

Magazine | Boutique Contact | Publicité




Actualités | **Logiciels** | **Tutoriels** | **Galerie** | **Concours** | **Forum** | **Wip** | **Emplois** | **Boutique**

progiss Intel® Core 2 Quad Processor Q6600
Microsoft® Windows® XP Professional x64 Edition
2Go ECC SDRAM - Disque Raptor 150Go
Vidéo NVIDIA® 256Mo Quadro FX 1500
Garantie 3 ans sur site
Doublez votre mémoire pour 1€ de plus [Cliquez-ici](#)

Empowered by Innovation
NEC **WACOM**

» [Accueil](#) » [Tutoriels](#) » [Amapi](#)

» [Modélisation d'une tête en Polygones](#)

Modélisation d'une tête en Polygones

Médias

-  Envoyer cet article à un contact
-  Imprimer cet article
-  Télécharger l'article en PDF
-  Votre réaction concernant cet article

Connexion

Pseudo/password:

 Connection auto

Souscription
Identifiants perdus ?

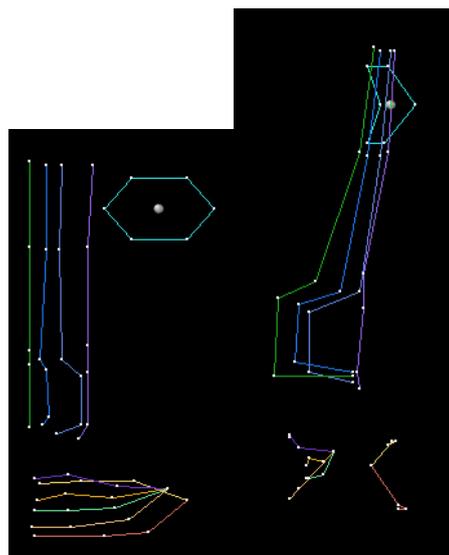
Newsletter
Abonnez-vous

Boutique
Textures-Modèles
Logiciels 3D
Logiciels 2D
Promo

Amapi : Modélisation d'une tête en NURBS.

Une tête humaine n'est pas des plus faciles à modéliser. Le travail est souvent assez long et parfois fastidieux. De nombreuses techniques peuvent être utilisées comme les NURBS, metaballs, polygones (extraction de face, surface réalisée par Loft puis retouchée...) mais certaines sont injustement méconnues. Ici, la tête est modélisée en polygone, par éléments assemblés progressivement. Les polygones permettent d'obtenir une forme organique assez facilement et la progression par élément rend le travail plus facile et réutilisable. Ce didacticiel a été réalisé avec Amapi, qui est à mon avis le meilleur modeler polygonal, mais peut être suivi avec n'importe quel modeler polygonal digne de ce nom.

Tout d'abord, on trace quelques courbes 3D, décrivant le nez, la bouche et l'emplacement de l'oeil. L'important est de tracer peu de courbes avec le nombre de points le plus restreint possible. Le superflu n'a pas sa place parmi les polygones.



Un simple loft avec ces courbes nous donne la surface correspondante. On obtient ainsi des éléments (un nez, une bouche...) que l'on peut réutiliser par la suite avec d'autres modèles.

progiss
Cliquez-ici
1589€HT
images-factory.com
Personnages

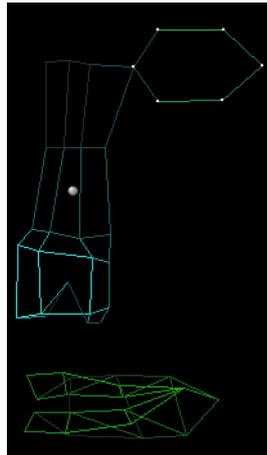
Publicité

Affiliation

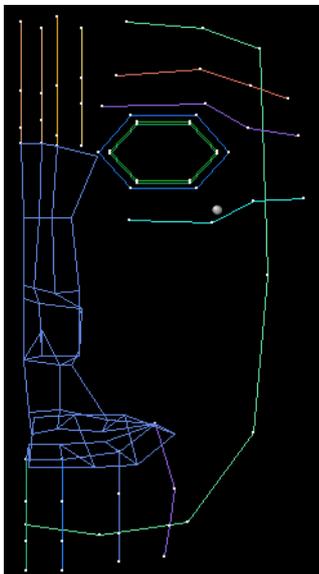
3DVF
AFFILIATION

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

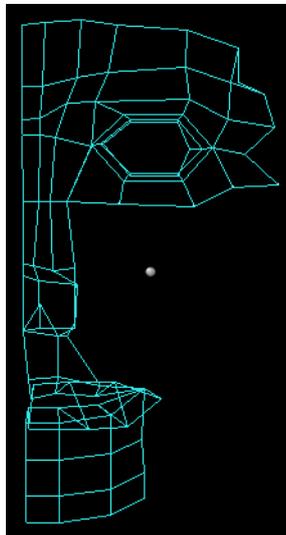




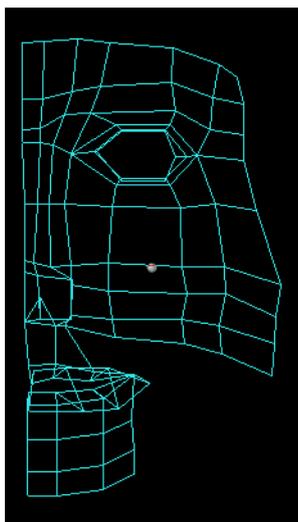
En se basant sur ces surfaces, on trace à nouveau des courbes...



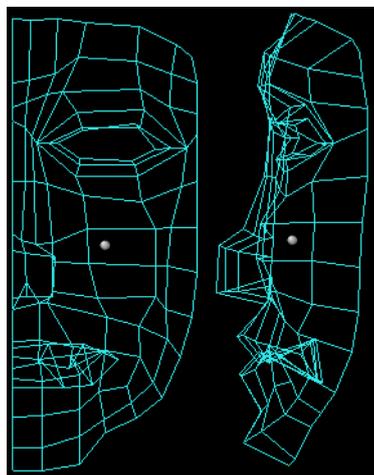
... et on obtient les surfaces correspondantes.



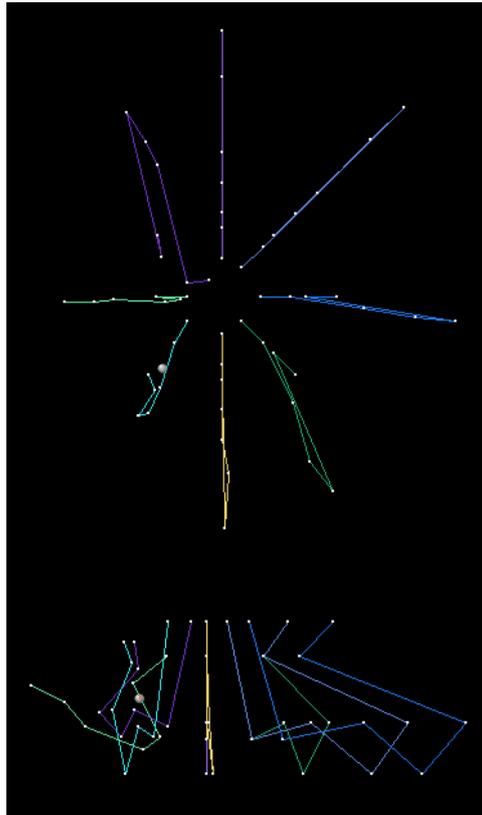
On continue la modélisation suivant le même principe... On modifie de temps en temps les surfaces que l'on assemble progressivement, en déplaçant certains points, en supprimant certaines faces et en créant d'autres par extraction.



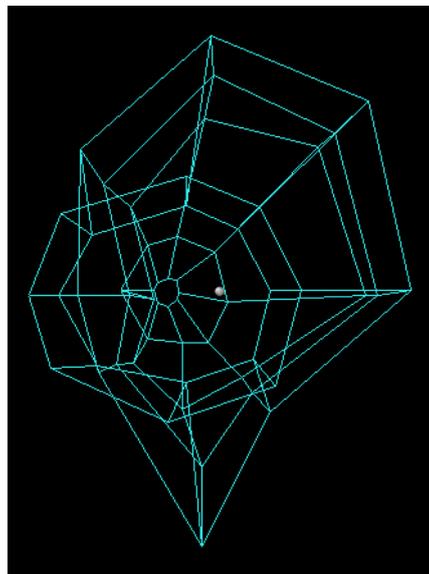
On obtient rapidement un visage complet. Un lissage (Catmull-Clark de préférence) permet de se rendre mieux compte des modifications à apporter.



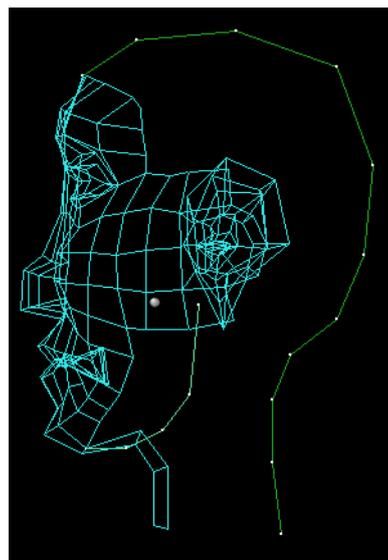
Petite difficulté à présent : l'oreille. Une méthode fréquente et éprouvée consiste à tracer une section de l'oreille vue de dessus (image du bas, ci-dessous) puis à dupliquer et à modifier cette courbe (image du haut).



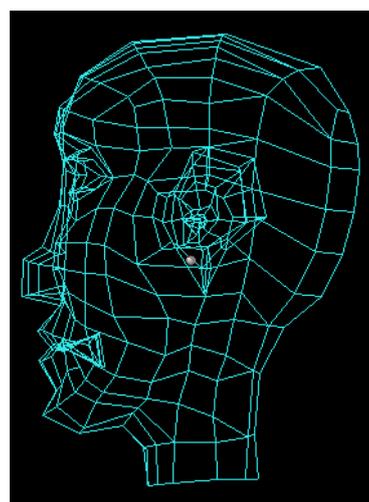
Un loft nous donne la surface, modifiable à volonté.



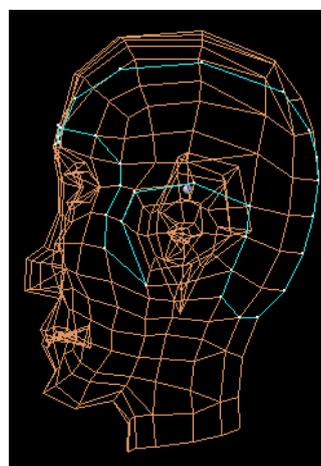
On place l'oreille par rapport à la tête et on joint les deux surfaces.



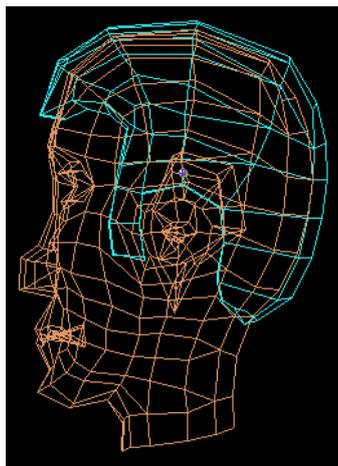
Enfin, on trace quelques courbes puis une surface par extraction de face.



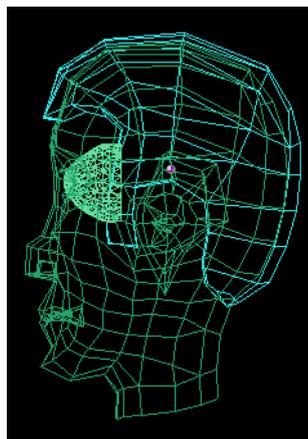
Pour la chevelure, on extrait une courbe (ici l'image n'est pas très représentative car la surface a été modifiée après l'extraction de courbe).



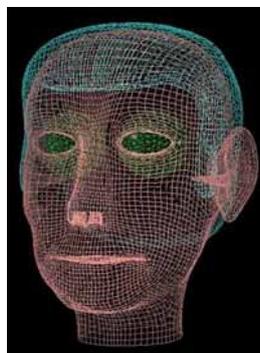
On réalise la surface (en dupliquant la tête et en supprimant les faces en dehors de la courbe), on lui donne de l'épaisseur et un peu de retouche.



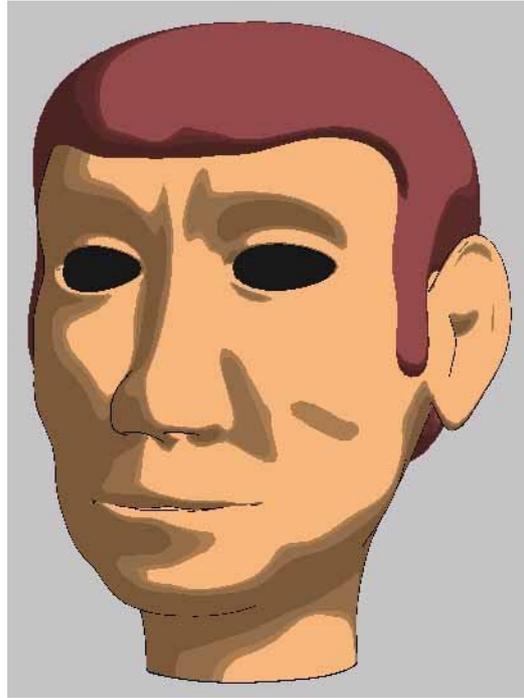
Enfin on ajoute une sphère déformée (cage MetaNURBS ou FFD) pour l'oeil.



Dernière étape de la modélisation : on réalise le symétrique de cette moitié de tête que l'on modifie éventuellement et que l'on soude à l'autre partie (point par point si nécessaire). Un ultime lissage (de Catmull-Clark) et la tête est modélisée.



Il reste ensuite à texturer et éventuellement à animer la forme, ce qui sera plus facile avec une forme "propre".



[Zobal](#)

[WWW.3DVF.COM](http://www.3DVF.COM)
| A Propos | Contact | Copyrights | Publicité |
© Copyright 2000-2007 3DVF - Tous droits réservés
[sitemeter](#)