



www.CGItrainer.com
Autodesk® Authorized Training Center® Certified Instructors Autodesk®

Actualités Logiciels Tutoriels Galerie Concours Forum Wip Emplois Boutique

NEC WI1510 SATA pour 1589€HT seulement

Empowered by Innovation
NEC

WACOM

» Accueil » Tutoriels » Amapi

» Modélisation d'un dragon en NURBS

Modélisation d'un dragon en NURBS

Amapi, Modélisation d'un dragon en NURBS.

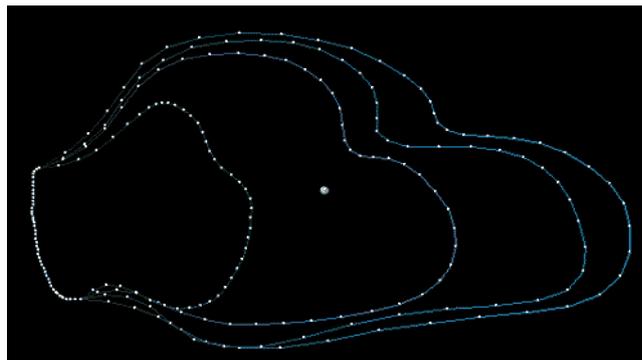
Ce tutoriel vous aidera à modéliser une tête de dragon en NURBS.

La modélisation à base de NURBS est très efficace, mais reste complexe. Ce didacticiel montre comment créer une tête de dragon, assez simplement. Il a été réalisé avec Amapi mais peut être suivi sur n'importe quel modelleur supportant les NURBS. Amapi a cependant l'avantage d'être très puissant, rapide et bon marché...



Tout d'abord, il faut savoir ce que l'on veut faire en réalisant rapidement un croquis sur papier afin de concrétiser son idée et de retrouver les proportions et l'aspect général de la forme.

Après cela seulement, intervient l'informatique. On crée quelques courbes décrivant la forme dans son ensemble. Il faut éviter de faire beaucoup de courbes ou de trop les détailler.



Avec l'outil Surface Réglée, on crée une surface joignant les courbes.

Médias

Envoyer cet article à un contact

Imprimer cet article

Télécharger l'article en PDF

Votre réaction concernant cet article

Connexion

Pseudo/password:

Connexion auto

Connexion

Souscription
Identifiants perdus ?

Newsletter
Abonnez-vous

Boutique
Textures-Modèles
Logiciels 3D
Logiciels 2D
Promo

Empowered by Innovation
NEC
NEC
WI1510
SATA

images-factory.com

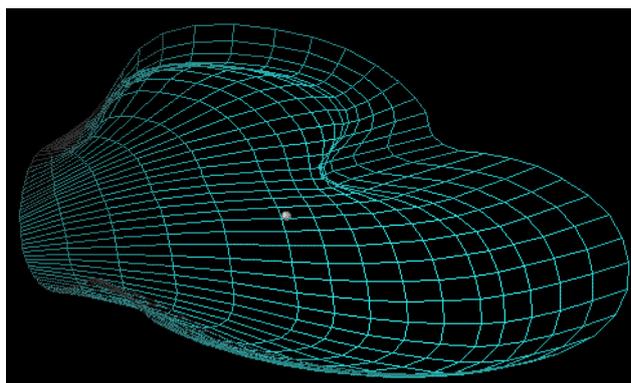
Personnages

Publicité

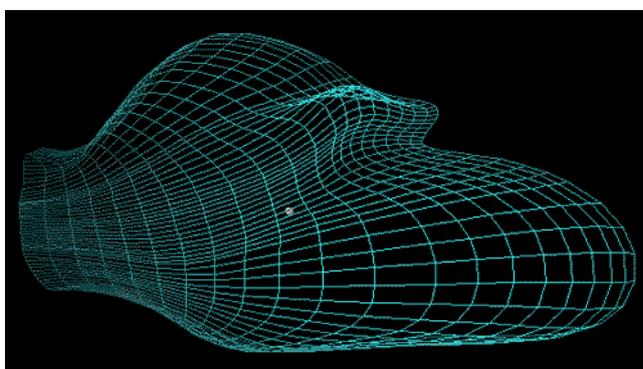
Affiliation

3DVF
AFFILIATION

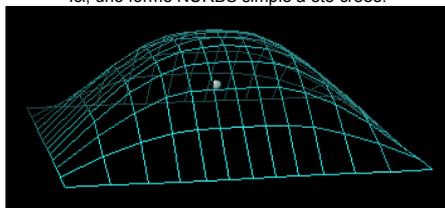
Adhérez au Programme
Affiliation 3DVF...
et gagnez de l'argent
grâce à votre site !



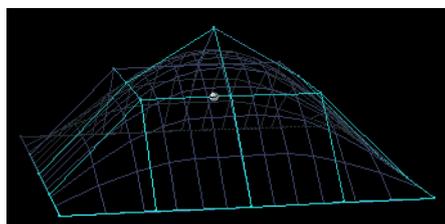
Puis, avec Lisser, on ajoute des courbes de contrôle et on déforme la surface pour la détailler (ici, le contour de l'oeil).



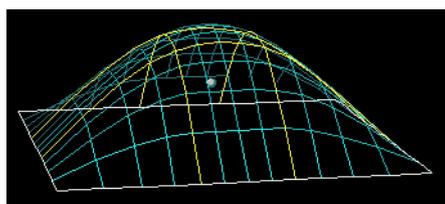
Pour affiner une forme NURBS, les fonctions d'ajout de point de contrôle et de déplacement de point suffisent. Ici, une forme NURBS simple a été créée.



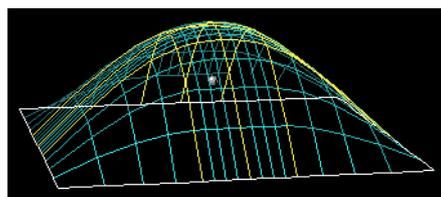
Et voici ses points de contrôle.



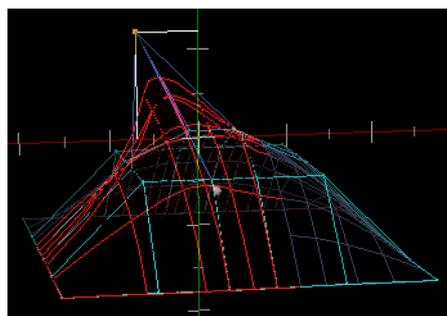
Pour ajouter les points de contrôle, on sélectionne l'outil Lisser...



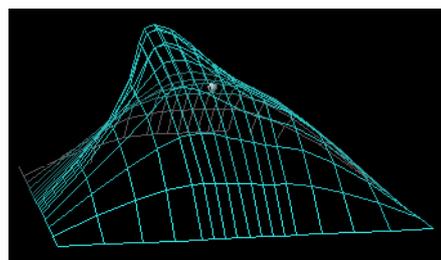
... et on clique sur la forme, à l'endroit où l'on veut ajouter les points. On ajoute, en fait, des courbes horizontales ou verticales.



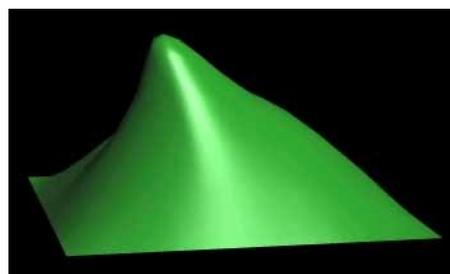
Avec l'outil de déplacement de point, on positionne les points de contrôle à l'endroit voulu.



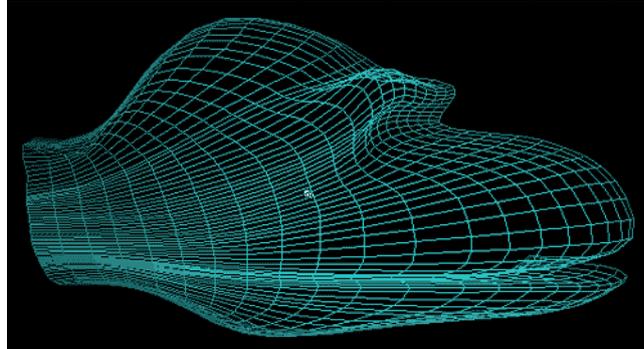
On obtient alors une forme plus détaillée, mais aussi plus complexe à manipuler.



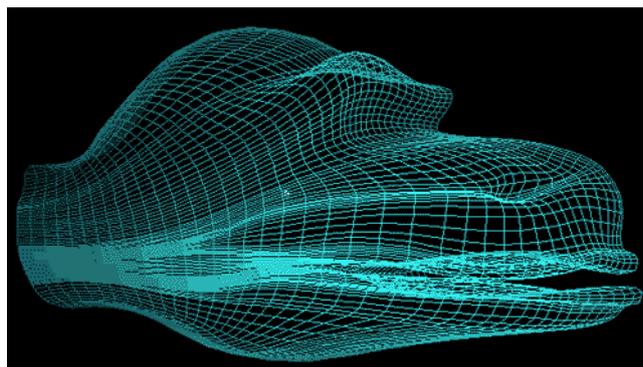
Un rendu rapide permet d'avoir une meilleure idée de la forme.



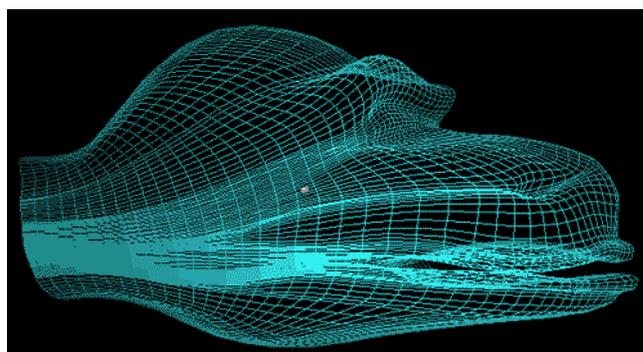
On ajoute ainsi les détails au fur et à mesure, en ajoutant des points de contrôle que l'on déplace: la bouche



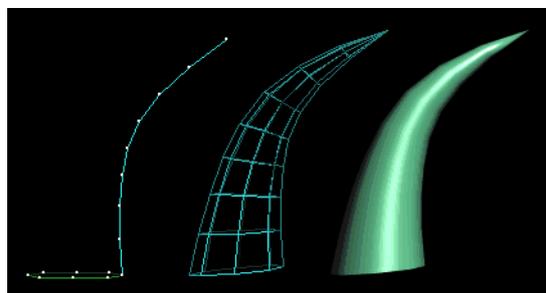
les lèvres, les narines



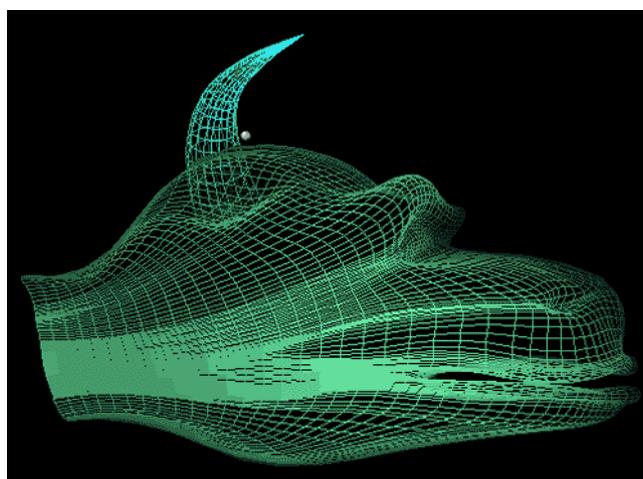
et enfin l'oeil.



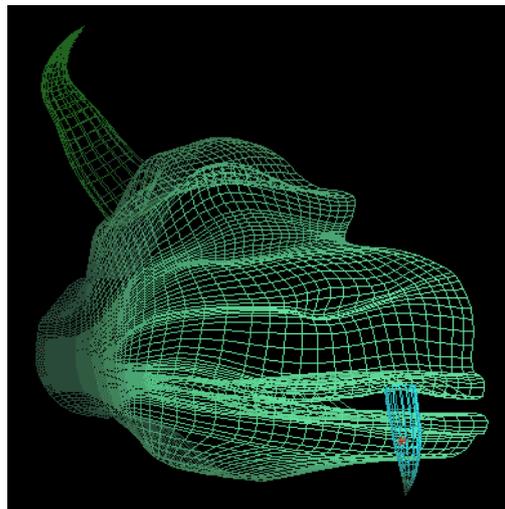
Enfin, on crée une corne et une dent en extrudant un cercle suivant un chemin décrivant la courbure de la forme. Sous Amapi, il suffit d'appuyer sur <-> pour donner l'aspect pointue de la forme, pendant l'extrusion; mais on peut également utiliser le double profil (double sweep).



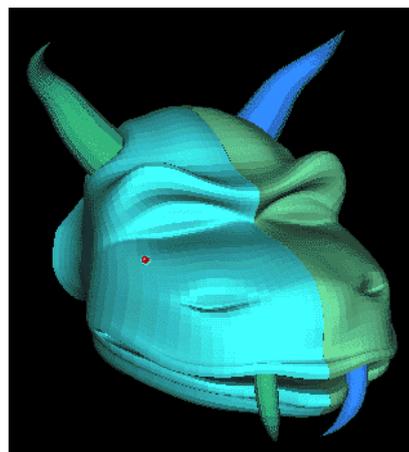
On place ces deux objets sur la forme principale, convenablement.



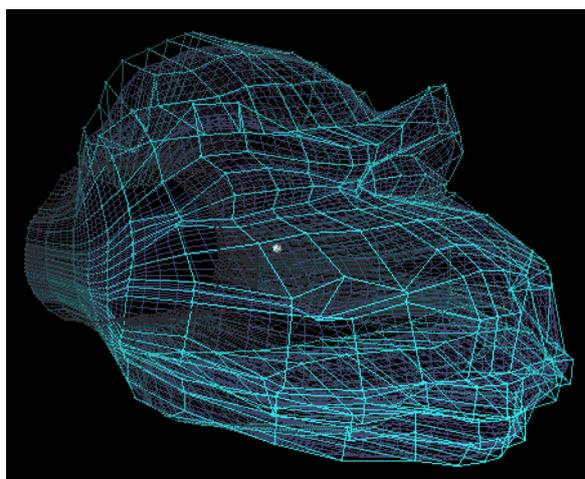
On obtient alors une moitié de tête complète.



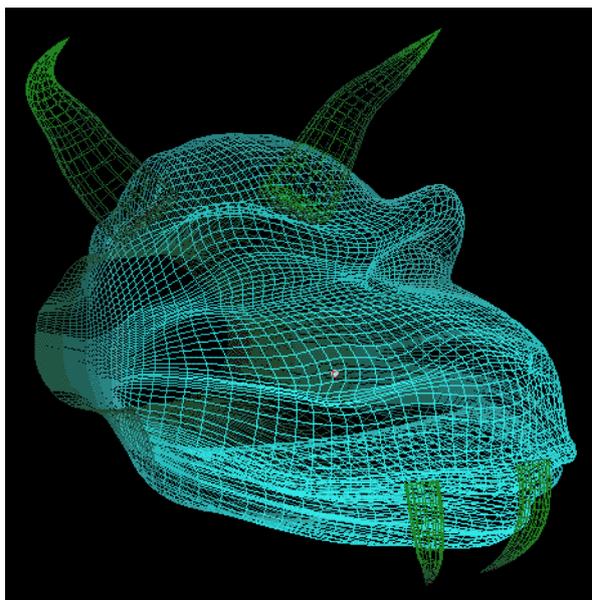
Avec l'outil Symétrie, on crée l'autre moitié de la tête. Notez ici, la prévisualisation en temps réel de la forme.



Avec l'outil Souder, on attache les points de contrôle de la surface pour obtenir une forme propre.



Et voilà le travail.



Un petit rendu sous Amapi, permet d'avoir une bonne idée de la forme finale.



Pour finir, on texture la forme. Généralement, il faut la convertir en polygones, éventuellement réduire le nombre de polygone par décimation pour l'animation et l'exporter (ici en 3DS). Pour la texturer (ici sous 3D Studio R4), un mapping sphérique extrait avec Unwrap et retouché avec Photoshop feront parfaitement l'affaire. Ne reste plus que le rendu...
Bref, un tutoriel facile.



Zobal

[WWW.3DVF.COM](http://www.3DVF.COM)

| A Propos | Contact | Copyrights | Publicité |
© Copyright 2000-2007 3DVF - Tous droits réservés

