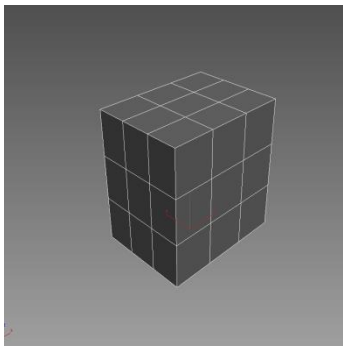
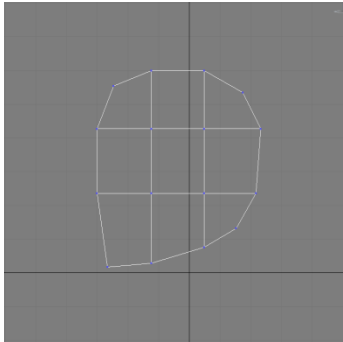


1.



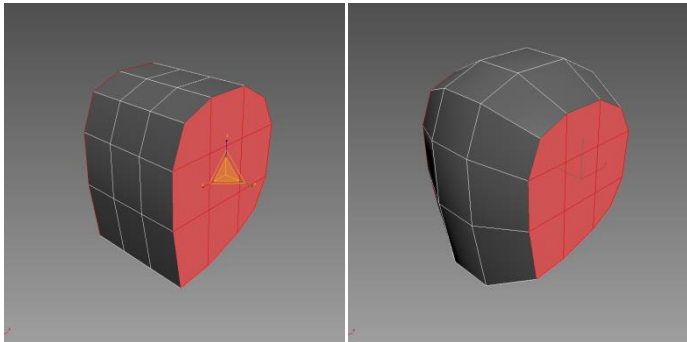
Моделирование головы персонажа начинается с создания примитива **Box** с сегментами 3/3/3. Преобразуем его в **Editable Poly**.

2.



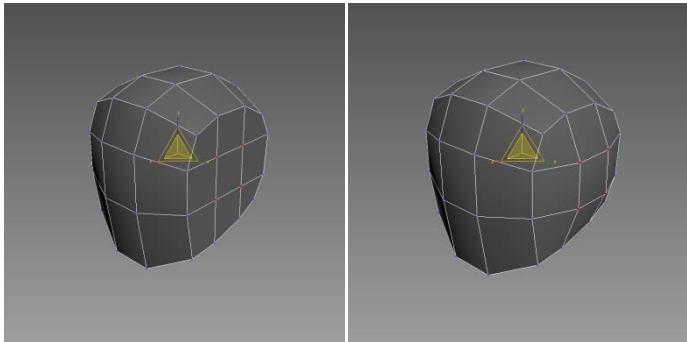
На виде сбоку в режиме работы с точками (**Vertex**) сформируем профиль.

3.



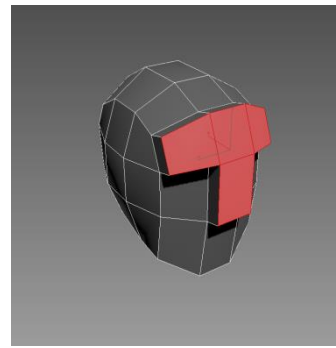
Выберем боковые полигоны и смасштабируем их.

4.



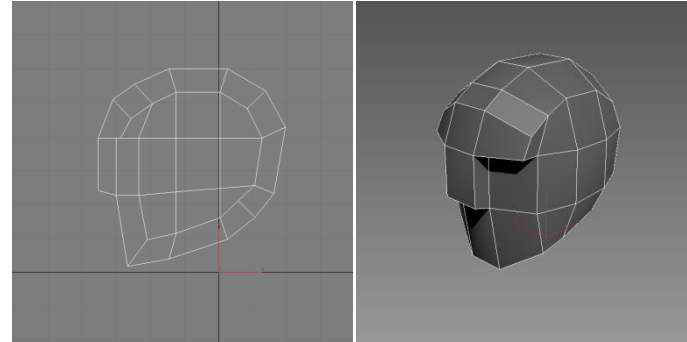
На уровне точек (**Vertex**) выберем точки центрального полигона боковых сторон и смасштабируем по ширине.

5.



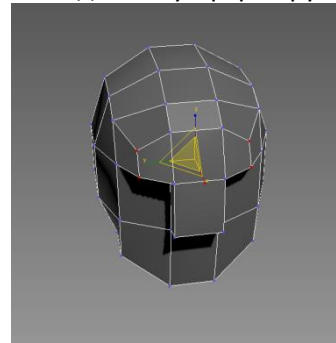
Выберем Т-зону и выдавим её инструментом **Extrude**.

6.



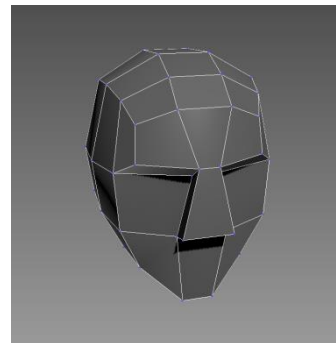
На виде сбоку сформируем лоб.

7.

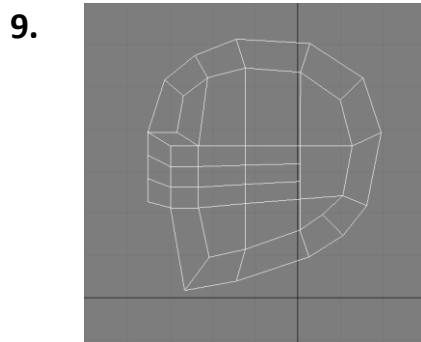


Закончим формирование лба сузив боковые точки выделенной области на уровне точек (**Vertex**).

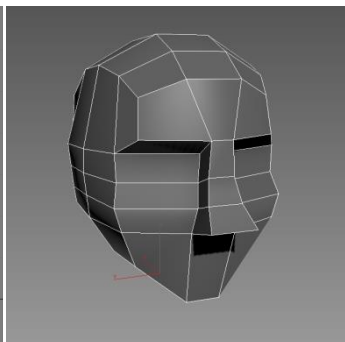
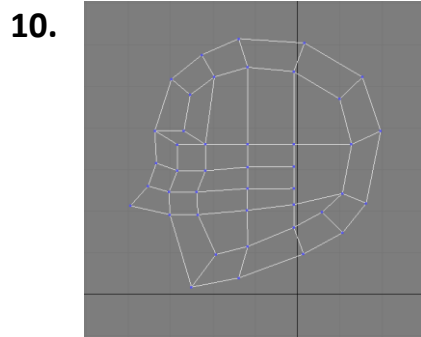
8.



Сузим переносицу и поднимем точки бровей.

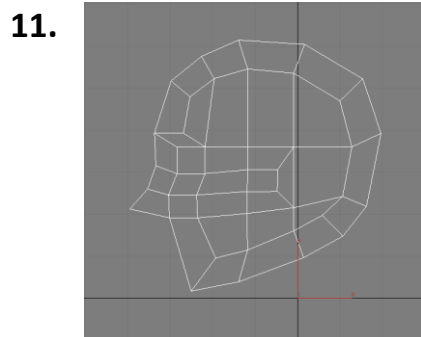


9. На уровне граней (**Edge**) добавим три грани инструментом **Connect**.

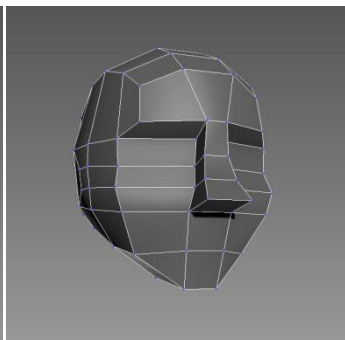
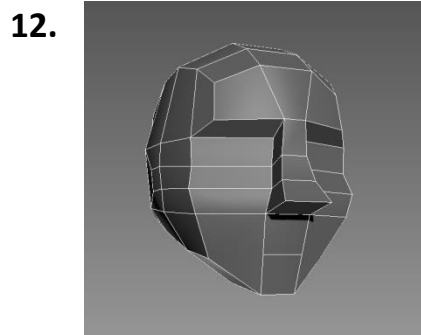


10.

Формируем линию щек на виде сбоку. Отредактируем нос.

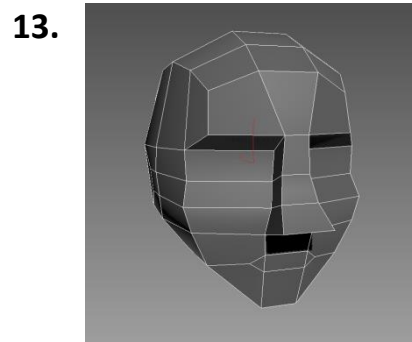


11. Формируем площадку для уха. Добавляем грань поперек центрального полигона и присоединим крайние точки к углам инструментом **Target Weld**.



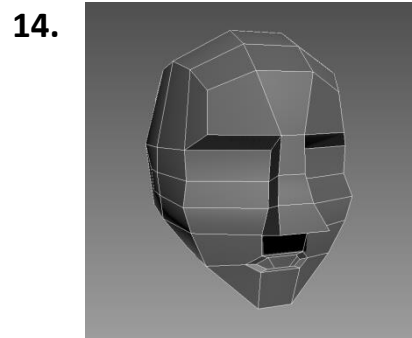
12.

Добавим грань для рта инструментом **Connect** на ур. граней и соединим её на уровне точек с противоположным углом инструментом **Connect**.



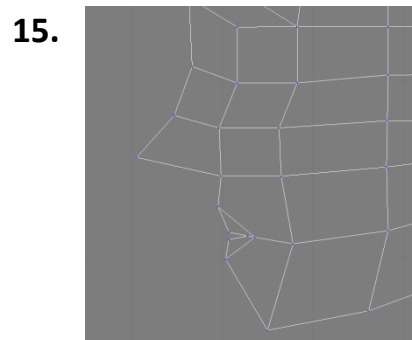
13.

На уровне граней применим инструмент **Chamfer** на созданную грань. Удаляем получившиеся полигоны для контура губ.



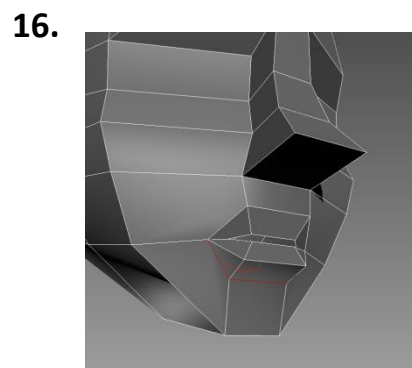
14.

На уровне границ (**Border**) сформируем толщину губ зажав клавишу **Shift** и применив инструмент масштабирования.



15.

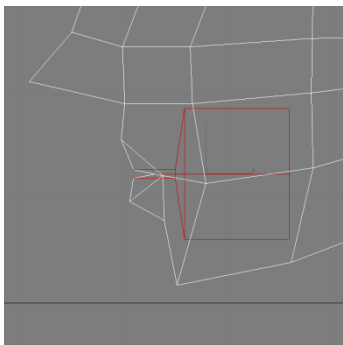
На виде сбоку создадим форму губ.



16.

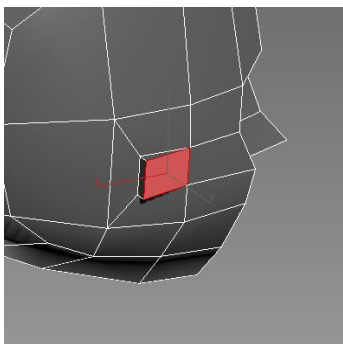
Закончим формирование губ добавив грань ниже и соединив её инструментом **Connect**.

17.



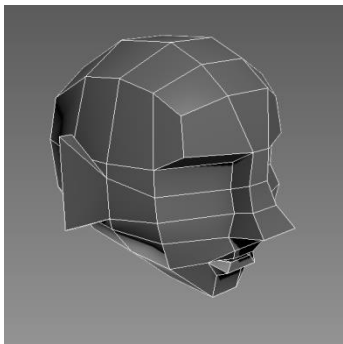
Зажав клавишу **Shift** вытянем внутреннюю полость рта и закроем границу инструментом **Cap**.

18.



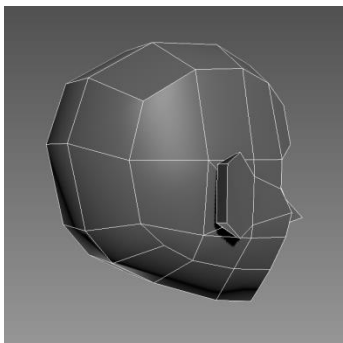
С помощью инструмента **Hinge From Edge** (выдавливание-вращение от грани) на уровне полигонов (**Polygon**) начинаем формирование ушной раковины.

19.



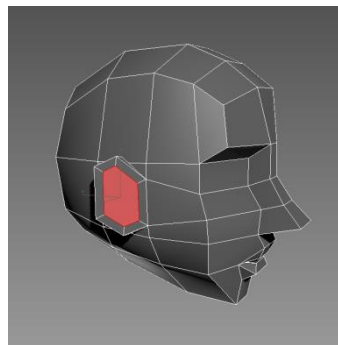
Еще раз применяем инструмент **Hinge From Edge** и расширяем поверхность уха.

20.



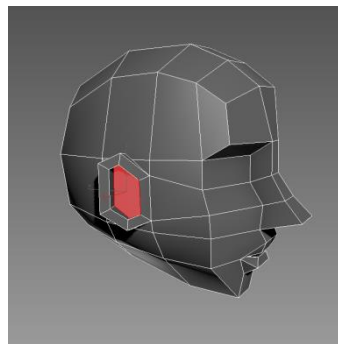
На уровне граней (**Edge**) срежем края ушей инструментом **Chamfer**.

21.



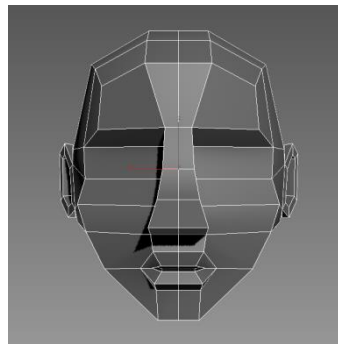
Инструментом **Inset** создаем полигон для центрального углубления.

22.



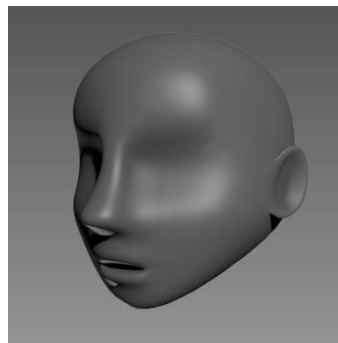
Добавляем углубление инструментом **Hinge From Edge**.

23.



Модификатором **Symmetry** отражаем половину лица с ухом.

24.



Сглаживаем модель модификатором **MeshSmooth**.