

Bon, ce tutoriel existe déjà sur le site de www.3d-io.com, ici, je ne vous propose pas une traduction, mais une explication sur comment MOI j'ai réalisé ce tutoriel. J'ai utilisé les mêmes étapes, mais je vais rajouter quelques détails qui ne sont pas dit dans la version originale. Ce tutoriel est surtout pour vous montrer ou redémontrer l'habileté de modélisation du LPM (Low Polygon Modeling). Cette technique consiste en fait à construire l'objet en modifiant ses faces, mais c'est loin d'être pratique de modéliser un objet avec plusieurs milliers de facettes!

Alors on utilise un objet avec un maillage très simple, qu'on lissera par la suite...

J'ai fait ce tutoriel ("tut") sous la version bêta de 3D Studio MAX 3 [SHIVA]; mais il est faisable sur tout logiciel possédant une fonction de lissage de maillage...et bien sur toute autre version de MAX disposant du plug-in.

Bon, assez parlé, agissons!

La première étape consiste à créer une sphère, je suppose que vous savez le faire! Mais vous devez SURTOUT créer la sphère dans la vue de face pour avoir le pôle de cette vue. Cette boule doit avoir comme propriétés:

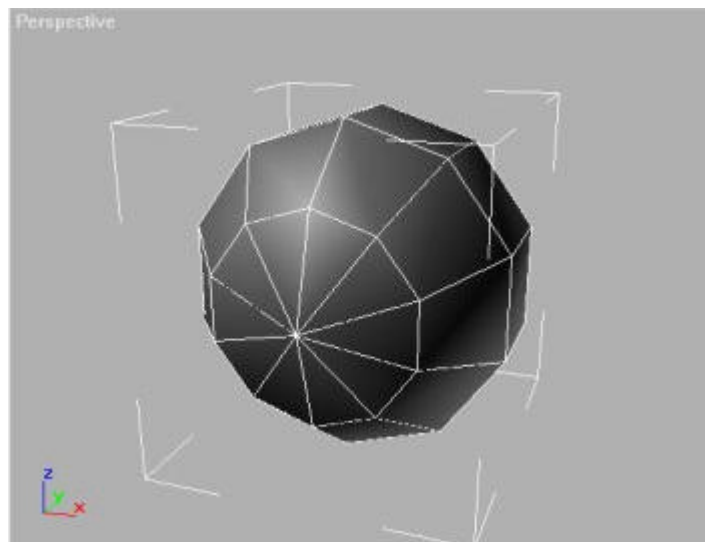
Radius = 50

Segments = 10

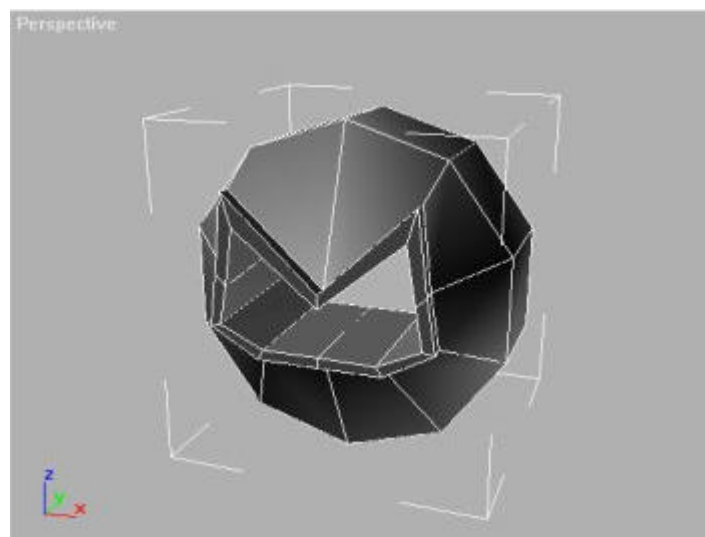
Smooth = ON

le reste c OK!

Bon, voilà ce que ça doit vous donner:

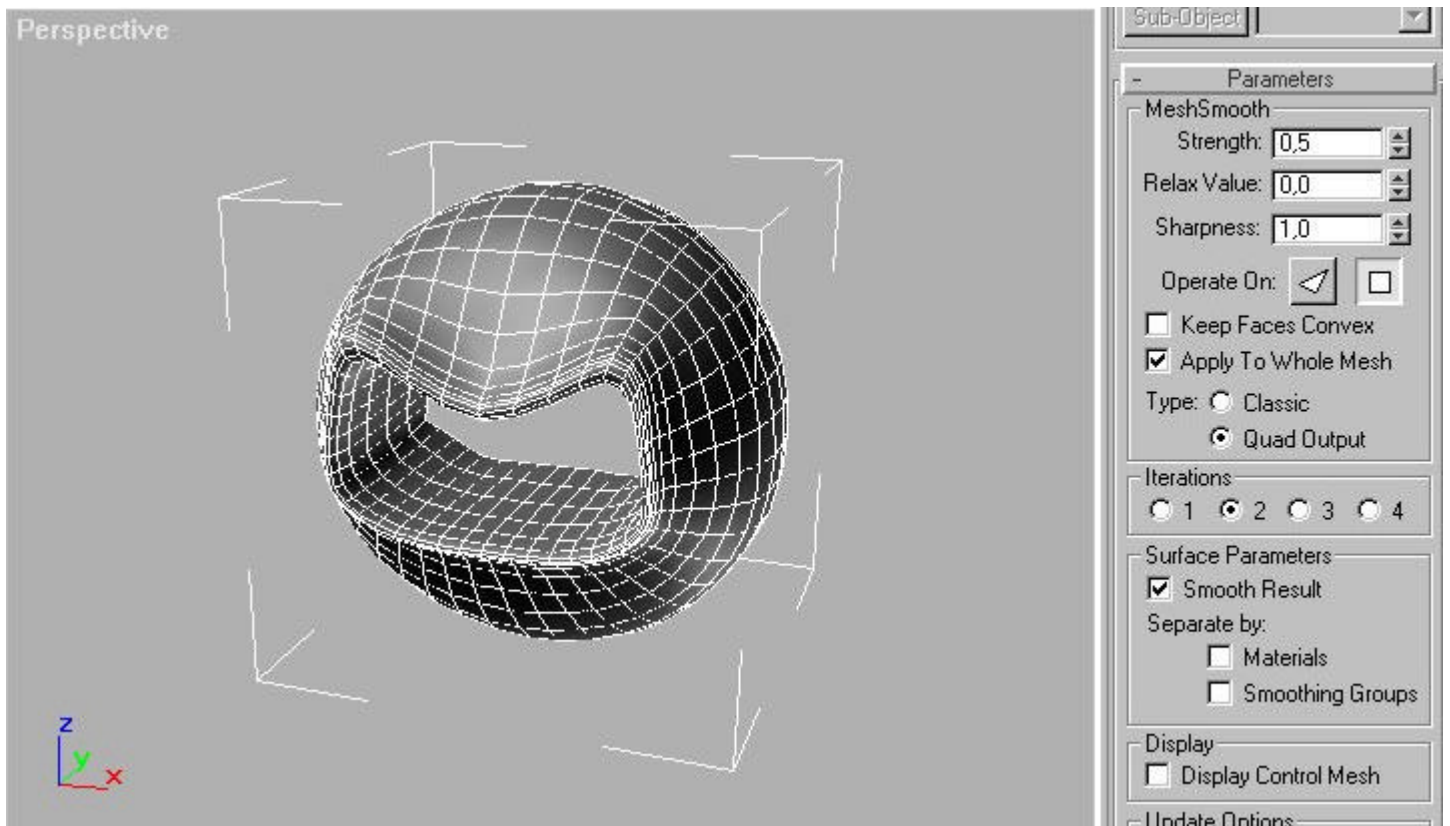


Ensuite, vous devez sélectionner les 9 faces autour du milieu de la sphère dans la vue de face, et les extruder..., vous devez les bouger, en mode sous-objets, facettes ou vertex pour arriver à ce point là:



Je n'ai malheureusement pas fait de capture d'écran intermédiaire, et j'ai pas envie de recommencer !! mais, il faut jouer surtout en déplaçant les faces, et pour faire le cockpit, vous devez extruder avec une valeur négative pour le rentrer dans l'objet... puis, détruisez les faces qui ne servent plus à rien.

Appliquez ensuite le modificateur "MeshSmooth" que vous pouvez trouver en cliquant sur "More...." et donnez les valeurs de l'usage que voilà:

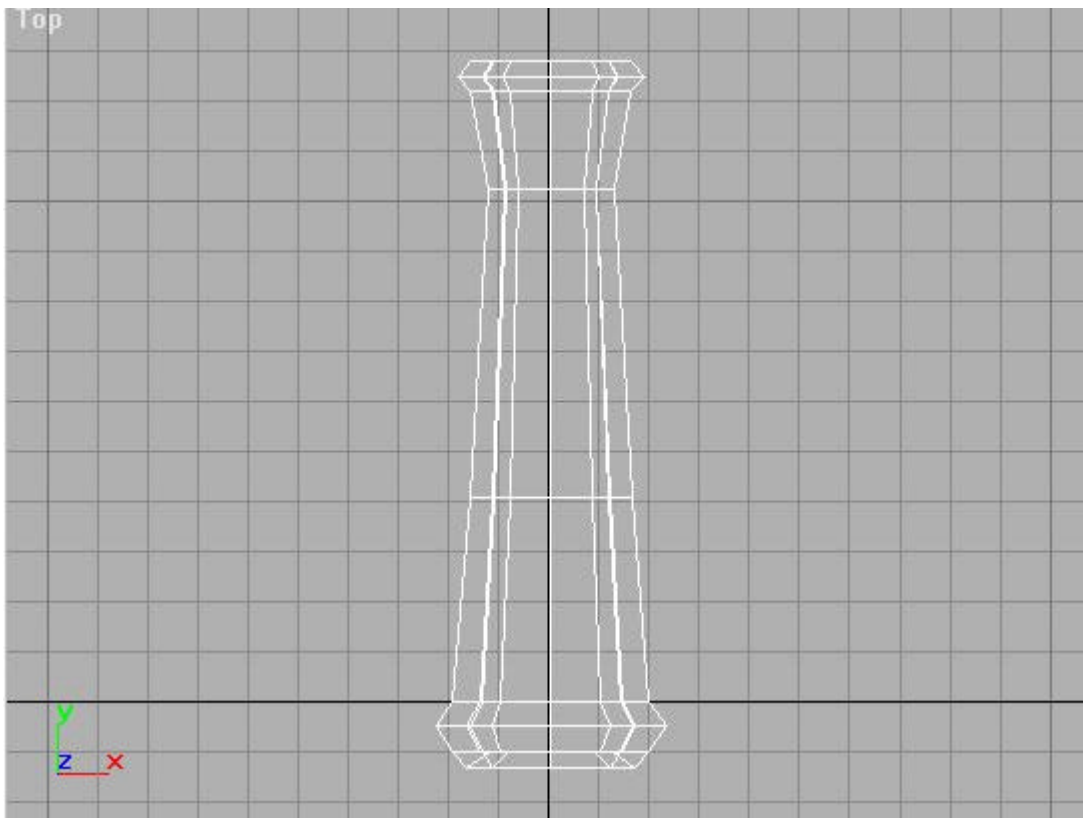


Dans la seconde étape, nous allons faire les réacteurs....

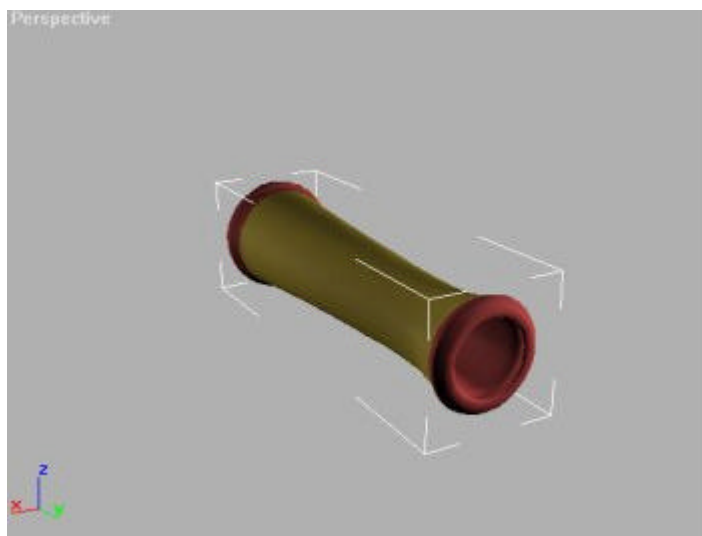
Pour cela, il nous faut un tube, avec les propriétés suivantes :

adius 1 = 25
adius 2 = 18
eight = -121,5
eight Seg. = 3
ap Seg. = 1
des = 8

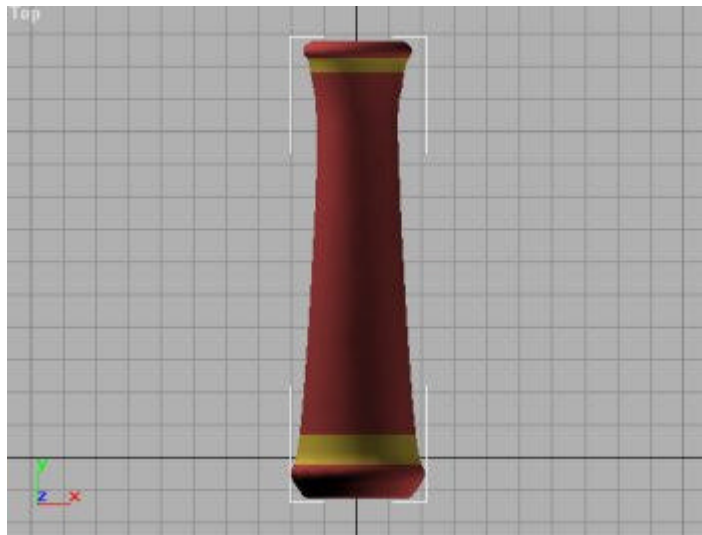
Appliquez un "Edit Mesh", et déplacer les vertex pour avoir qq chose ressemblant à ca:



bon, maintenant, il faut le lisser avec un MeshSmooth, pour avoir ça :



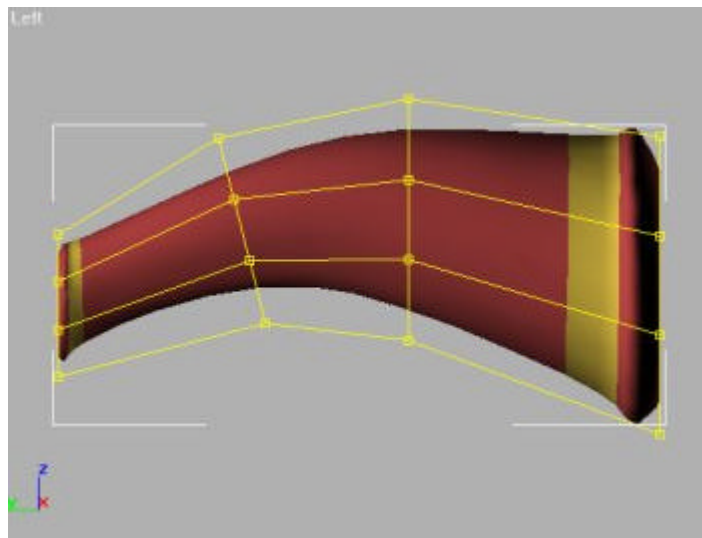
mais on va commencer à s'intéresser aux mappings, avant de le déformer, alors il nous faut deux coordonnées de mapping, pour les bords d'urgence...donc, un "Edit Mesh" en sous-mode FACES, et sélectionnez les faces comme sur l'image qui suit et donnez leur un "material ID" n°2, les faces en jaunes sont en ID 2; et les faces en rouges en ID 1:



Enlevez le mode sous-objets, et ajoutez un UVW Map de type cylindrique + Cap. Vérifiez bien que le Map Channel soit bien en 1.

Ajoutez ENCORE un UVW Map mais sphérique et changez le Map Channel à 2.

On va maintenant pouvoir modifier la forme du réacteur... Pour cela, appliquez un modificateur FFD(box) avec comme nombre de points 4x4x4. Passez en mode sous-objet -> Control Points, et faites en sorte que cela donne ça :



Vous devrez utiliser les outils de déplacement, mais aussi de mise à l'échelle, et de rotation...

Bon, à ce stade, vous pouvez CLONER et déplacer les copies, les tournez, pour les placer ainsi:



Voilà, pour la suite, j'ai fais une autre page, pour alléger le tout...