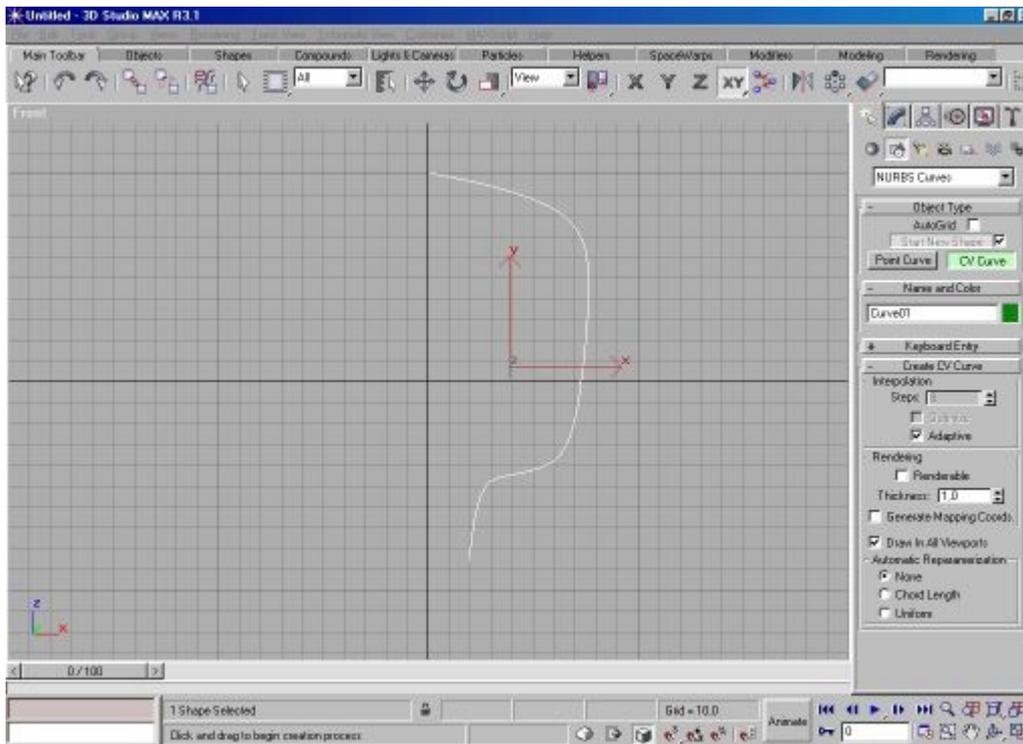


# FAIRE UNE TETE

Démarre une nouvelle scène sous Max.

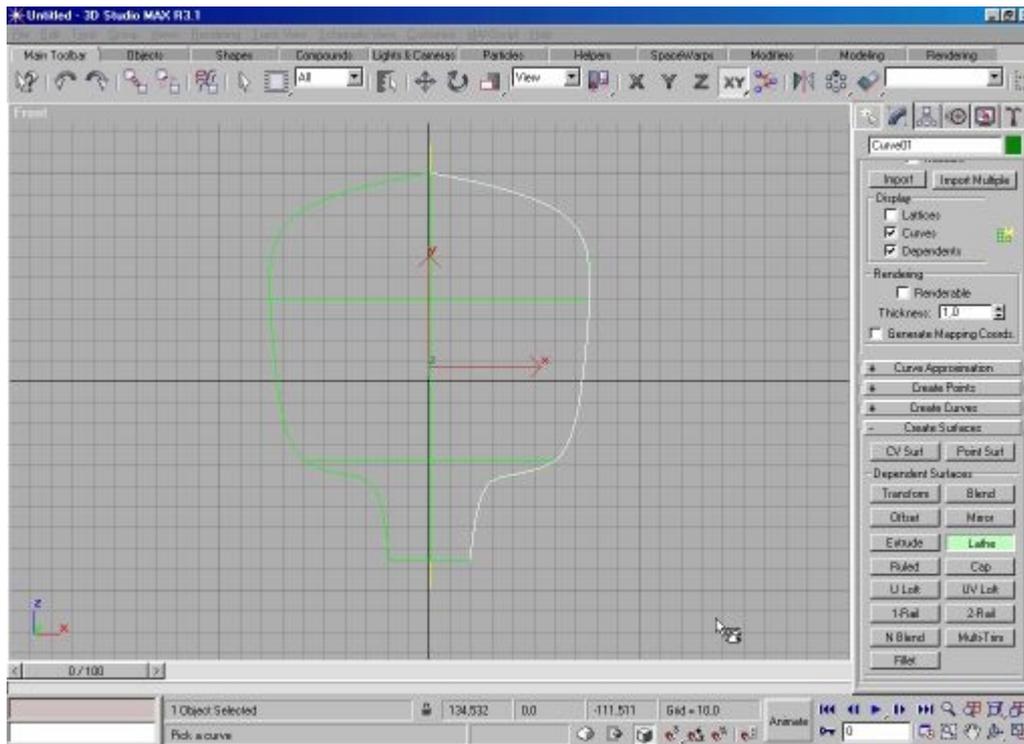
D'abord, on va créer l'objet de base :

Allez dans le panneau "create/shapes" et choisissez CV curve et faites une moitié de tête comme le montre l'image cidessous :



Allez ensuite dans l'onglet hierarchy pour bien centrer le pivot en utilisant "affect pivot only"

Une fois le pivot centré, cliquez sur l'onglet "modify", et dans le menu "create surface", appliquez un "lathe" (cliquez sur lathe et ensuite sur votre courbe nurbs pour appliquer le modificateur). Vous devez maintenant obtenir ça :

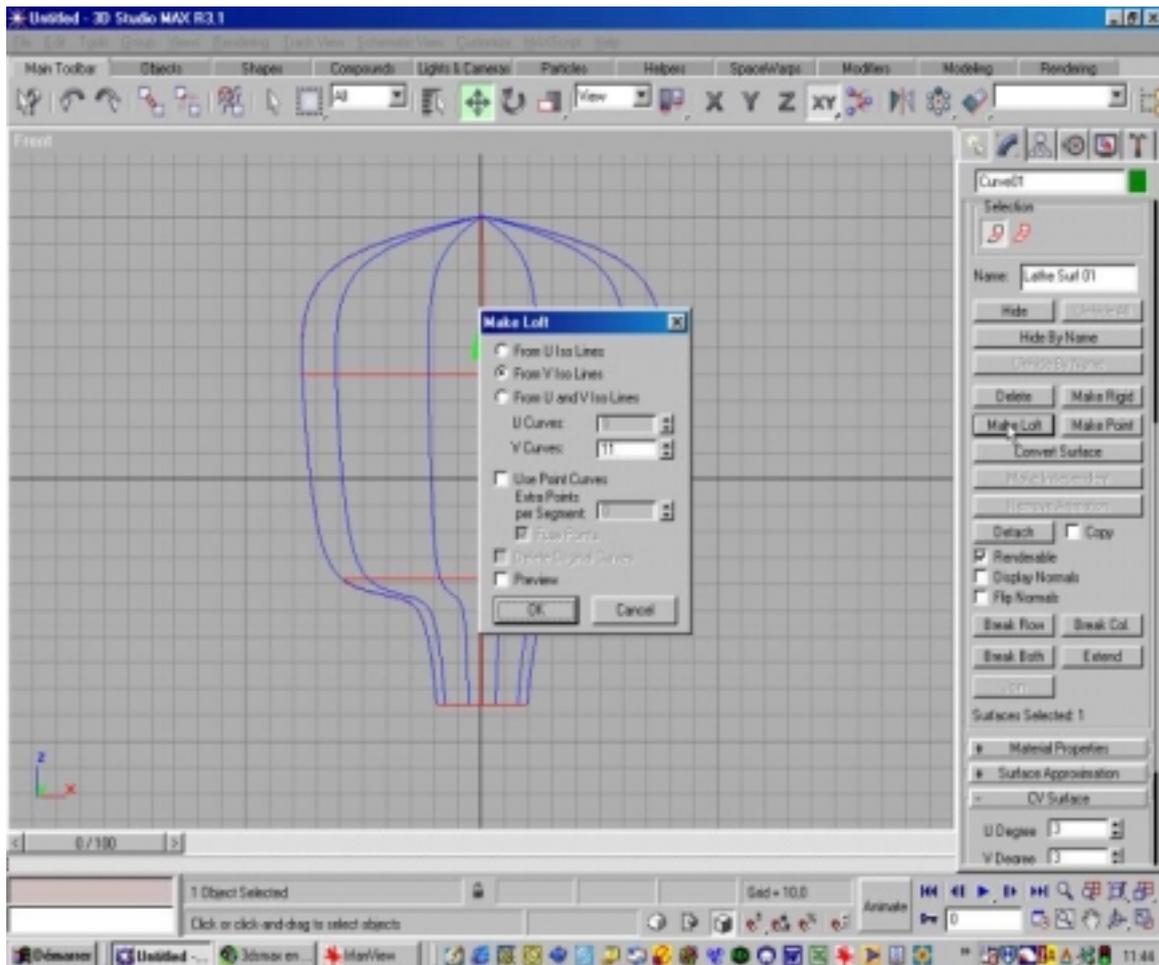


**Maintenant, rendons indépendant ce dernier objet de la courbe de départ que vous avez créé :**

**dans l'onglet modify, cliquez sur sous-objet et sélectionnez surface puis cliquez l'objet que vous avez créé avec le modificateur lathe pour enfin cliquer sur "make independent"**

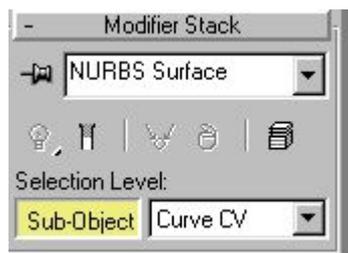
**On peut maintenant effacer la courbe de départ : dans le menu sous-objet, sélectionnez "curve" et supprimez la.**

**Détaillons un peu cet objet maintenant : dans le menu sous-objet, sélectionnez "surface" puis cliquez sur le bouton "make loft" ...**

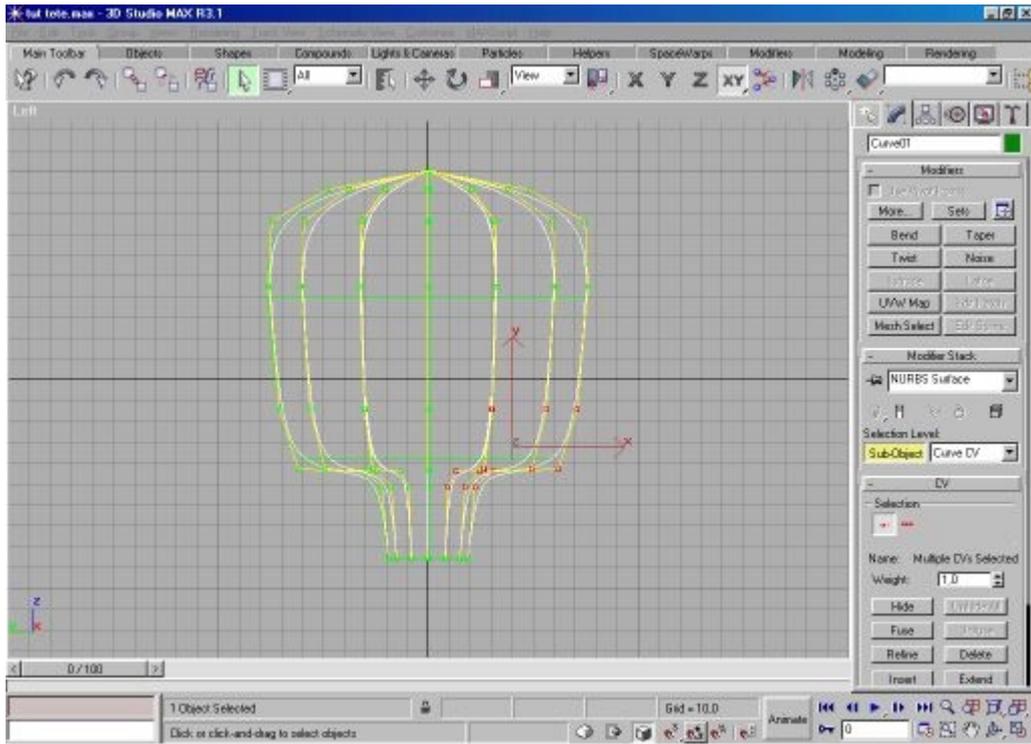


... dans la petite fenêtre qui apparaît, cliquez sur le bouton "from V iso line" et mettez y une valeur de 15 (ceci dans le but de rajouter des lignes verticales à votre objet).

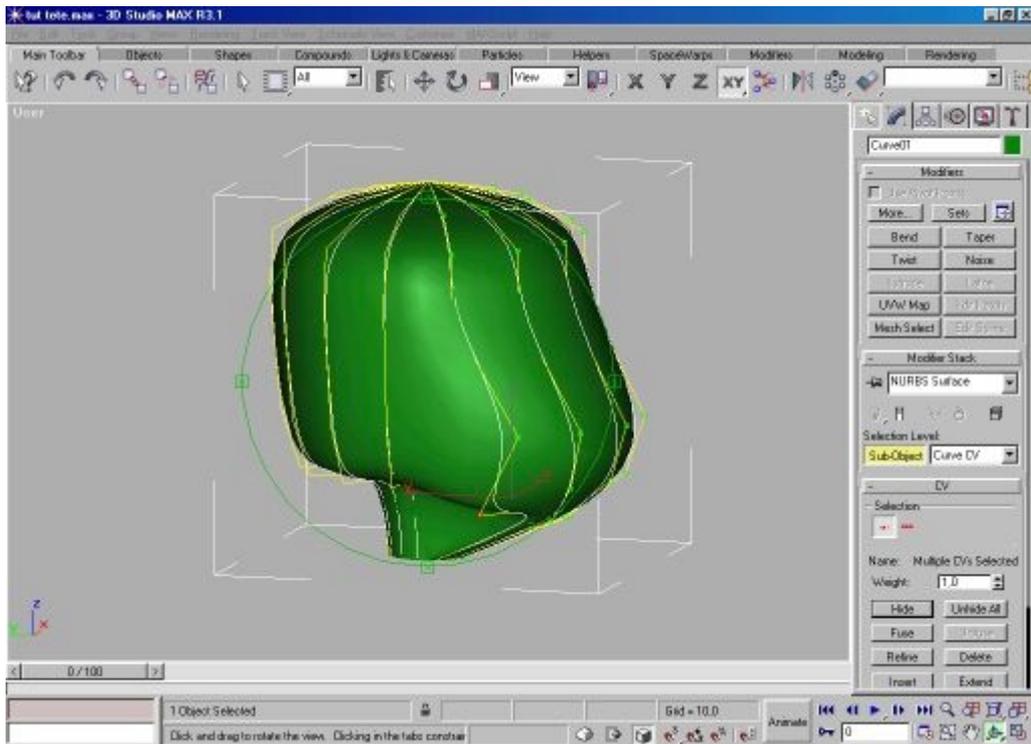
A présent, dans le menu sous objet, sélectionnez "courbe CV" :



Faisons la bouche : dans la vue gauche, sélectionnez les points qui se trouvent à l'emplacement prévu de la bouche :

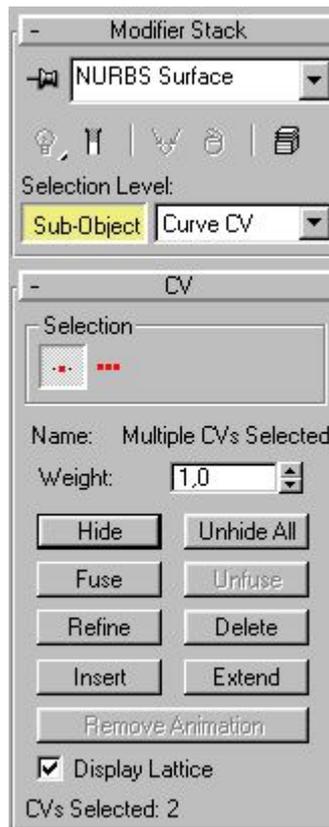


et déplacez les de façon à créer la forme de base de la mâchoire. A vous déplacer séparément chacun de ces points après pour arriver à votre objectifs. Pour moi, ça donne ça :

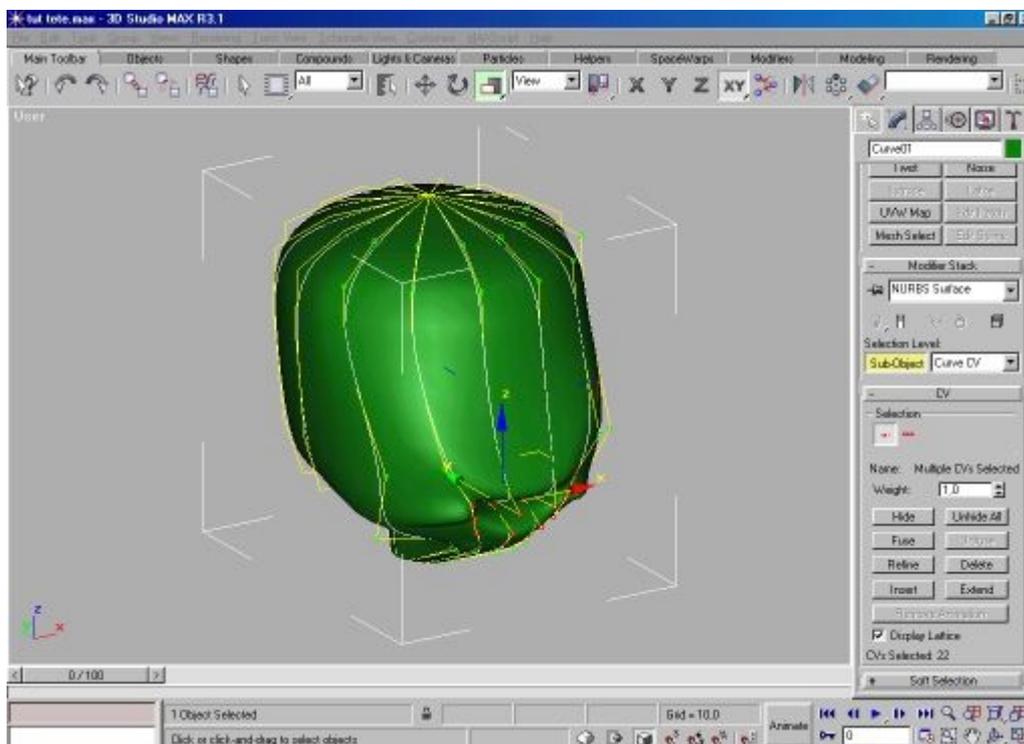


Faisons maintenant la bouche à proprement parler :

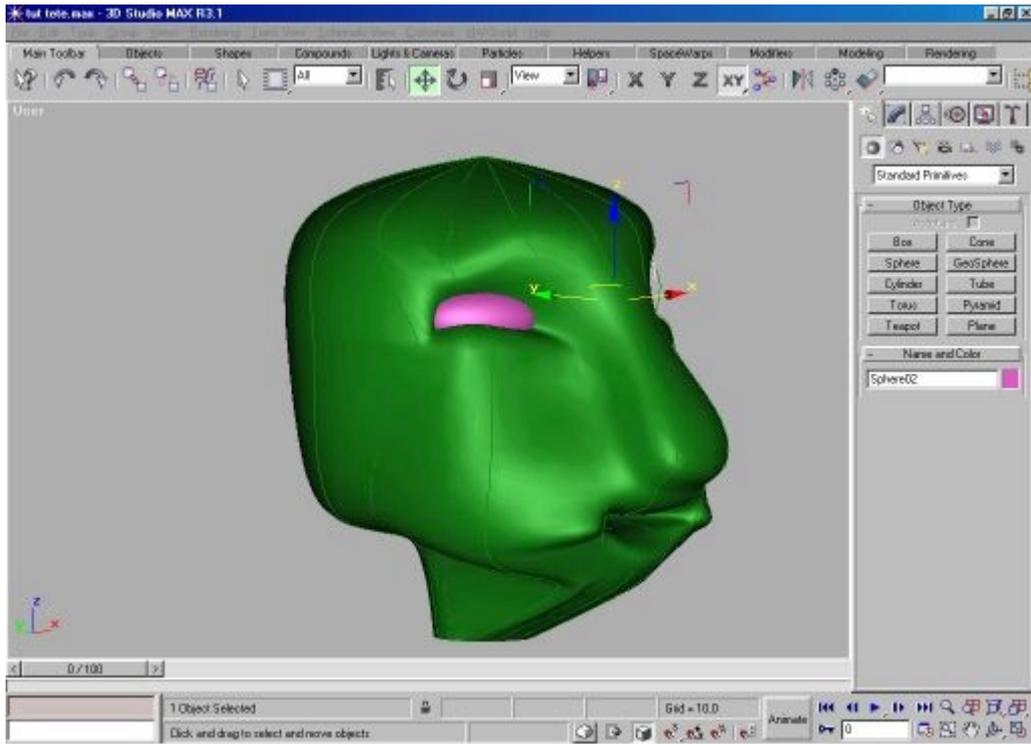
Pour cela, on va rajouter des points sur le visage au niveau de la bouche en utilisant la touche Refine :



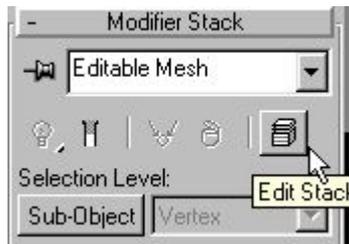
cliquez donc sur "refine" et disposez la souris à l'endroit sur les lignes où vous voulez rajouter des points et cliquez dessus. On a maintenant plus de points qui vont nous permettre de faire une bouche un peu complexe. Ces points créés, sélectionnez ceux qui vont faire le creux de la bouche et déplacez les vers l'intérieur de la tête comme suit :



Dans le même principe, faites le nez, les yeux et les oreilles et vous obtiendrez quelque chose ressemblant à ça :



Une fois la modélisation terminée, reste à transformer cet objet de nurbs vers un "editables mesh" en cliquant du bouton droit sur :



et ensuite en cliquant sur "collapse all" et OK.

Maintenant, c'est à vous de mettre une texture et des objets additionnels sur cette tête !

Un exemple pourrait être ceci :

© David GUILLAUME

