

UNE NOUVELLE FONCTION (2.40):

Le tronc d'arbre sera ici réalisé avec la nouvelle fonction d'extrusion automatique [Ctrl Clic Gauche de la souris] disons [CtrlCGS]



prochainement : la création d'un paysage complet.

Commençons:

nous allons placer un plan que nous allons [E]xtruder automatiquement.. il faut jouer avec les vues et la position de votre souris pour faire un modèle qui «s'eparpille» dans les 3 dimensions..

- en vue de dessus [7] /[barre space]/add/mesh/plane
- placez vous de coté [1] puis avec le [Ctrl CGS] vous commencerez à faire monter votre tronc (fig 1 et 2).

Vous devrez jouer sur votre point de vue pour donner une forme sympathique à votre tronc, en vous déplaçant dans votre vue avec le [bouton milieu souris]+[bouger la souris]

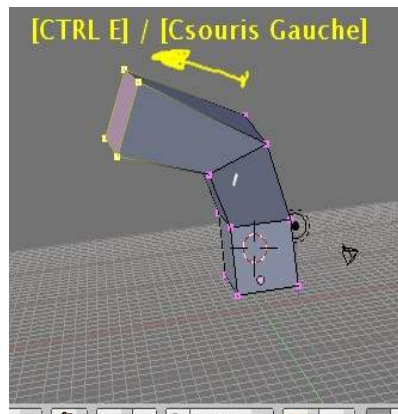


Fig 1



Fig 2

Une fois le tronc principal monté,

- pressez la touche [o], pour activer le [proportionnal editing tool]
- vous pouvez faire un [S]ize pour modifier le diamètre de votre tronc sur son extrémité.. la roulette du milieu vous permettra de repartir l'effet de [S]..
- une fois fini décochez le [o] .

Rajouter une branche:

Partie à soigner, vous devrez ici égaliser la face à extruder pour avoir un plan bien aligné et bien « carré »..

pour cela:

- sélectionnez l'emplacement de votre future branche
- faites un [E]xtrude
- retouchez les vertices (point) pour former un beau carré . Et voila, vous n'avez plus qu'à continuer comme pour le tronc.. c'est à dire [Ctrl CGS] en vous déplaçant dans votre vue avec le [bouton milieu souris]+[bouger la souris]

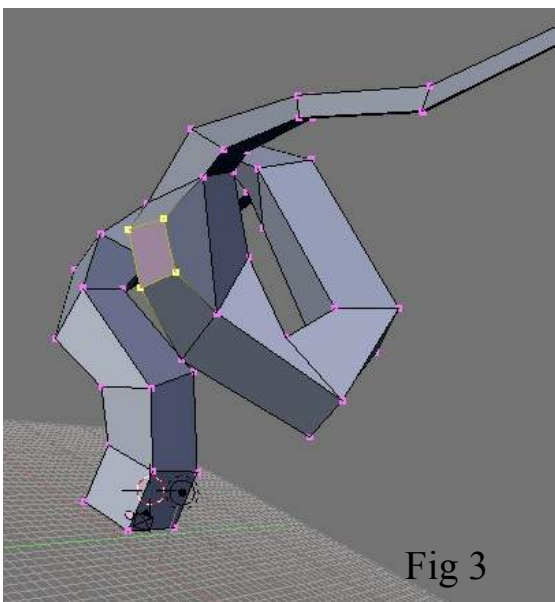


Fig 3

Voilà! fini la mod?

ya plus qu'a lisser à arrondir les faces par un Subsurf et ajouter une texture!

Arrondir les angles :

rendez vous au panneau [editing] ou pressez sur [F9].

Alors un clic sur [set Smooth] et on ajoute [add modifier] du [Subsurf] voilà, c'est tout lisse ..

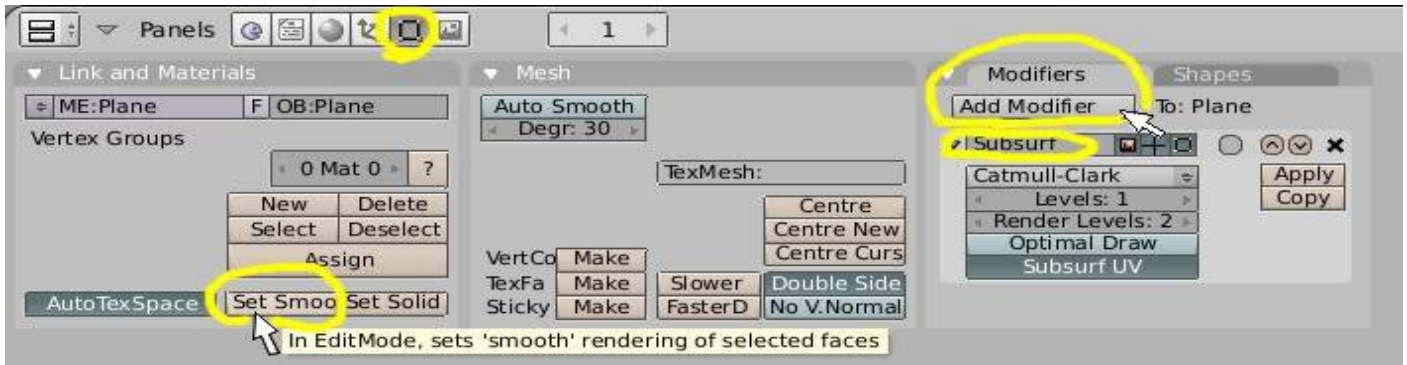


Fig 5

La matière :

Rendez vous dans le panneau [Shading] et [Material] (F5)

et ajoutez un matériau [Add new]. Jouez sur les sliders pour trouver la bonne couleur...

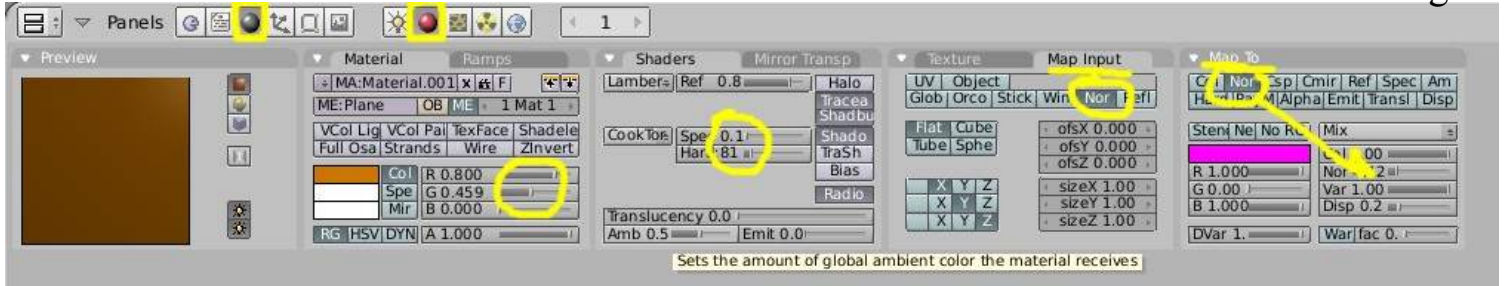
Baissez le specular (pour pas que ça brille)...et Dans Texture cliquez sur [Add new]

(vous avez deux nouveaux onglets qui apparaissent: [Map to] et [Map input])

Dans [map input] cochez [Nor] pour attribuer la texture à la Normale des faces de l'objet

et dans [map to] cochez sur [Nor] et décochez [col], pour donner du bump à votre objet.

Fig 6



La texture (qui déforme le tronc)

Rendez vous au panneau [texture] [F6] et là où vous voyez [none] cliquez et cherchez la texture [marble] comme sur le fig 7.

Et voilà! (placez votre caméra pour une photo) et.... Hop [F12] ... un zoli zarb!

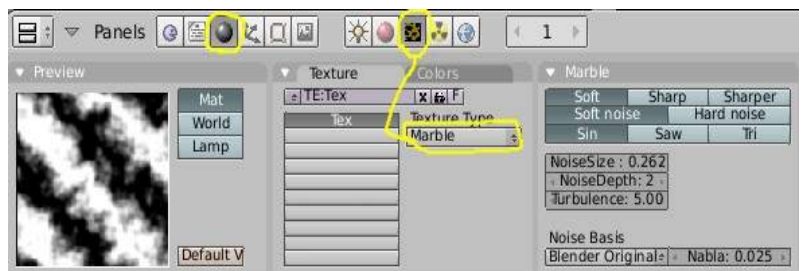


Fig 7

vous pourrez expérimenter d'autres textures, les superposer pour créer votre texture de tronc d'arbre Originale. 🤪

La 2 ème partie vous donnera une technique de création de feuillage la pose d'un joli gazon tout en particules..Et un fond nuageux simple texture..



Mly: relecture et corrections
Meltingman Tut.



Site: <http://perso.wanadoo.fr/melting>