

Didacticiel: "Toon arm", ou comment faire les bras de Bugs Bunny...

Un grand merci à Jason Nairn (thank you Jason ;)), de <http://www.rocket3d.com/>, qui est l'auteur de ce didacticiel, et qui nous a permis de le traduire et de le mettre en ligne sur ce site. Si vous avez des remarques à faire sur cette "aide en ligne", vous pouvez nous en faire part, ou joindre son auteur à l'adresse suivante: jason@rocket3d.com.

Merci aussi à [Sam](#), <http://www.chez.com/blenderconnection>, qui en a réalisé la traduction.

Dans ce didacticiel, vous allez apprendre une manière de modeler le bras et la main d'un toon.

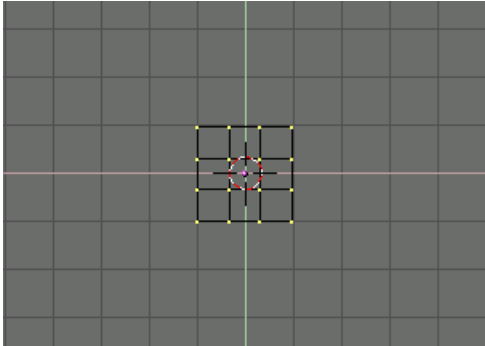


fig1: Ajoutez un grid de 4 x 4 SPACE>>>ADD>>>MESH>>>GRID>>>X : 4>>>Y : 4.

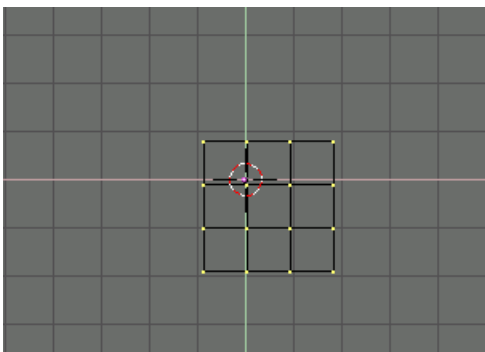


fig2: Agrandissez (Skey) le grid de manière à ce que se soit de la même taille que la grille de fond.

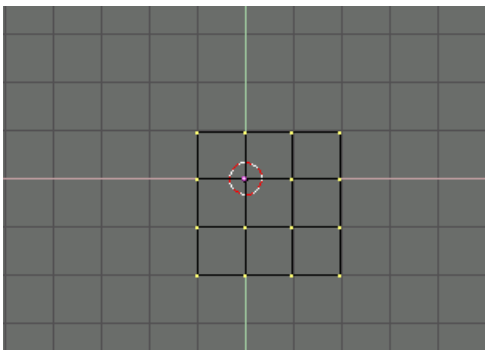


fig3: Appuyer sur Shift + S >>> Sel -> Grid

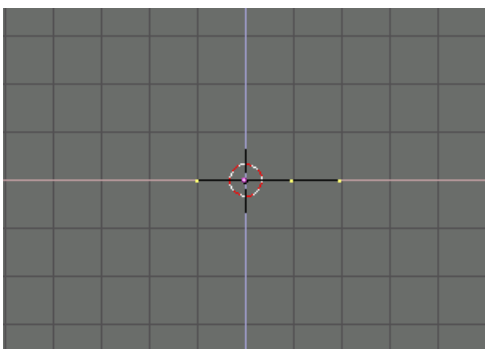


fig4: Passez en vue de côté (Numpad 3)

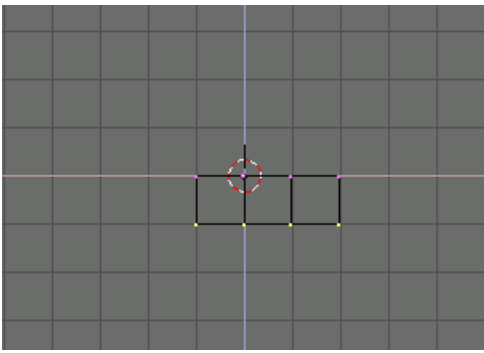


fig5:Extrudez (Ekey) les points d'une unité vers le bas, en gardant la touche Ctrl enfoncée pour que les points suivent la grille.

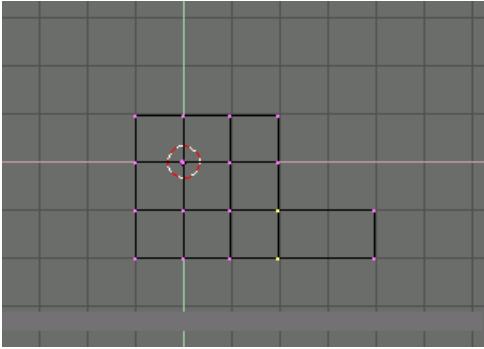


fig6:Revenez en vue 7, sélectionnez les points comme ci-dessus avec la touche B, ce qui sélectionnera aussi les 2 points qui sont en dessous et que vous ne pouvez pas voir. Ensuite faites une extrusion de 2 unités vers la droite (utilisez la touche Ctrl, comme précédemment).

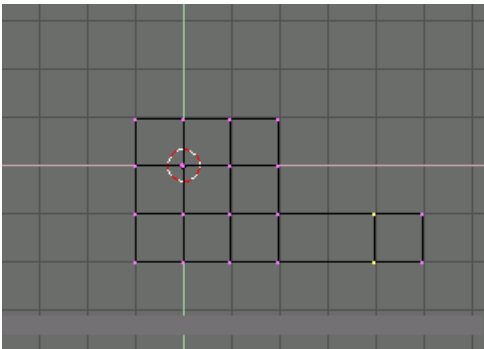


fig7:Sélectionnez les nouveaux points avec B et faites une autre extrusion mais d'une seule unité.

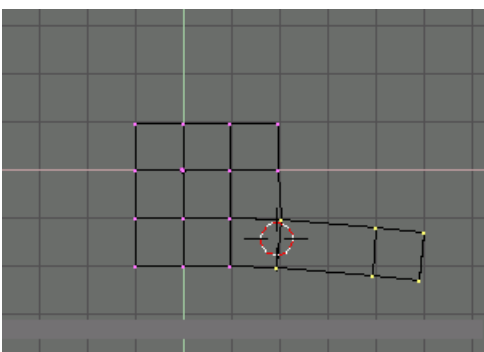


fig8:Sélectionnez tous les points du doigt et faites une rotation (Rkey), autour de la cible. Avant la rotation, cliquez sur l'icône cible dans la barre d'outils.

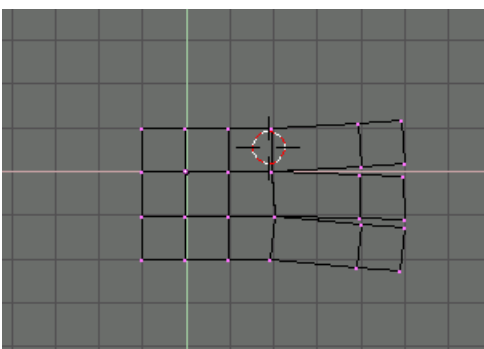


fig9:Répéter le même schéma pour les 2 autres doigts.

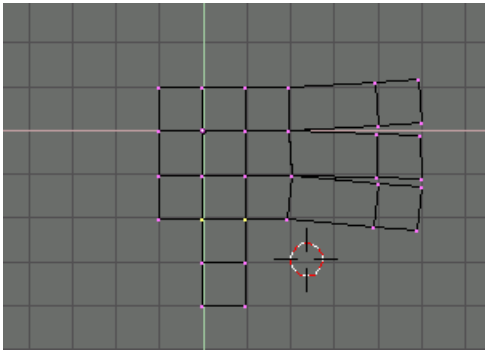


fig10:Sélectionnez les points du côté de la main comme sur l'image et faites une extrusion de 2 unités sur le côté.

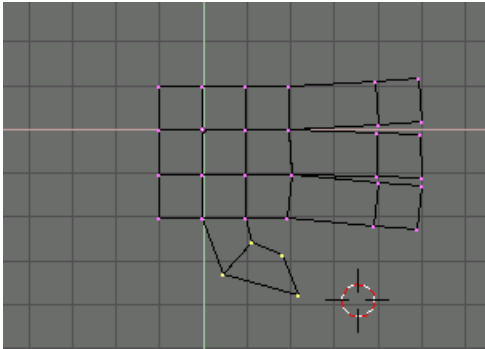


fig11:Appliquez une rotation sur les vertices du pouces comme ci-dessus.

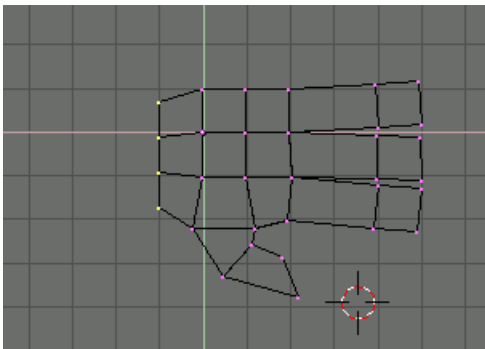


fig12:Sélectionnez les vertices à la base du pouce et agrandissez les. Pour ça appuyer sur S, déplacer la souris sur l'axe x et appuyer sur le bouton central de la souris pour élargir. Ensuite déplacer les points avec G.

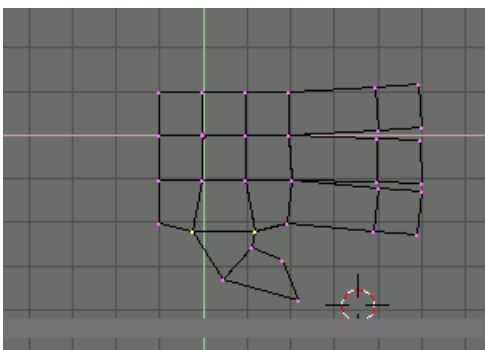


fig13:Sélectionnez les points à la base de la main et réduisez la taille en suivant la même méthode qu'auparavant

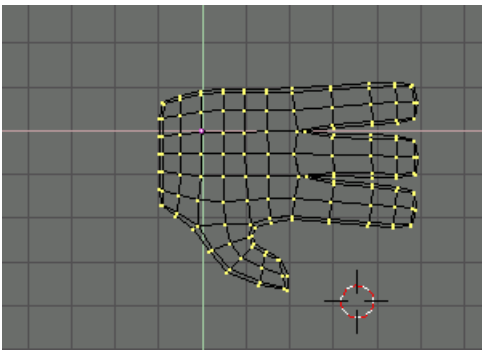


fig14: Sélectionnez tous les points (Akey) puis subdivisez Wkey>>>Subdivide. Ensuite subdivisez 4 fois avec l'option « smooth » : W>>>Smooth.

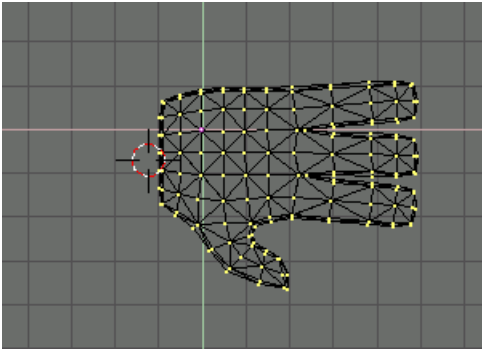


fig15: Convertissez la main en triangles Ctrl + T. Placez la cible comme ci-dessus, à la base de la main. Pensez à placer la cible correctement en vue de côté.

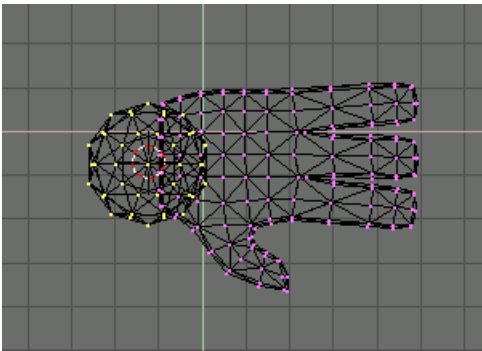


fig16: Ajoutez une ICO Sphère SPACE>>>ADD>>>MESH>>>ICO Sphere>>>2 ou 3 : 3 sera plus précis, mais cela dépend de la vitesse de votre ordinateur.

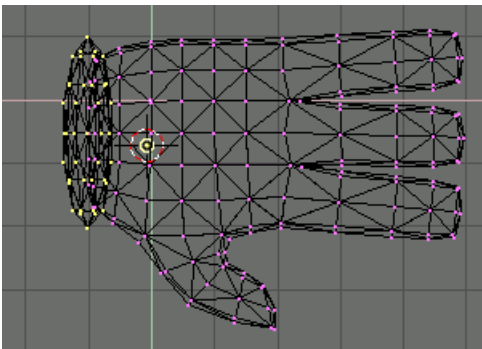


fig17: Réglez la taille de la sphère avec S et la touche centrale de la souris. Placez vous en vue de côté et redimensionnez la sphère de la même manière jusqu'à ce qu'elle vous semble correcte.

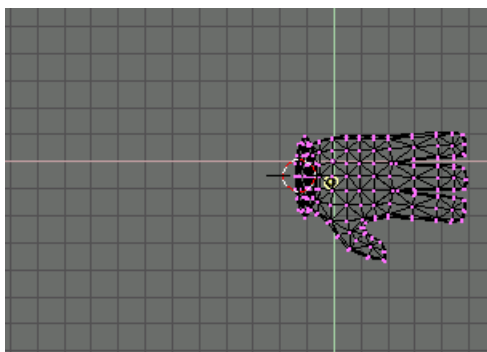


fig18: Vérifiez que la cible est bien placée en vue de côté et en vue de dessus.

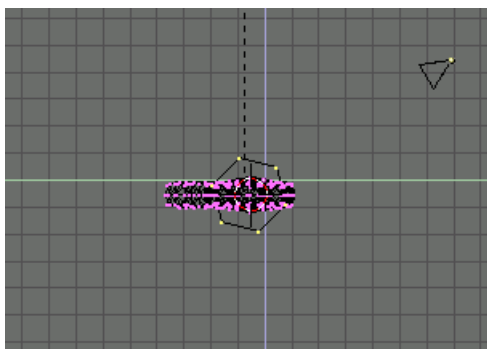


fig19: En vue de côté, mettez un tube SPACE>>>ADD>>>MESH>>>TUBE. Réglez le à 6 ou 7 ou bien plus si vous avez une bonne configuration.

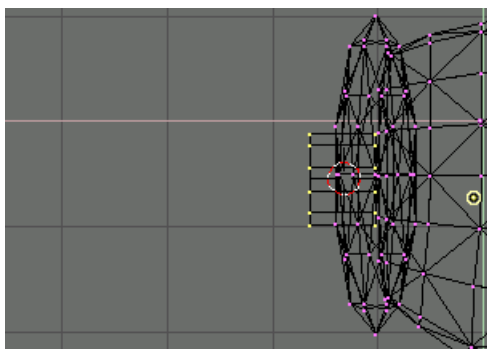


fig20: Revenez en vue de dessus, diminuez la taille du tube (Skey) et vérifiez que les points à droite soient bien à l'intérieur du gant.

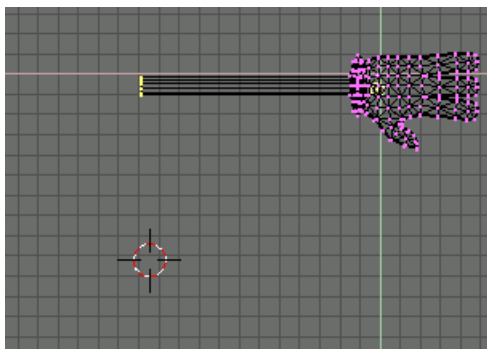


fig21: Sélectionnez les points au gauche et déplacez les avec G pour faire l'avant bras.

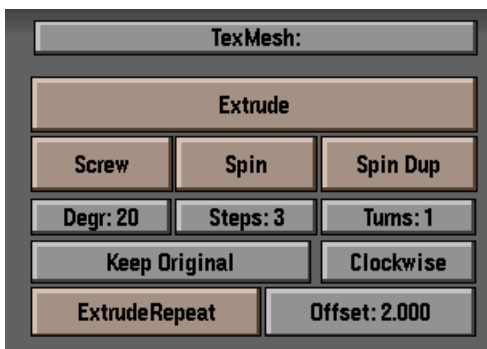


fig22: Voici les paramètres à entrer pour faire le coude avec la fonction « spin ».

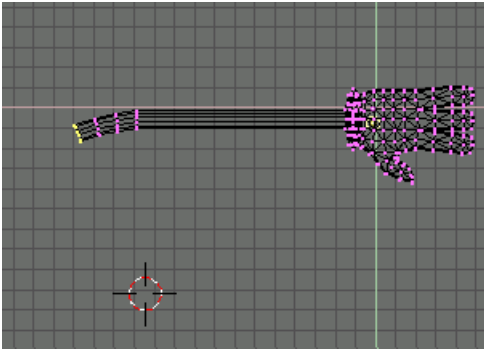


fig23: Notez la position de la cible, et souvenez vous que vous devez être en vue de dessus.

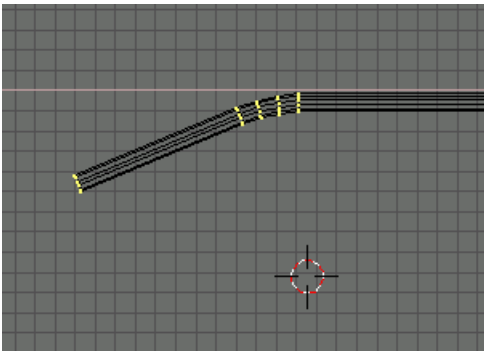


fig24: Sélectionnez les derniers points puis extrude pour former la fin du bras. Maintenant, avec la souris placer au dessus du bras, appuyer sur la touche L et tous les points seront sélectionnés. Vérifiez que la main n'est pas sélectionnée.



fig25: Cliquez sur NEW 2 fois, puis sur Assign ce qui assignera le bras à nouveau matériel. Il est temps maintenant de quitter l'Edit Mode (TAB) et de cliquer sur Set Smooth pour affiner la main et le bras lors du rendu.

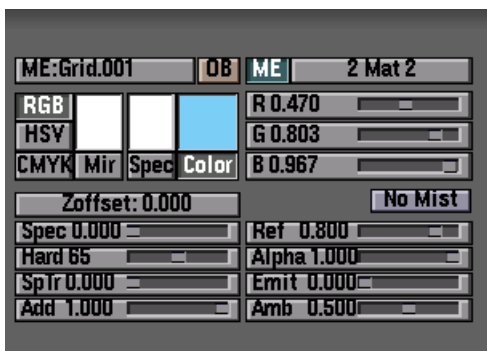
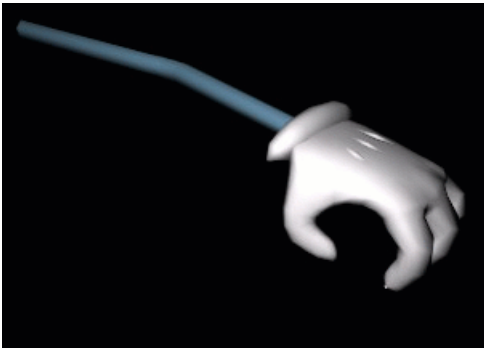


fig26: Allez dans la section Matériel, puis ajoutez un nouveau matériel. Voici les réglages utilisés pour le bras : diminuez le Spec et changez la couleur en bleu. Pour changer les paramètres du gant, allez sur le bouton 2MAT2 et mettez le à 1.



Un peu d'éclairage, un placement de caméra et voilà le résultat.