

## Modéliser un petit personnage

Catégorie : 3DstudioMax

Publié par [-GJ-](#) le 28/1/2007

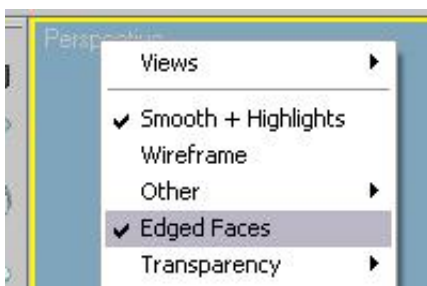
Apprenez à modéliser facilement de simples personnages, avec 3ds Max !

Découvrez une technique simple de modélisation, dans ce tutoriel exclusif pour Top-logiciel. Avec cette méthode, les possibilités sont infinies, la seule limite étant votre imagination !

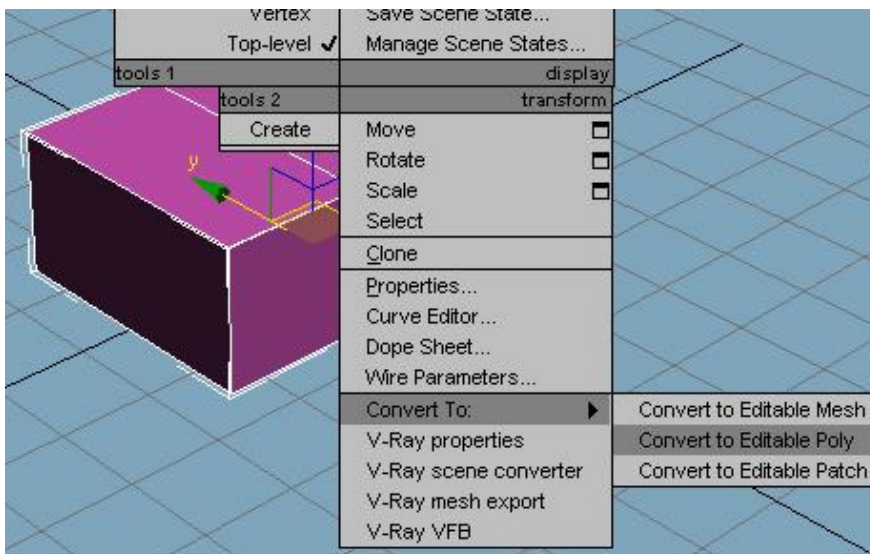
### I - L'Edit Poly

Commençons par créer une boîte (box), avec les paramètres qui suivent....

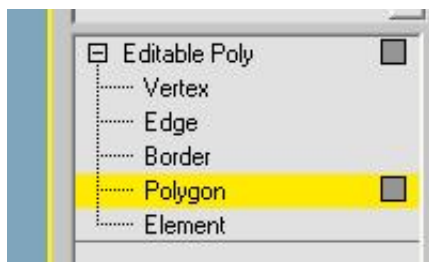
Puis, pour voir plus facilement le nombre de faces de l'objet, affichez ses "arrêtes" (edges).



Convertisez ensuite votre boîte en "Edit Poly" (Clic droit sur la boîte, puis "Edit poly")

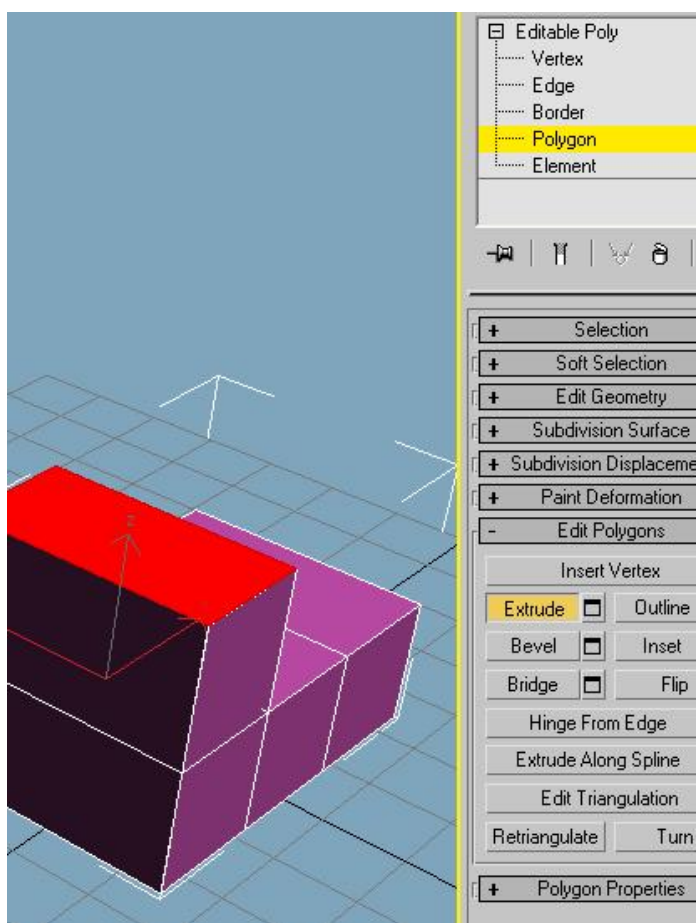


Une fois votre boîte convertie en Edit Poly, sélectionnez le mode "Polygon" de celle-ci.

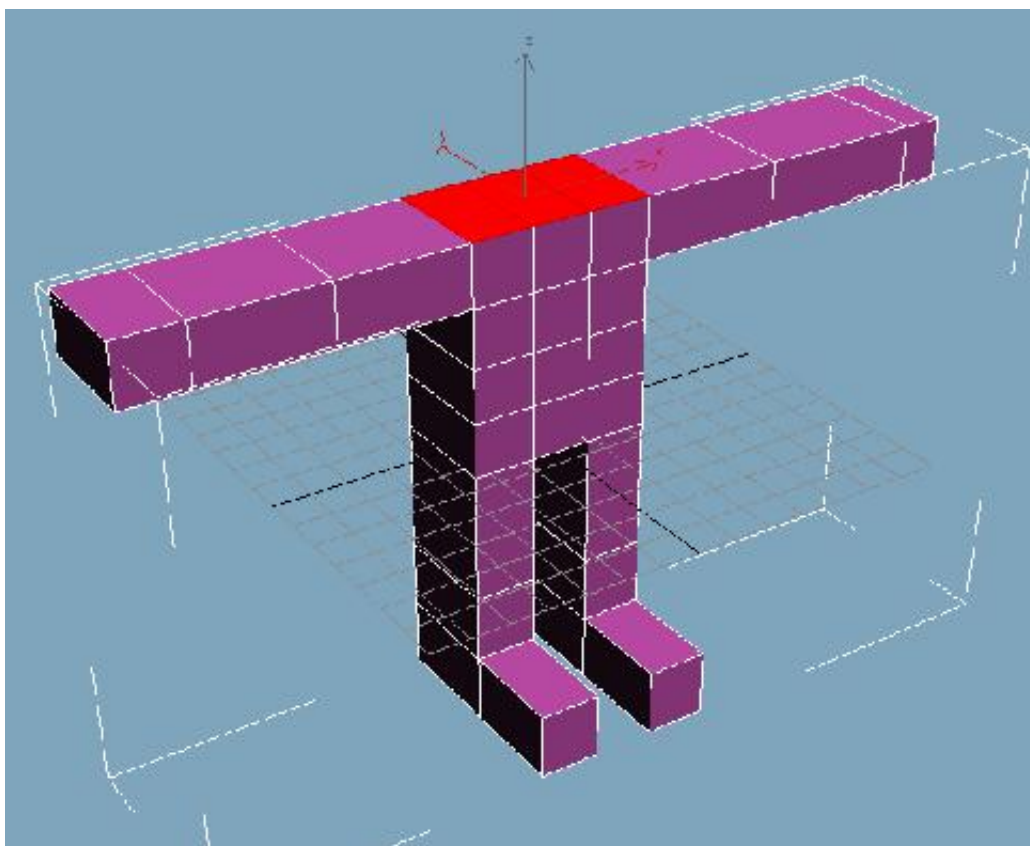


Dans Edit Polygon, cherchez Extruder, puis cliquez sur une face tout en glissant votre souris vers le haut : vous venez "d'extruder" une face, c'est comme cela que nous allons procéder pour modéliser notre personnage !

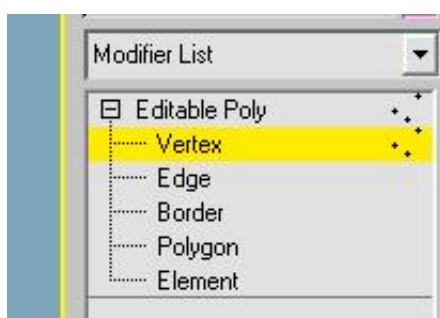
## II - Modélisation



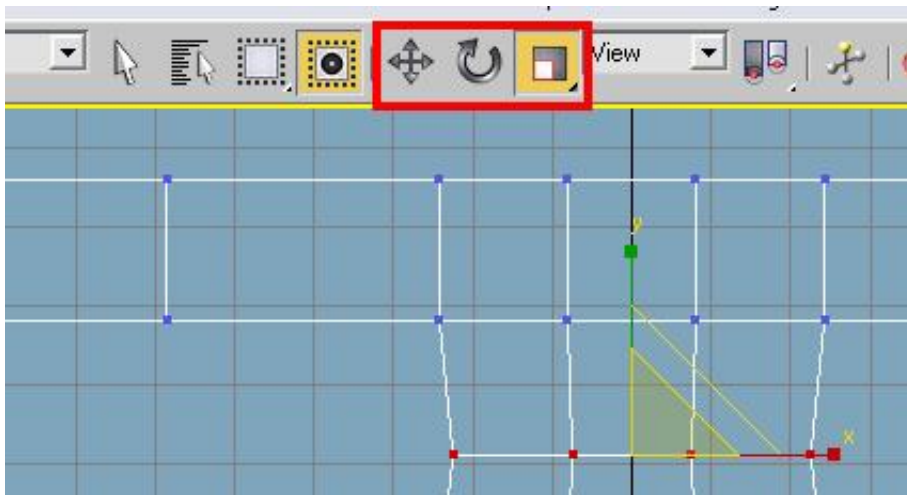
Extrudez vos faces simplement, jusqu'à obtenir une petite esquisse de votre personnage... (vous pouvez sélectionner puis extruder plusieurs faces à la fois en appuyant sur la touche CTRL)



Passez en mode vertex....



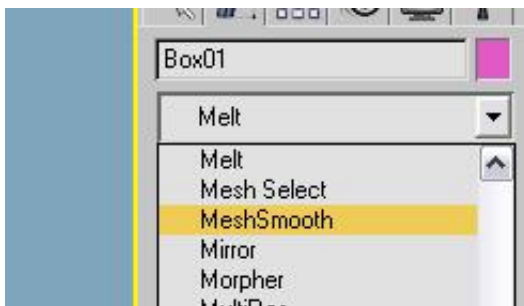
Vous pouvez maintenant déplacer les vertex de votre personnage, les déplacer, les agrandir (si plusieurs vertex sont sélectionnés en même temps) à l'aide des outils déplacement, rotation, et taille (scale).



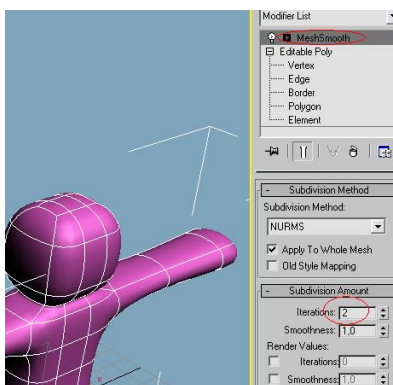
### III - Lissage

Nous allons maintenant lisser notre personnage !

Allez dans le menu "modifier", et cliquez sur meshSmooth :



Entrez une valeur : 2, par exemple...



Et voilà, votre personnage est lissé !

#### **IV - Conclusion**

Vous savez maintenant modéliser un personnage vraiment très simple ! Avec cette méthode, les possibilités sont infinies, la seule limite étant votre imagination !

Dans cet exemple, le résultat est très commun, mais, avec un petit peu plus de recherche, vous parviendrez sans difficulté à cela : [voir l'aperçu](#).

N'hésitez donc pas à essayer les autres outils mis à disposition dans l'Edit Poly !

Bonne chance ! ■