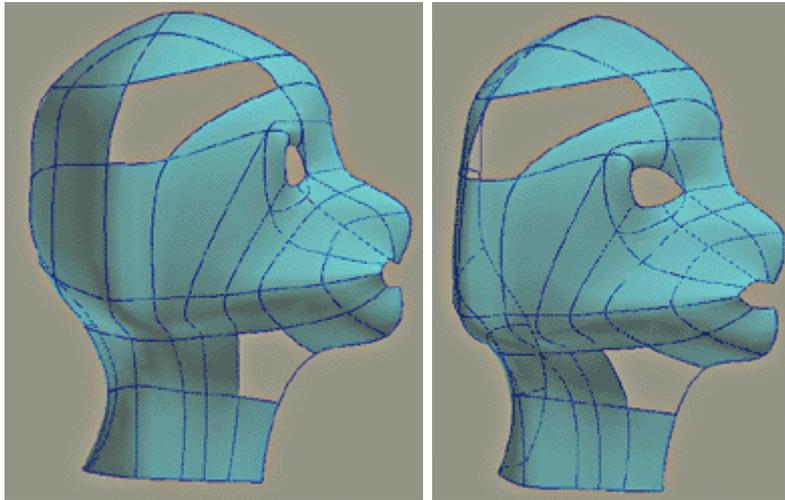


Modélisation
d'une tête de
créature simple.

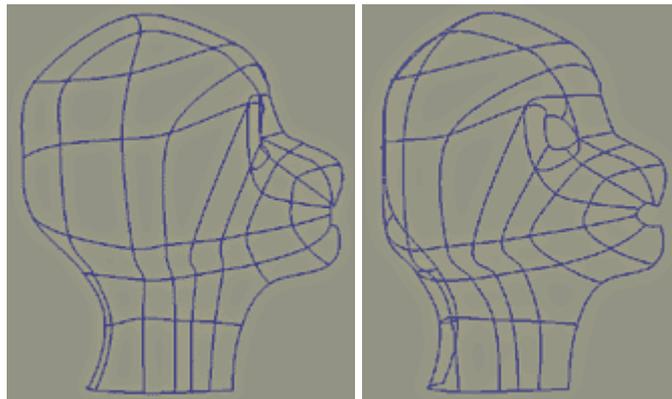
3DS Max 2.0, 2.5,
3.0.

2/2

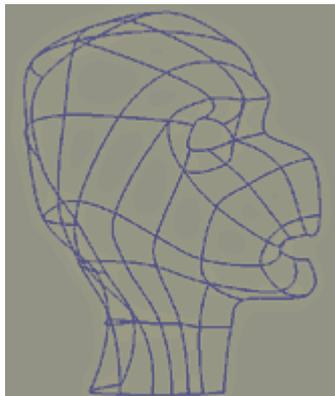


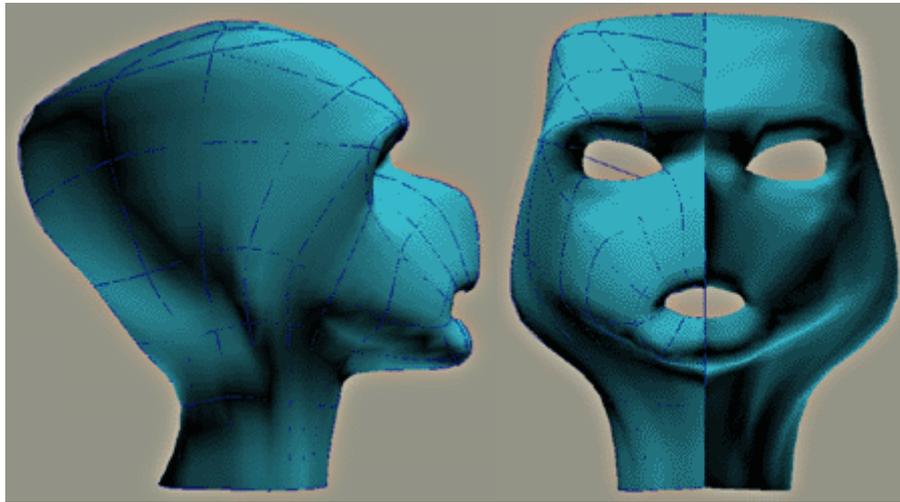
-6- Notez que les splines rayonnent autour de la bouche et de l'oeil, ce qui respecte la forme des muscles circulaires.

Ceci est important si l'on souhaite faire de l'animation faciale. (un prochain tutorial sans doute...)



-7- On bouche les deux derniers trous avec une spline.





-8- Une fois la surface complétée, on peut déplacer les points du réseau pour donner une meilleure forme à la tête.

Faire une symétrie de SKIN G en instance ce qui permet d'ajuster les formes en ayant une vue d'ensemble.

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

Une fois que l'on est satisfait des proportions, on peut rajouter des splines pour affiner des détails (contour de l'oeil, de la bouche...).

La suite dans un prochain tutorial...

[SOMMAIRE](#)

[PRECEDENT](#)

[SUITE](#)