

# Figurine Helldivers II

## Figurine de *Helldivers II*

### Introduction

L'idée de ce projet est de modéliser une figurine d'un personnage du jeu *Helldivers II*. Dans ce jeu sorti en 2024, on incarne des "Helldivers", des soldats qui se battent en équipe de 4 pour la démocratie de la "Super-Terre". Les personnages sont un peu comme les Stormtroopers de *Star Wars* ou les Space Marines de l'univers de *Warhammer 40k*, ce sont des hommes ou des femmes en armure intégrale.

Voici à quoi peut ressembler le personnage une fois en jeu :



Cette armure-ci est un peu trop complexe pour moi à modéliser, et est un mélange entre plusieurs armures acquises dans le jeu dont celle achetable avec le DLC, ce n'est pas celle-là que je vais modéliser. De plus, j'aimerais que mon personnage ait une pose précise : les Helldivers ont, comme tout militaire, un salut : ils replient le bras droit vers eux. Je veux donc que mon personnage modélisé ait cette position. Dans l'autre main, j'aimerais qu'il tienne un drapeau comme un des personnages sur l'affiche promotionnelle du jeu.



Voici donc le personnage dont je vais m'inspirer :





Plus que quelques images comme modèle et nous serons prêts à commencer la modélisation !





Allez, fini de s'amuser sur le jeu, c'est l'heure de commencer à modéliser !

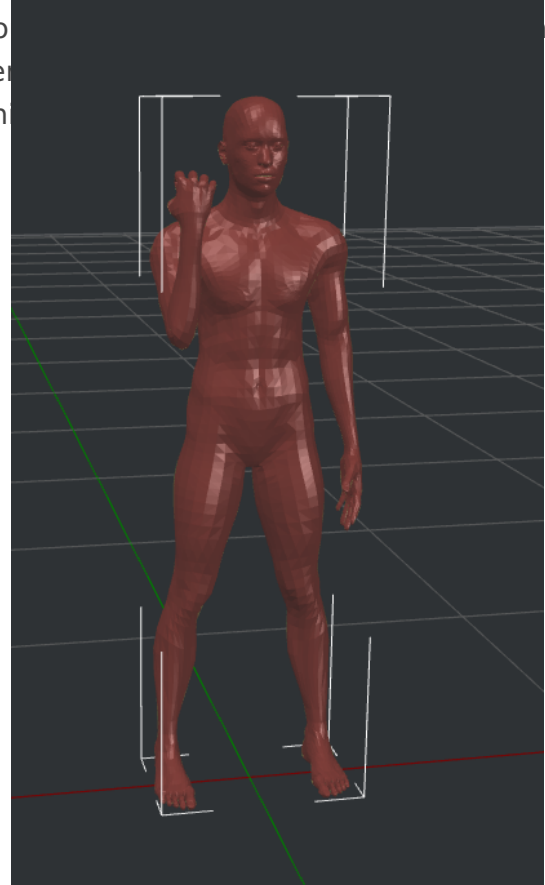
## Modélisation

Pour la modélisation, j'ai choisi le logiciel Fusion 360. Étant étudiant, je bénéficie gratuitement de la version complète du logiciel.



La première question que je me suis posée concerne l'étape d'après la modélisation, mais qui a une incidence très nette sur la modélisation : comment vais-je imprimer cette pièce ? En effet, tout est très différent selon que je décide de l'imprimer en une seule fois, ou que je décide de l'imprimer en plusieurs petites pièces à assembler. Pour ce problème, cependant, j'ai immédiatement trouvé une solution : je ferai ma pièce en impression résine : une seule impression de qualité, cela me suffit.

Viennent maintenant les problèmes de modélisation : mon personnage est un être humain, il a donc des proportions.... humaines... N'ayant jamais vraiment fait de dessin et ayant arrêté les cours de SVT en seconde, je n'avais pas vraiment de notion de proportions humaines et modéliser un humain n'est de tout de façon pas une chose aisée. Heureusement, un employé du fablab m'a donné sa solution : le logiciel MakeHuman, couplé à Blender. MakeHuman permet de modéliser un



(modèle généré sur MakeHuman)  
(après mise en position par Blender)

Mon personnage maintenant créé et dans la position que je souhaite, il est temps de commencer la modélisation de l'armure, en commençant par le casque. Le modèle MakeHuman ne sera pas gardé à la fin, et je ne m'inquiéterai donc pas si jamais une partie de mon armure vient couper un morceau du corps de la modélisation. Elle me sert juste à avoir une idée de la forme du corps humain.

## Casque de Helldiver

Le Helldiver est un soldat qui doit survivre aux situations les plus dangereuses. La première partie de son armure est donc un casque, censé être à la fois protecteur et pratique. Mais ce n'est pas la raison pour laquelle c'est la première chose que je modélise, en vérité, c'est parce que c'est la partie la plus iconique de l'armure (en dehors du salut pour la Super Terre) et que, une fois modélisé, je pourrai directement faire une impression qui me donnera l'envie de continuer à faire l'armure.

J'ai donc commencé par créer un composant sur Fusion (chaque composant sera disponible en fichier Fusion ou Blender, ou même autre logiciel que j'utiliserai, afin de pouvoir refaire ceci facilement).

---

Revision #7

Created 4 October 2024 14:37:32 by Nans Olagnier

Updated 21 October 2024 13:01:08 by Nans Olagnier