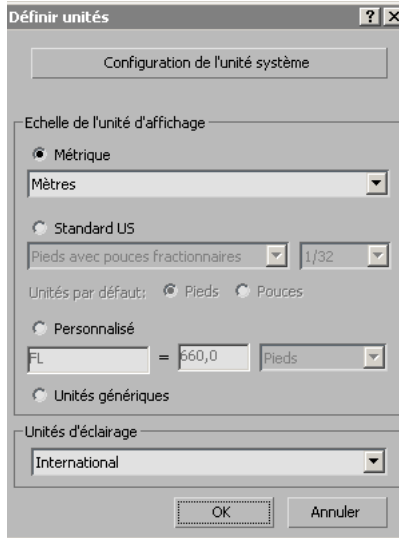


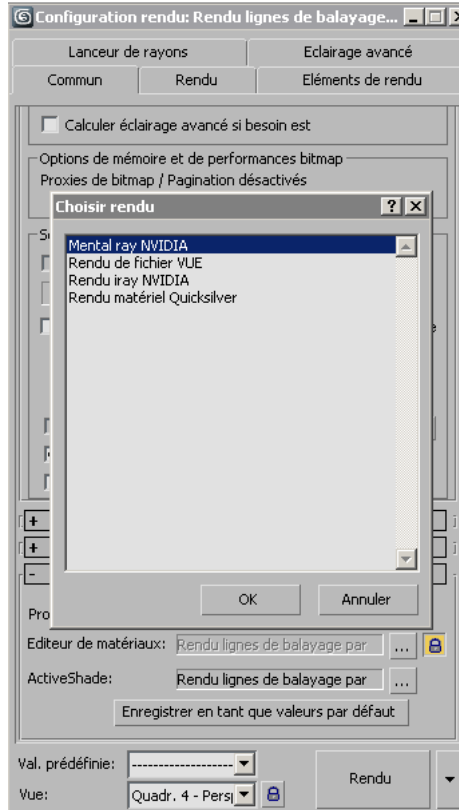


Contrôle 3D

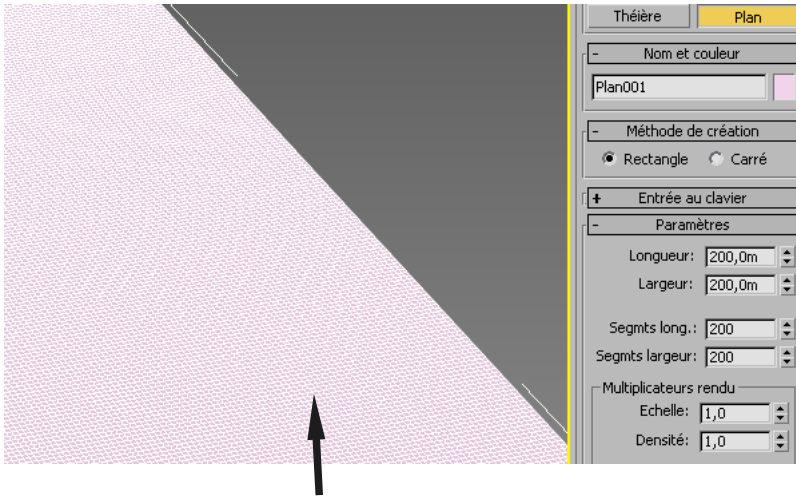
définir unité



définir moteur rendu

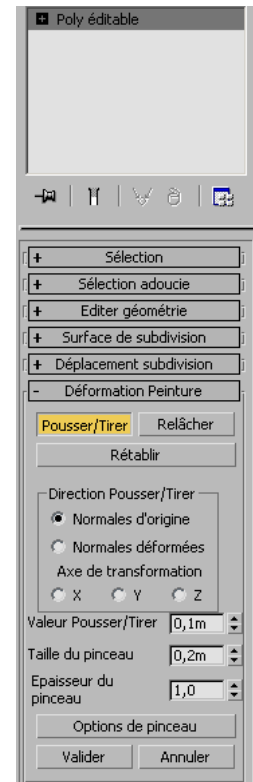


créer plan (F4 afficher faces)

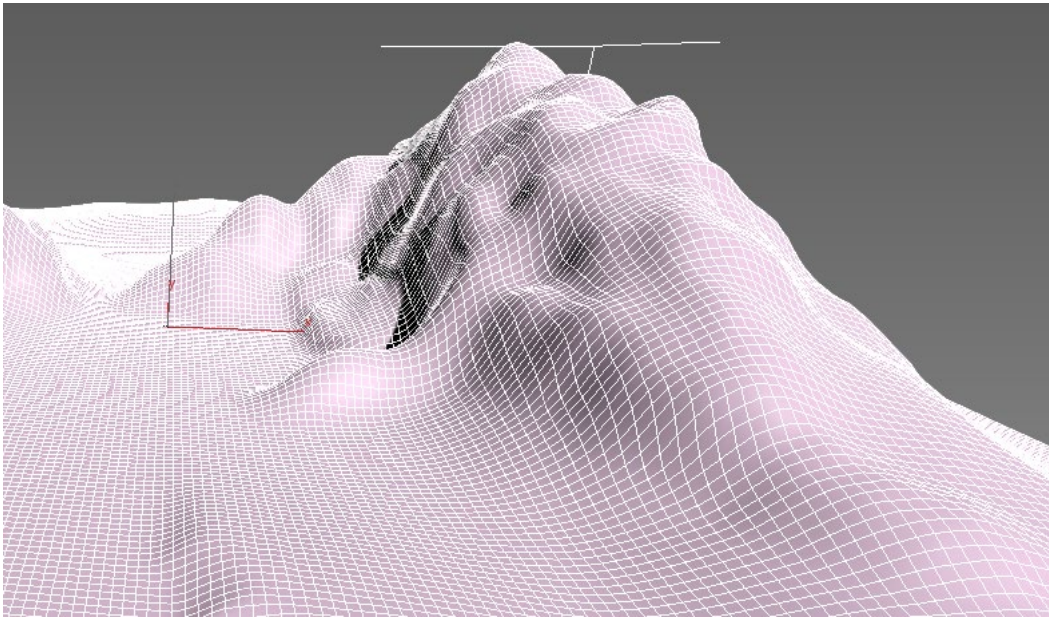


clic droit convertir polygône

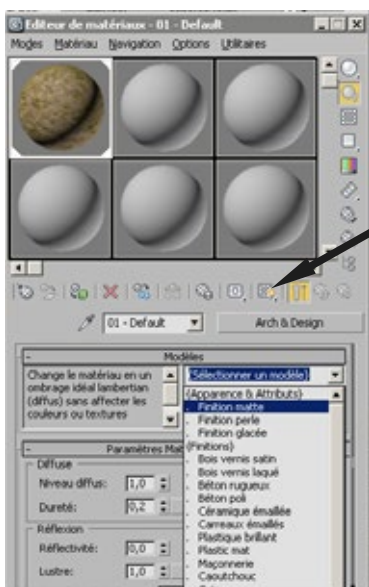
régler taille et amplitude.
valeur (+) bosse, (-) creux
taille de la brosse (en m)



peindre des bosses et des creux afin de créer des montagnes et un lac



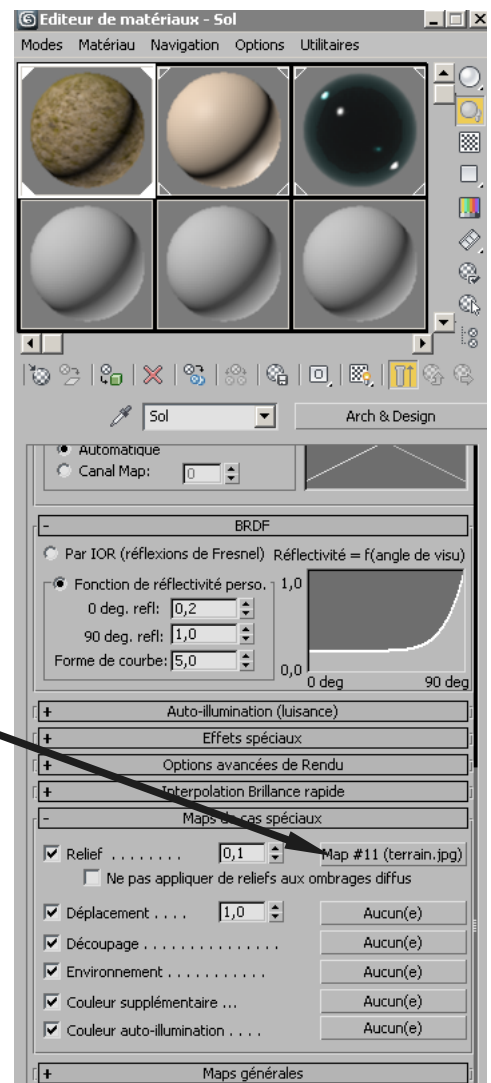
Appliquer texture terrain (Fichier = terrain.jpg à mettre dans le même dossier)



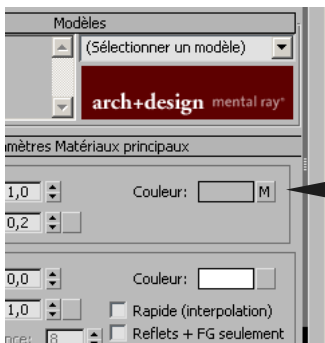
afficher texture

modèle

arch / design

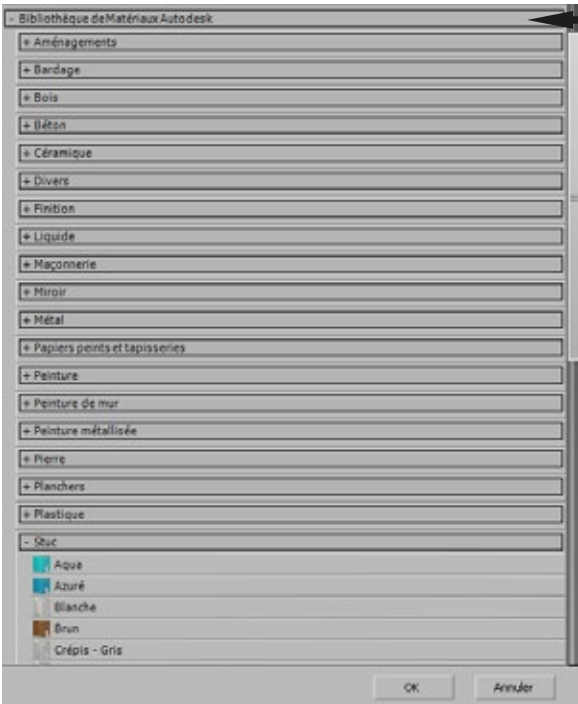
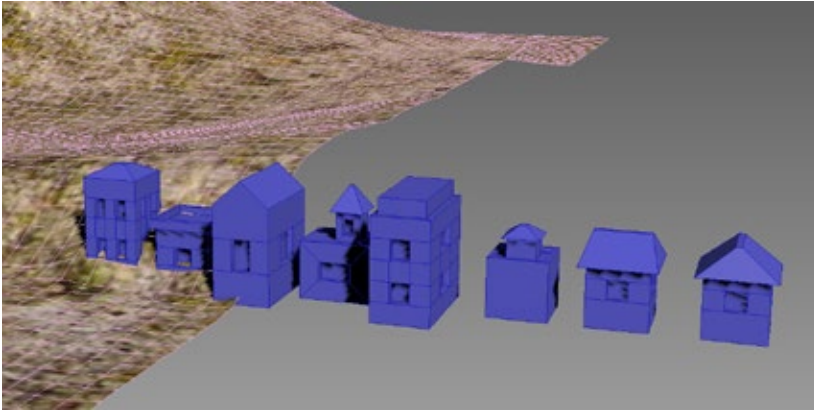


le relief

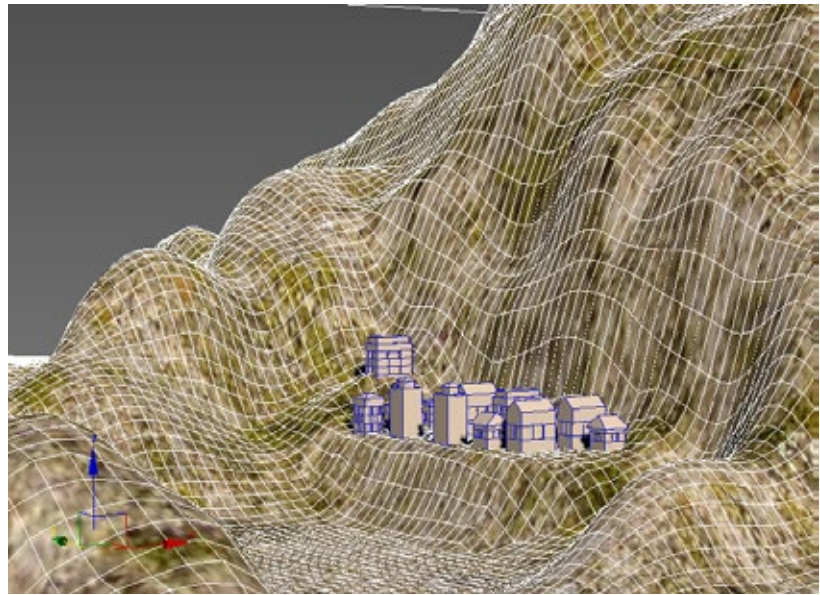


maps
sandard
bitmap
terrain.jpg

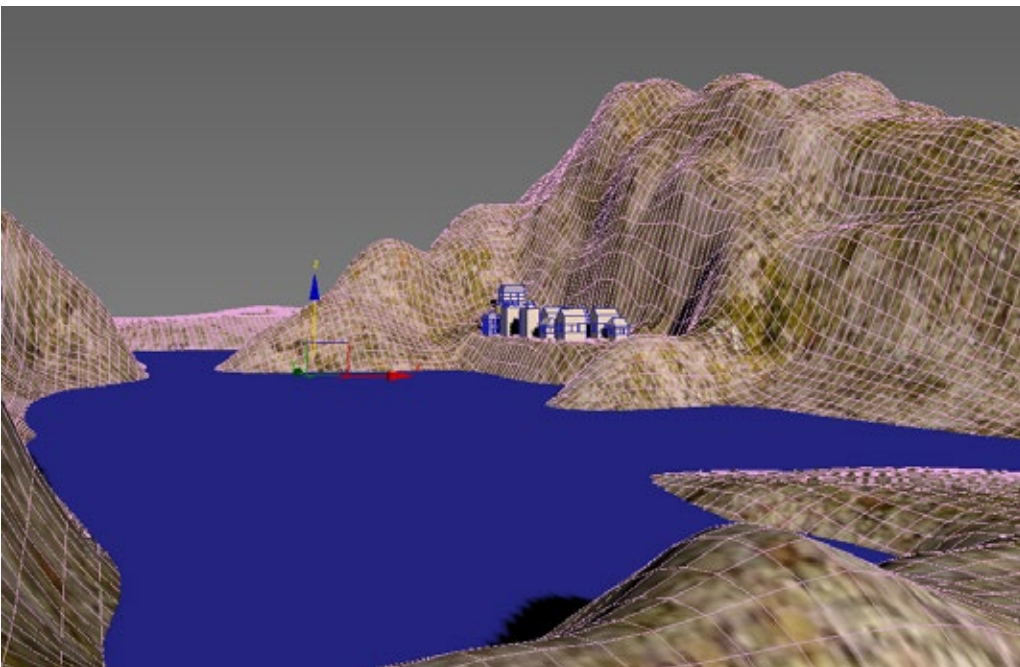
créer de petites maisons en polygones (extruder, biseauter, connecter...)



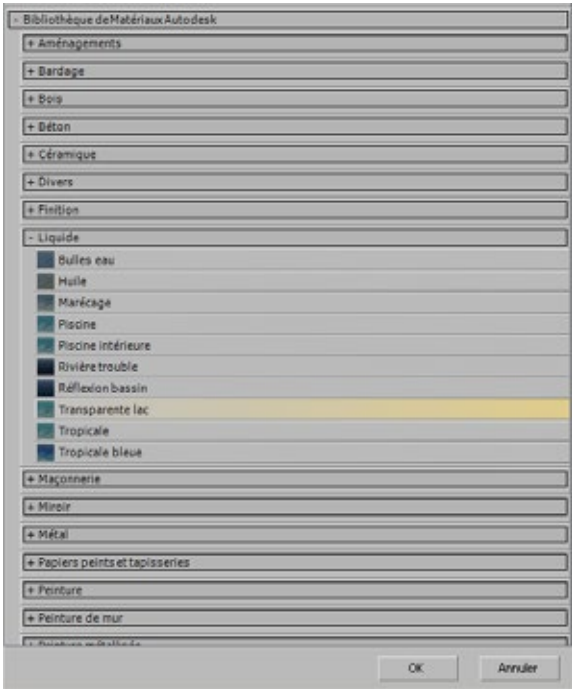
textures pour les maisons



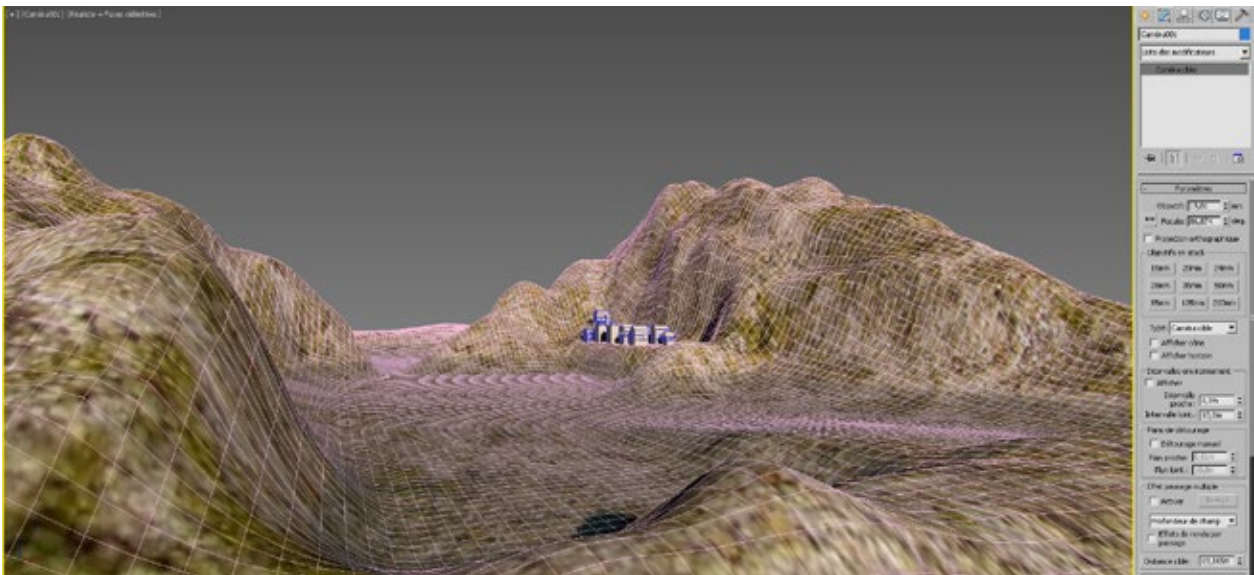
créer un plan pour l'eau attention au nombre de segments(1) longueur et (1) largeur



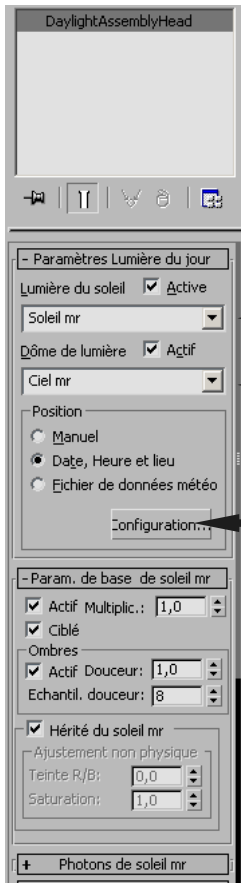
la texture eau



créer une caméra depuis un point de vue (Ctrl + C)



La lumière du jour

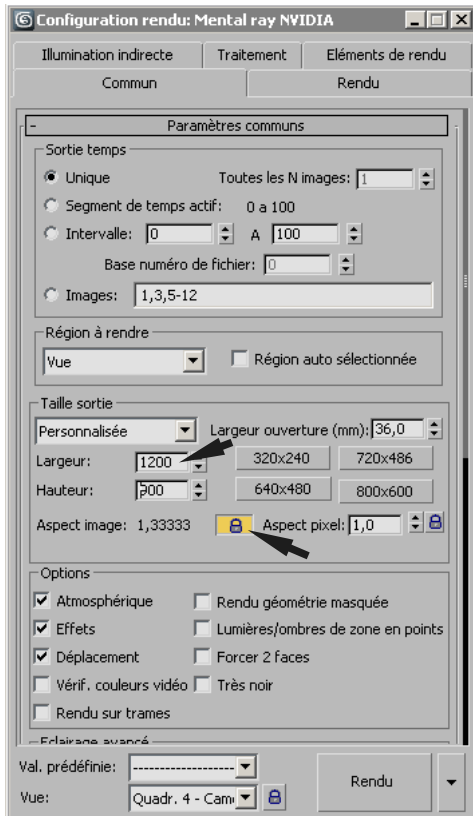


lumière par défaut

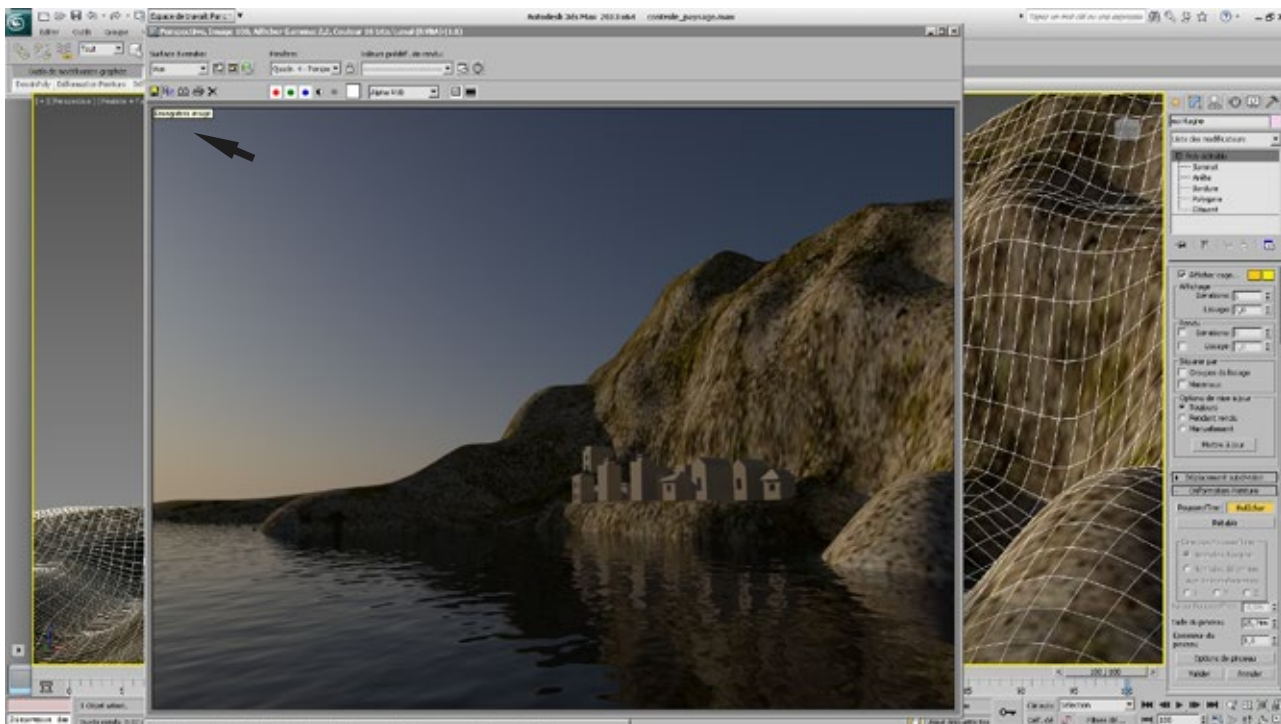
configurer heures, date...



configurer les rendus (1200 x 900)



effectuer 3 rendus
3 points de vues et 3 ambiances lumineuses



barème

montagnes 4 pts (évalués selon la qualité de la modélisation et de la texture)

eau 4 pts (évalués selon la qualité de la texture)

maisons 4 pts (évalués selon la qualité de la modélisation)

lumière du jour 4 pts (évalués selon la qualité d'ambiance)

caméra 4 pts (évalués selon la qualité du point de vue)