

Magazine | Boutique

Contact | Publicité

3DVF.com

Stages d'été Juillet/Aout agréés Autodesk & Realviz

Actualités Logiciels Tutoriels Galerie Concours Forum Wip Emplois Boutique


**NEC WI1510 SATA**  
 pour **1589€HT** seulement

Empowered by Innovation  
**NEC**


**WACOM**

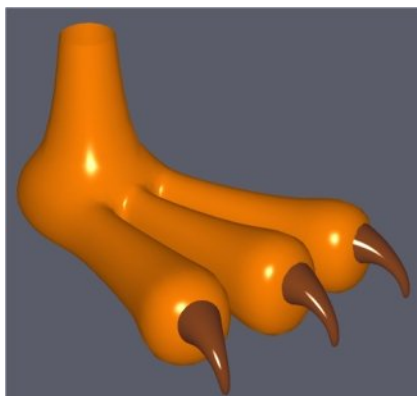
» Accueil » Tutoriels » Amapi

Créer une patte d'oiseau

### Créer une patte d'oiseau

#### Créer une patte...

(...de poulet, d'oiseau, d'aigle...enfin de tout ce que vous voudrez)



Ce didacticiel a pour but de modéliser ceci (à gauche), il a été réalisé avec Amapi 6.1, Paint shop pro et de la patience. La méthode utilisée est celle de la subdivision de surfaces, elle pourra être utilisée pour faire des main, des visages, des corps etc.

il vous permettra de vous familiariser avec les outils tels que l'extraction de facettes, les outils de tessellation ainsi que les chanfreins.

Si vous avez des difficultés à l'effectuer ou d'autres renseignements à demander, n'hésitez pas à m'écrire, Michel Agullo [3DKOOL](#)

Bon, alors...pret ? bien, allons-y !

#### 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

progliss

1589€HT

images-factory.com

Personnages

#### Publicité

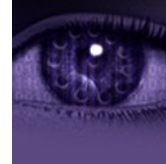
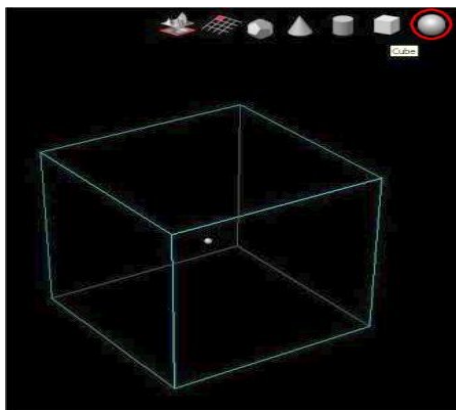
#### Affiliation

3DVF AFFILIATION

Adhérez au Programme

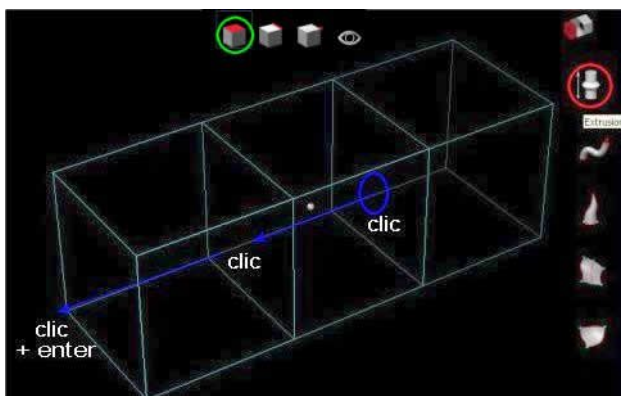
Affiliation 3DVF...

et gagnez de l'argent grâce à votre site !

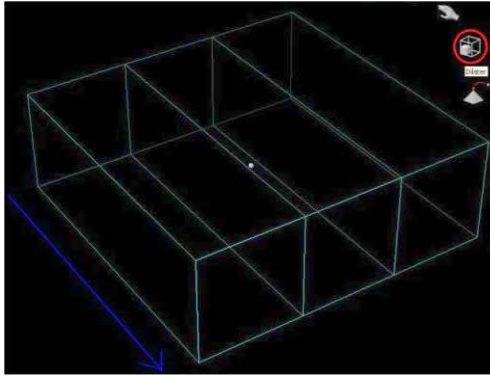
1) Commencez par faire un cube tout simple comme ci-contre :

- Pointez la souris sur la sphère en haut et choisissez le cube.
- tracez le cube.



2) Avec l'outil extrusion (encadré en rouge), extrudez une facette :

- cliquez sur l'outil extrusion.
- cliquez sur l'icone facette entouré en vert
- cliquez une fois sur la facette à extruder (rond bleu), puis appuyez sur la barre d'espace (pour forcer Amapi à extruder sur la longueur), étendre l'extrusion.
- cliquez une seconde fois pour marquer la fin de l'extrusion, étendre encore, puis cliquez une troisième fois.
- Valider avec ENTER.



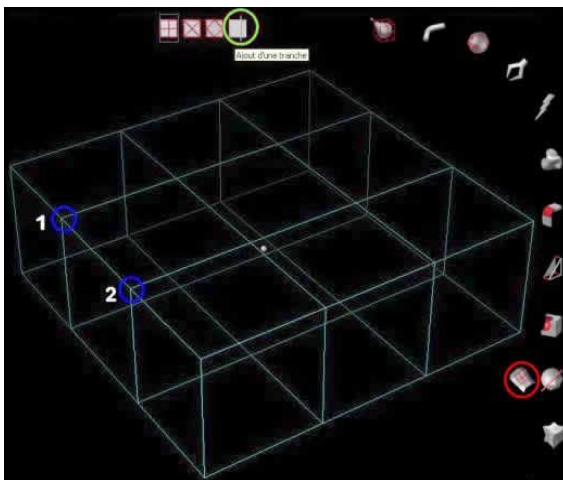
3) A l'aide de l'outil Dilater, elargir l'objet ainsi crée.

a) Cliquez sur l'outil Dilater (entouré en rouge)

b) Appuyer sur la barre d'espace pour contraindre Amapi a ne dilater que sur un seul axe, ici, la longueur.

c) Dilater l'objet

Vous devriez obtenir ceci.



4) Avec l'outil tessellation, ajoutez des "tranche" a l'objet.

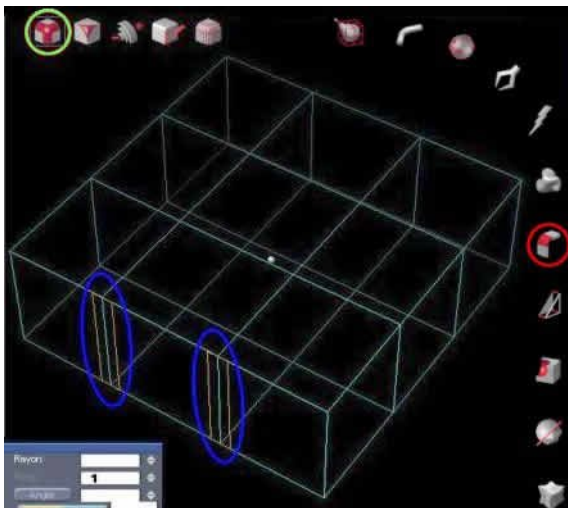
a) Cliquez sur l'outil tessellate (entouré en rouge)

b) Cliquez sur l'icone ajout d'une tranche (entouré en vert)

c) Cliquez a l'endroit ou se trouve le cercle bleu N°1

d) Renouvelez l'opération ou se trouve le cercle bleu N°2

Voila on decoupe comme un gateau...Miam !!



5) Maintenant, il faut chanfreiner 2 aretes c'est d'ailleurs bizarre car dans un gateau, il n'y a pas d'aretes ;)

a) Cliquez sur l'outil chanfrein (entouré en rouge)

b) Cliquez sur l'icone arete (entouré en vert)

c) A présent, faites un clic bouton droit pour obtenir le lasso de selection. Avec ce lasso, entourez les 2 aretes comme ci contre.

d) Dans la petite boite de dialogue en bas a gauche, saisissez la valeur 1 dans RANG

e) Validez 2 fois sur ENTER...et voila nos 2 chanfreins !!

6) Extrudons les doigts du monstre :

a) Mettez vous en vue de 3/4 haut (touche 5 puis redescendre un peu). Cliquez sur l'outil profilé (entouré en rouge)

b) selectionnez l'icone facette (entouré en vert)

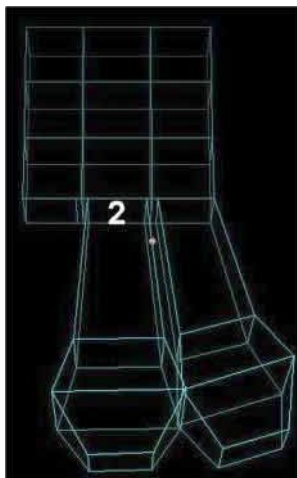


c) Tout en maintenant la touche CTRL appuyée, elargissez la facette, puis relachez la touche CTRL. Etirez la cette fois ci en longueur jusqu'à la fin de la première flèche bleue. Cliquez pour terminer

d) Même opération que la précédente : touche CTRL appuyée, elargissez la seconde phalange, puis relachez la touche CTRL. Etirez la cette fois ci en longueur. Cliquez pour terminer

e) Renouvelez l'étape d) mais cette fois ci-reduisez la 3ème phalange, cliquez pour terminer, validez par ENTER.

e) Ouf !...mais c'est pas fini, car vous allez devoir renouveler l'opération sur les deux autres "doigts"

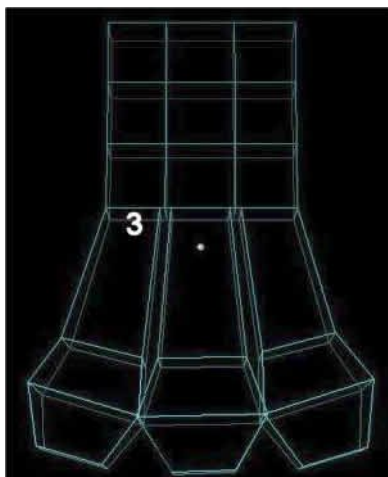


**7) 2ème doigt à extruder**

a) Appliquer la même méthode qu'à l'étape 6

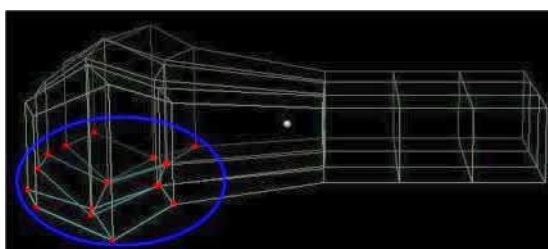
b) Si tout se passe bien, vous devriez avoir ceci comme résultat

rem : Ce n'est pas grave si vous n'obtenez pas exactement le même doigt que le 1er, rappelez-vous que l'on est pas ici dans une précision absolue, c'est le propre de l'aspect cartoon.



**8) 3ème doigt à extruder**

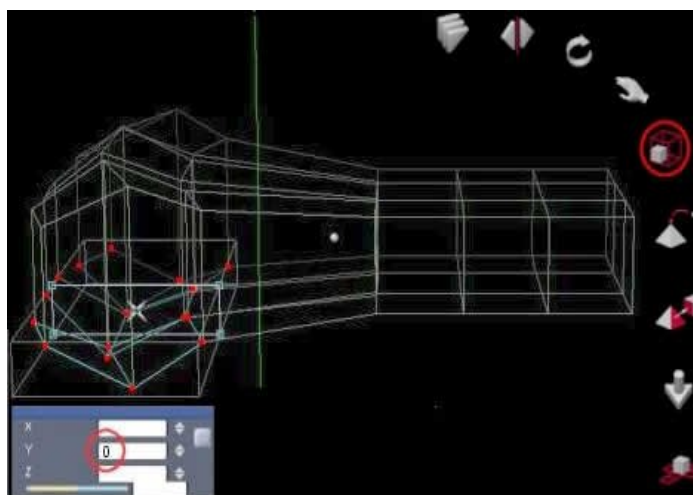
a) Appliquer la même méthode qu'aux étapes 6 & 7



**9) Afin de positionner le bout des doigts au même niveau que toute la patte, nous utiliserons l'outil dilater**

a) choisissez une vue proche de celle ci-contre

b) faites un clic bouton droit pour obtenir le lasso de sélection. Avec ce lasso, entourez le groupe de points inférieur constituant la dernière phalange.

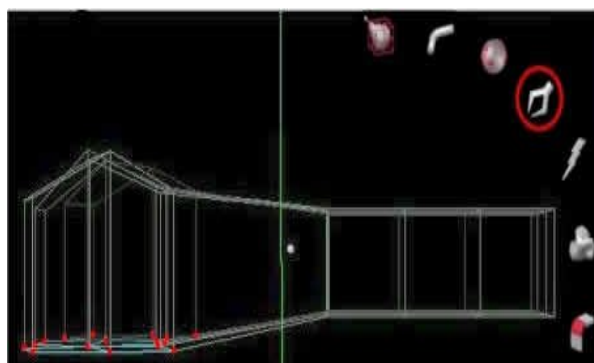


**10)** Il faut maintenant mettre les points sélectionnés au même niveau

a) Prendre l'outil dilater

b) Appuyer 2 fois sur la barre d'espace pour contraindre l'outil sur l'axe y (la ligne verte).

c) Dans la petite boîte de dialogue en bas à gauche, saisissez la valeur 0 dans la case Y, puis validez 2 fois avec ENTER.



**11)** relevez les points avec l'outil tirer

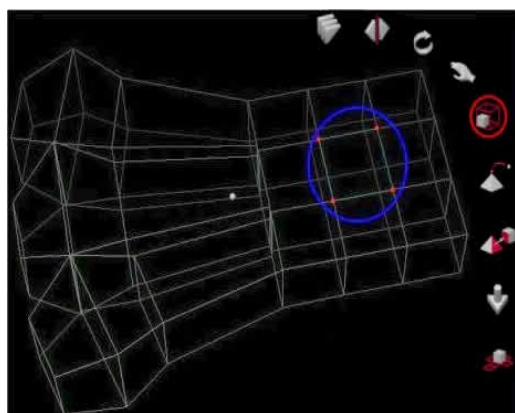
a) Prendre l'outil tirer

b) Appuyer 2 fois sur la barre d'espace pour contraindre l'outil sur l'axe y (la ligne verte).

c) remonter les points pour les mettre tous à niveau



Le résultat devriez ressembler à ceci

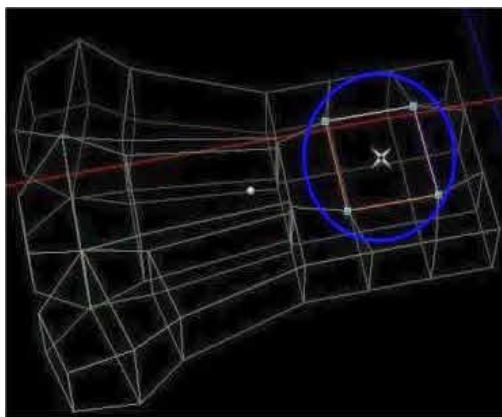


**12)** La cheville

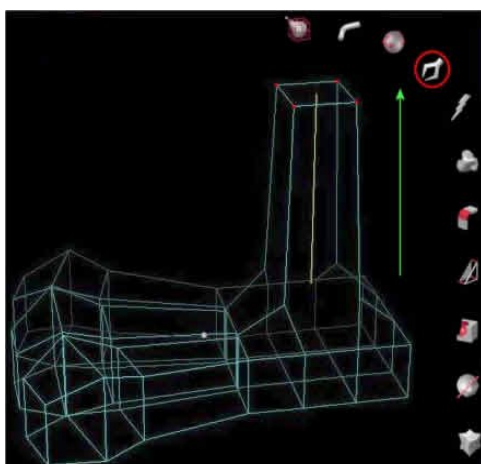
a) Prendre l'outil dilater (entouré en rouge)

b) faites 3 clic droit pour obtenir le viseur et sélectionnez les 4 points encerclés en bleu

c) redimensionner les points sur les 2 axes pour obtenir l'image suivante



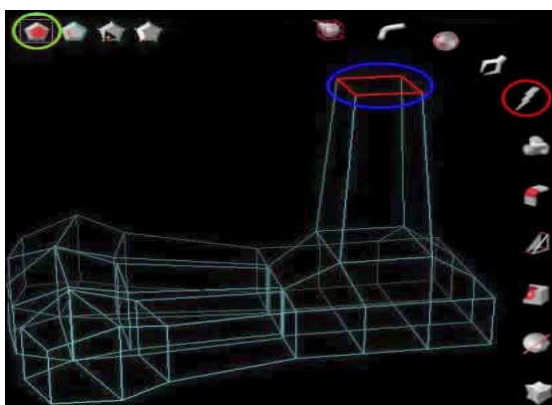
Comme ceci



**12)** remontons donc tous ces points pour créer la jambe de la bête !

a) appuyer 2 fois sur la barre d'espace pour tirer les points sur l'axe vertical (ligne verte)

b) Remontez les points sélectionnés



**13)** Effacer une facette

a) sélectionnez l'outil enlever (entouré en rouge)

b) cliquer sur l'icone facette (entouré en vert)

c) cliquez sur la facette entourée en bleu. Et hop !

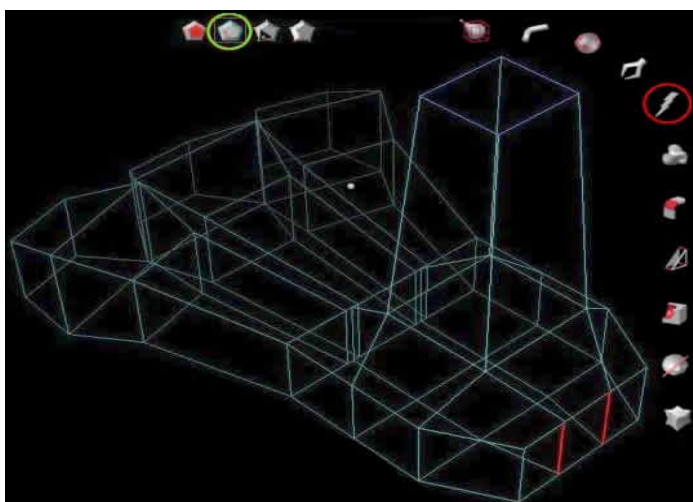
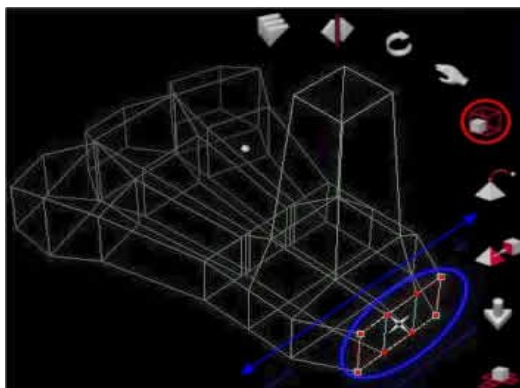
**14)** Redimensionner le bout de la patte en le dilatant

a) sélectionnez l'outil dilater (entouré en rouge)

b) appuyez sur la barre d'espace 1 fois (obtenir une barre rouge) afin de forcer amapi à travailler sur l'axe horizontal.

c) Redimensionner comme l'image ci-contre

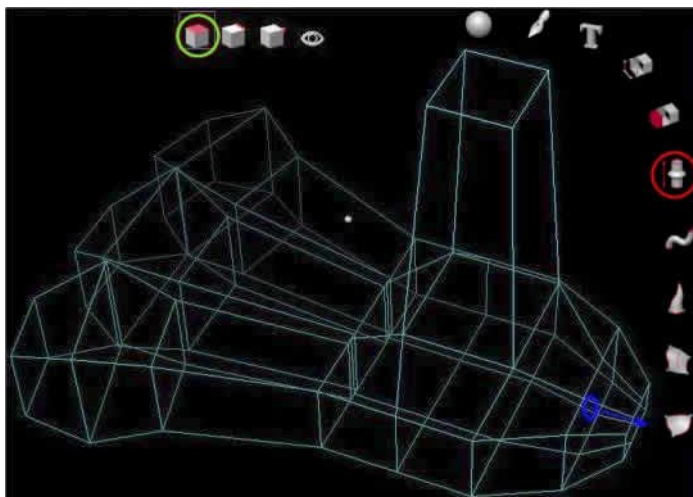




a) Prenez l'outil enlever (entouré en rouge)

b) selectionner supprimer une arete (en vert)

c) supprimer les aretes en rouge.

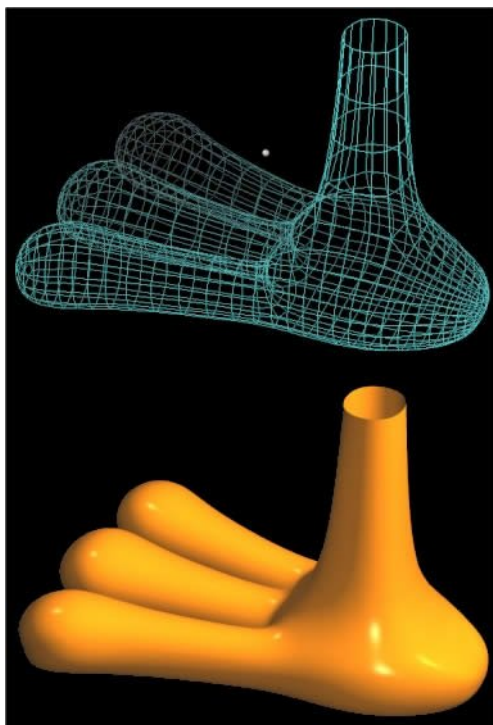


a) Prenez l'outil extrusion  
(entouré en rouge)

b) selectionner l'icone facette (en vert)

c) extrudez en réduisant la facette portant le cercle bleu

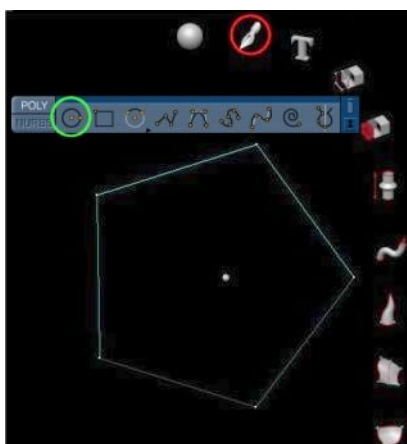
17) lissage



a) Cliquer sur l'icone lissage et appliquer la méthode de Catmull avec en rang la valeur 2.

b) Voilà l'objet lissé en haut, puis un rendu rapide en bas.

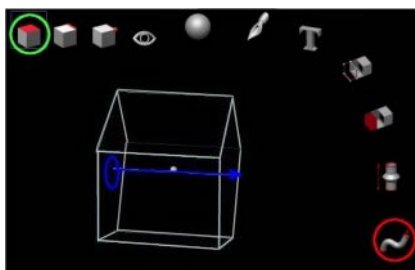
...Reste à modeliser les griffes.



**18)** la griffe sera extrudée depuis un cercle 2D

a) Prendre l'outil tracés (entouré en rouge) et choisir le cercle (entouré en vert).

b) Tracer un cercle et avant d'appuyer sur ENTER, diminuer le nombre de points à 5 avec la touche -



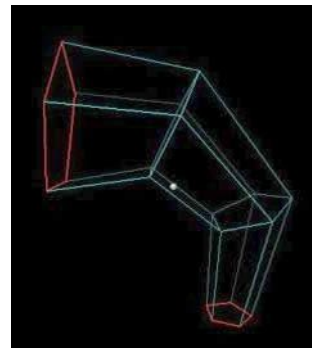
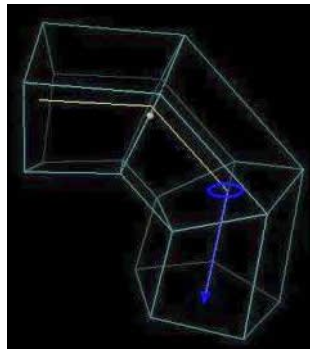
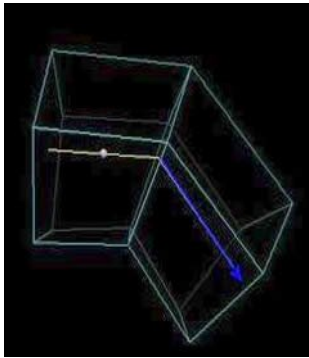
**19)** la griffe sera extrudée depuis un cercle 2D

a) Prenez l'outil profilé (entouré en rouge)

b) sélectionner l'icone facette (en vert)

c) extrudez en reduisant la facette portant le cercle bleu

d) cliquez au niveau de la fin de la fleche bleue puis recommencez.



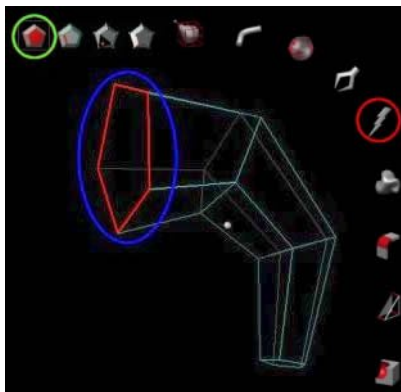
e) validez avec ENTER, et diminuez la section de la fin de la griffe avec la touche -

Validez avec ENTER.



## 20) Detruisez la géométrie dynamique

a) double-cliquez sur l'objet et dans la boîte de dialogue, cliquez comme ci-contre.



## 21) Effacer une facette

a) selectionnez l'outil enlever (entouré en rouge)

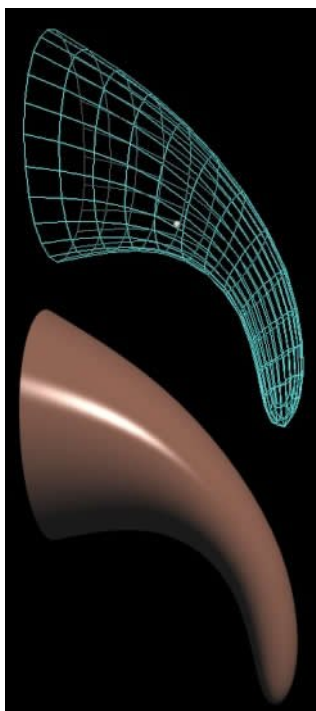
b) cliquer sur l'icone facette (entouré en vert)

c) cliquez sur la facette entourée en bleu. Et hop !

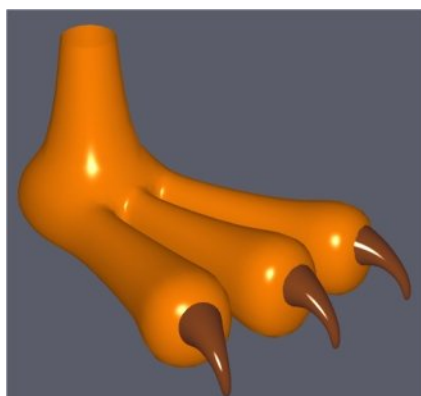
## 22) lissage

a) Cliquer sur l'icone lissage et appliquer la méthode de Catmull avec en rang la valeur 2.





b) Voilà l'objet lissé en haut, puis un rendu rapide en bas.



### 23) Fin

Et voilà...il ne vous reste plus qu'à dupliquer la griffe 2 fois.

Enfin, placez les 3 griffes afin d'obtenir cela.

Voilà ;)

Michel Agullo [3DKOOL](http://www.3dkool.com)

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

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

[sitemeter](#)