

CONTRÔLE MAN

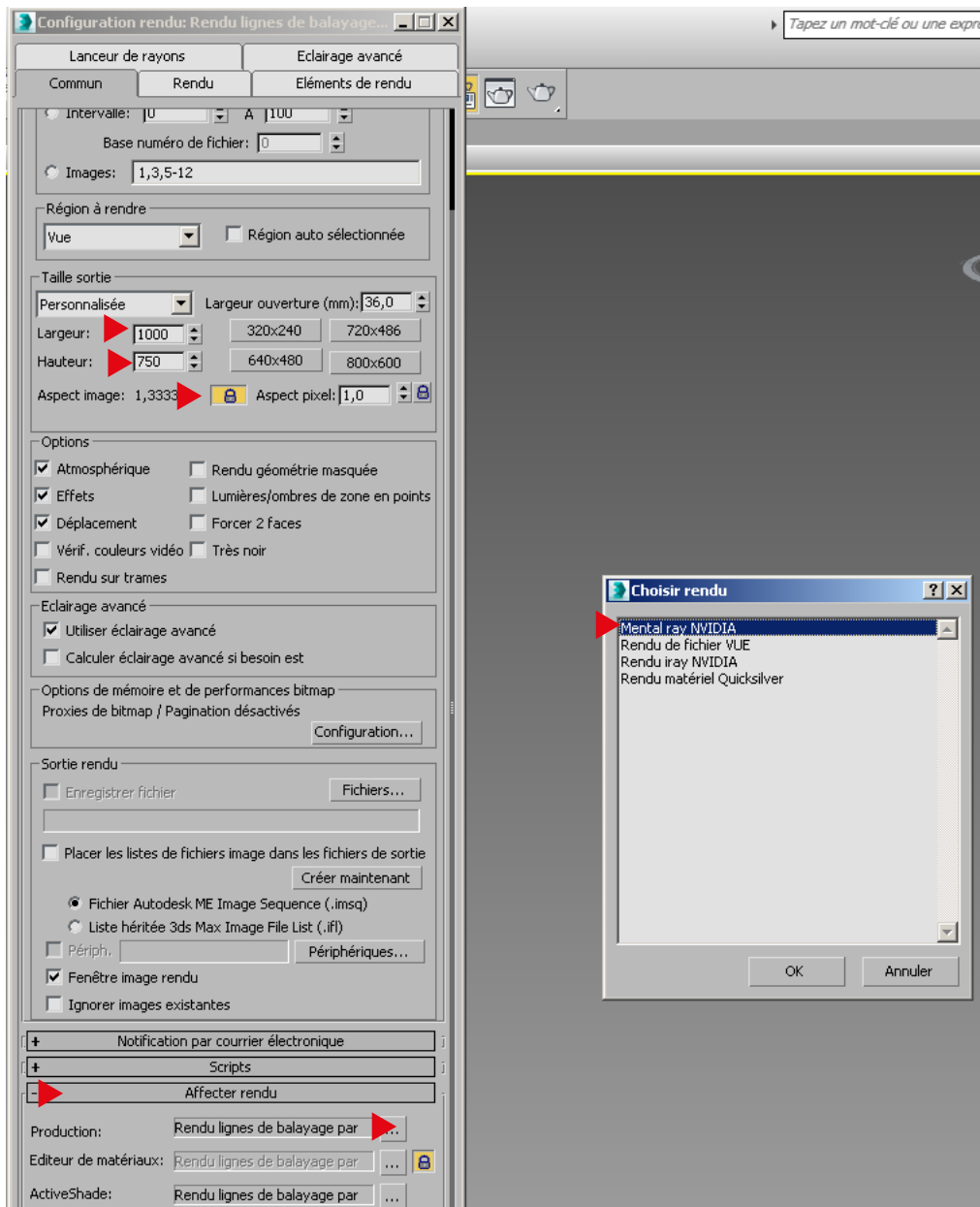


CONTRÔLE MAN

NOUVEAU FICHIER

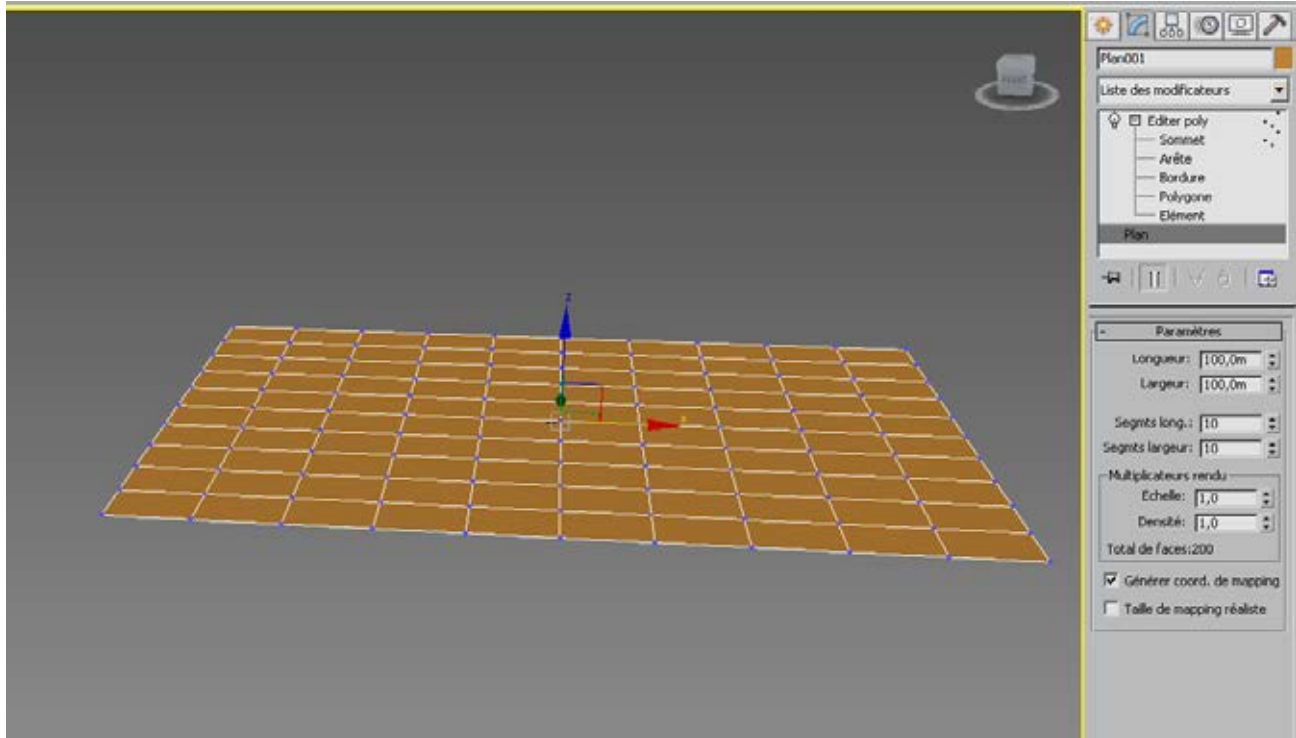
CONFIGURATION DU RENDU MENTAL RAY

TAILLE DU RENDU 1000 X 750 PIX

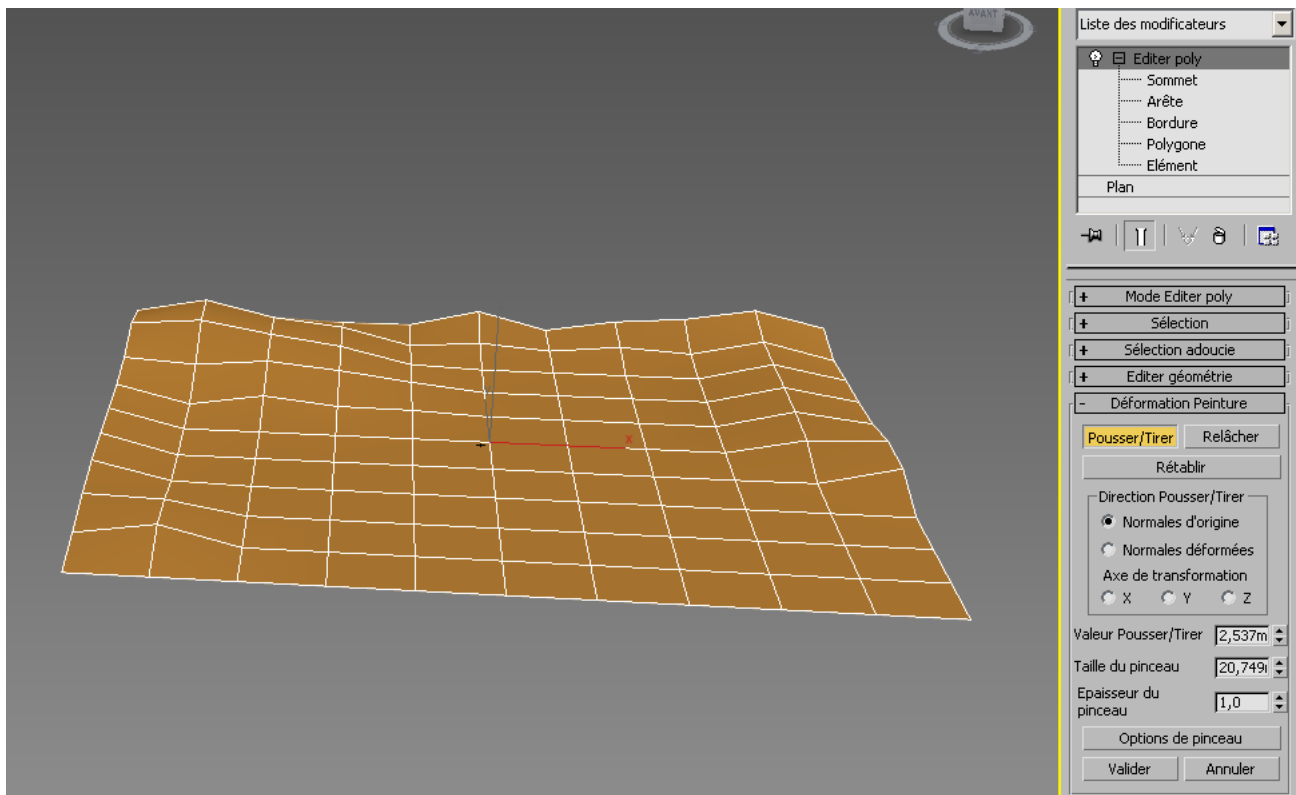


CRÉER UN PLAN 100 X 100 M SEGMENTS 10 X 10

AJOUTER > MODIFICATEUR > EDIT POLY

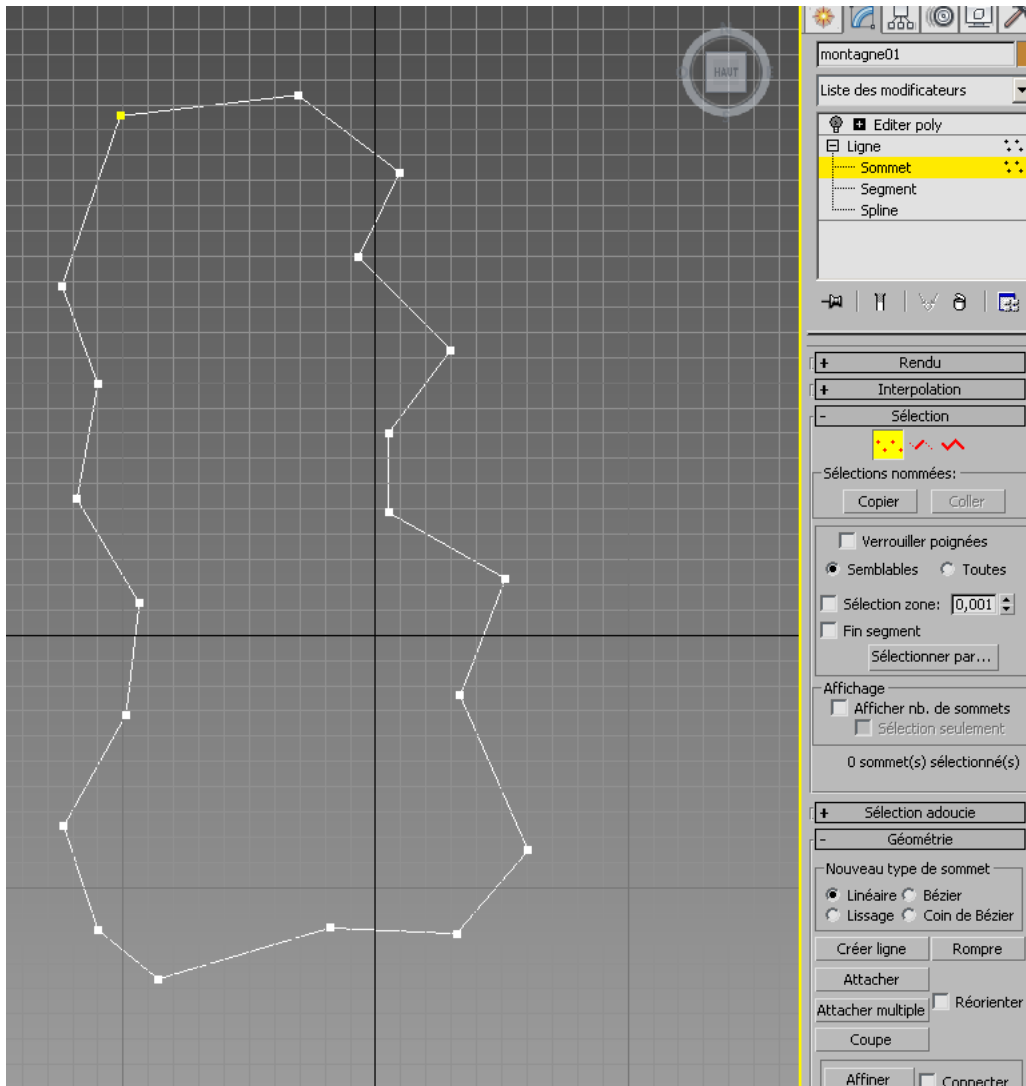


QUELQUES BOSSES AVEC LE «TIRER POUSSER»

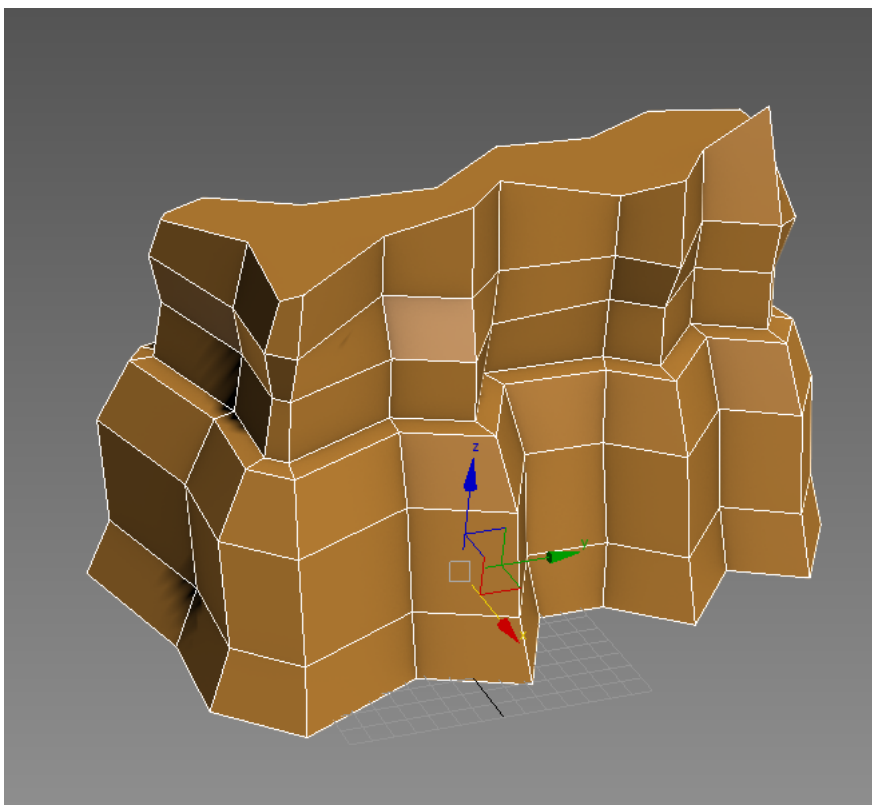


SUR LA VUE DE DESSUS, TRACÉ DES FORMES (LIGNES)

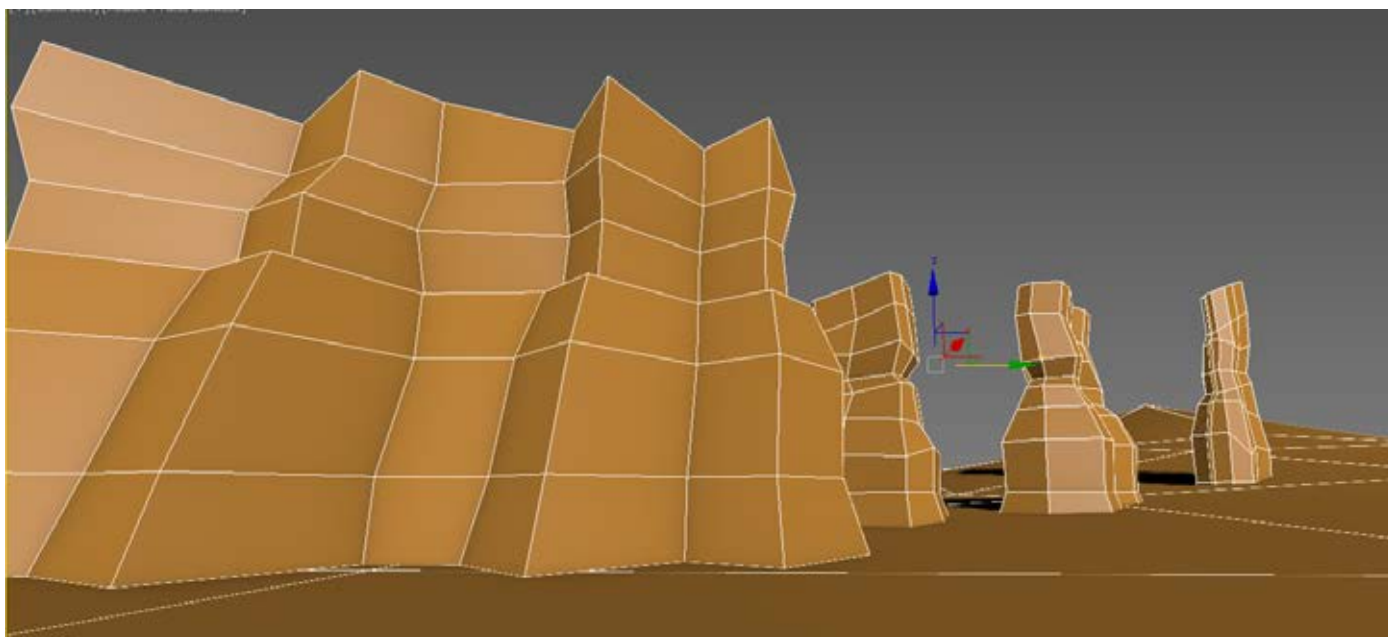
AJOUTER > MODIFICATEUR > EDIT POLY



DESSINER UN PREMIER BLOC DE ROCHERS



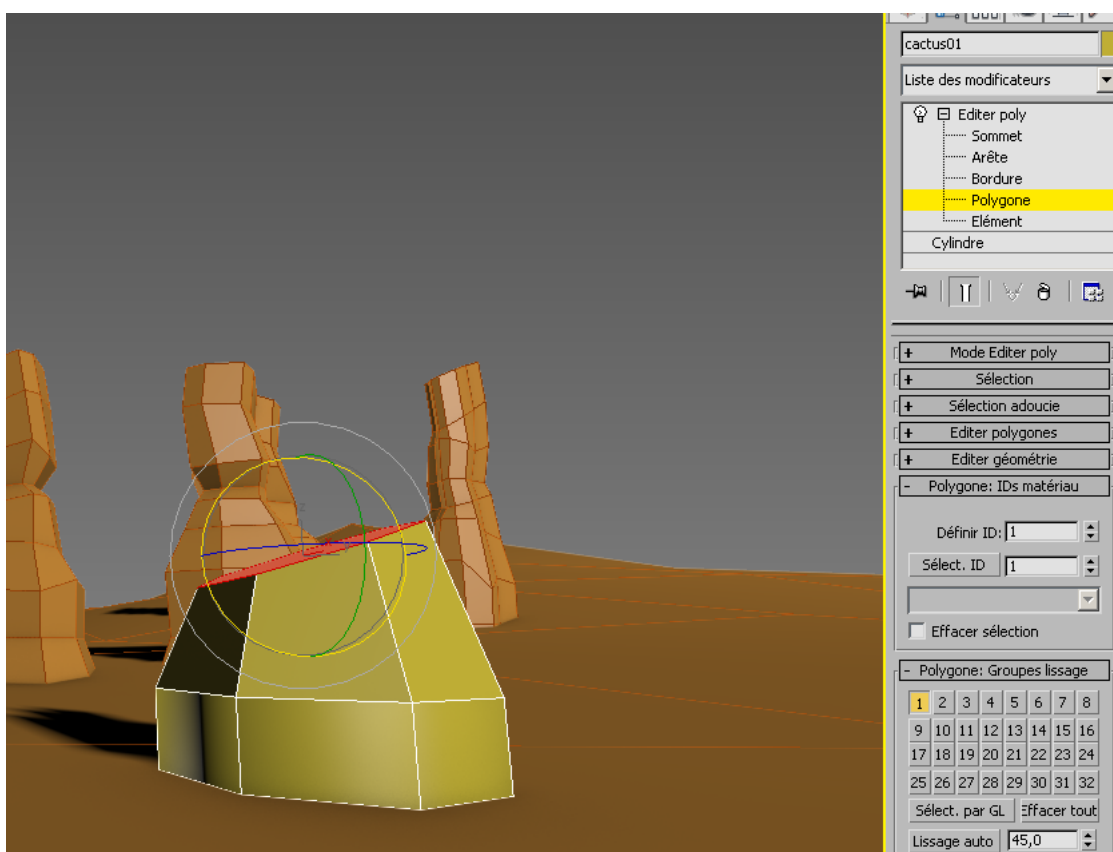
RÉPÉTER LA MODÉLISATION AFIN DE CRÉER PLUSIEURS BLOCS



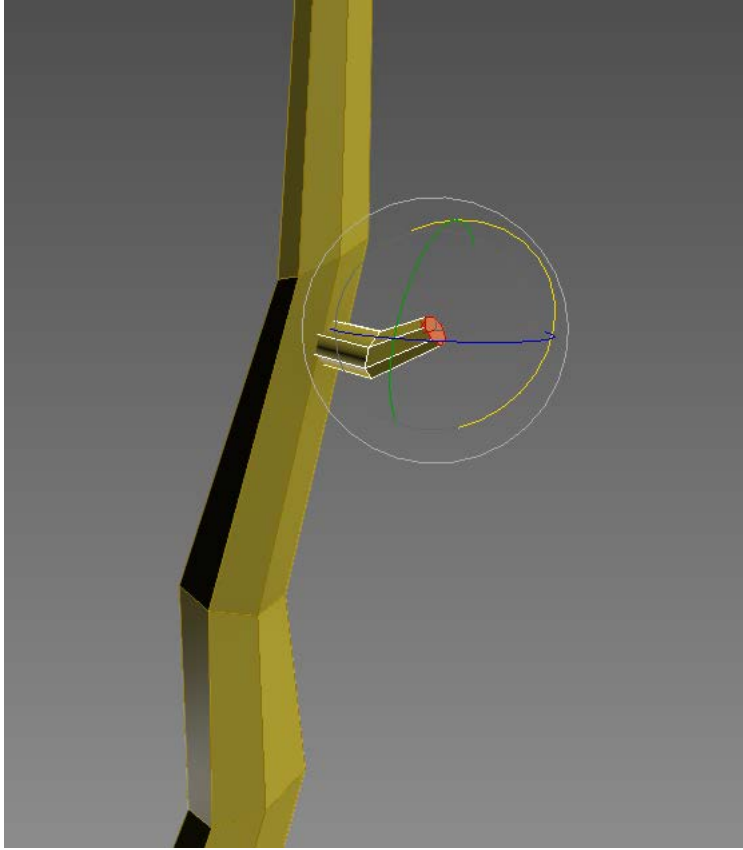
MODÉLISATION DES CACTUS

CRÉER UN CYLINDRE 7 CÔTÉS

EXTRUSIONS ET BISEAU AUSSI LES OUTILS DÉPLACEMENT / ROTATION / ECHELLE POUR MODÉLISER

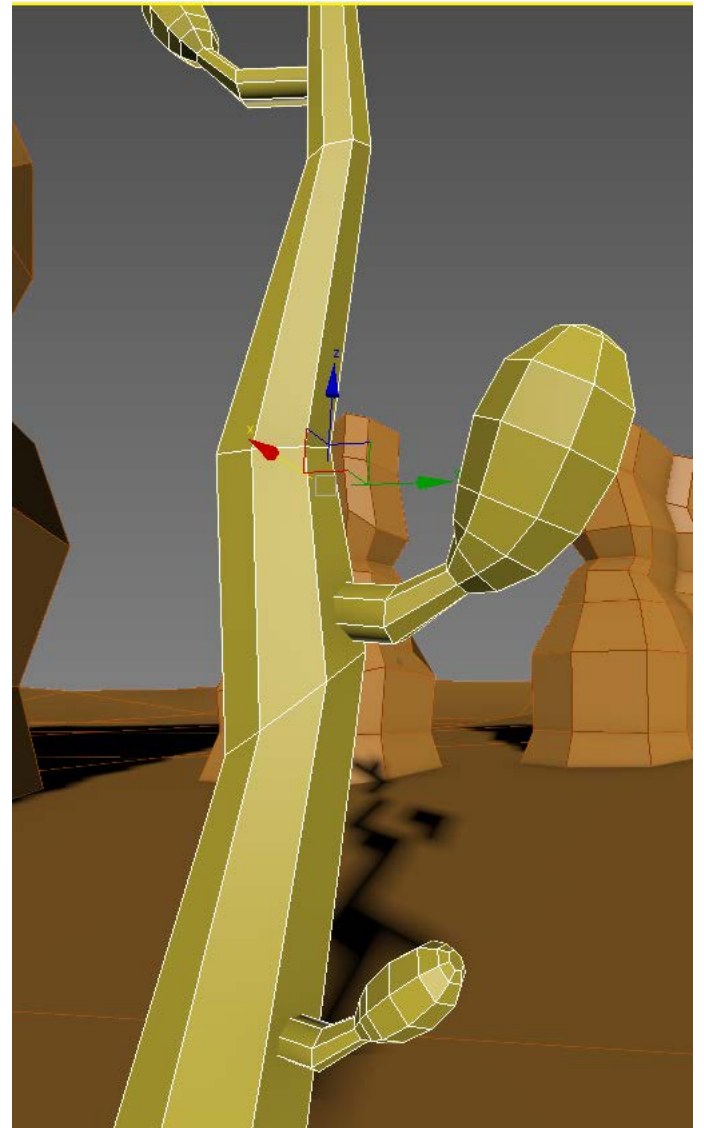


CRÉER UN CYLINDRE 7 CÔTÉS POUR MODÉLISER LES BRANCHES



MODÉLISATION DES CACTUS

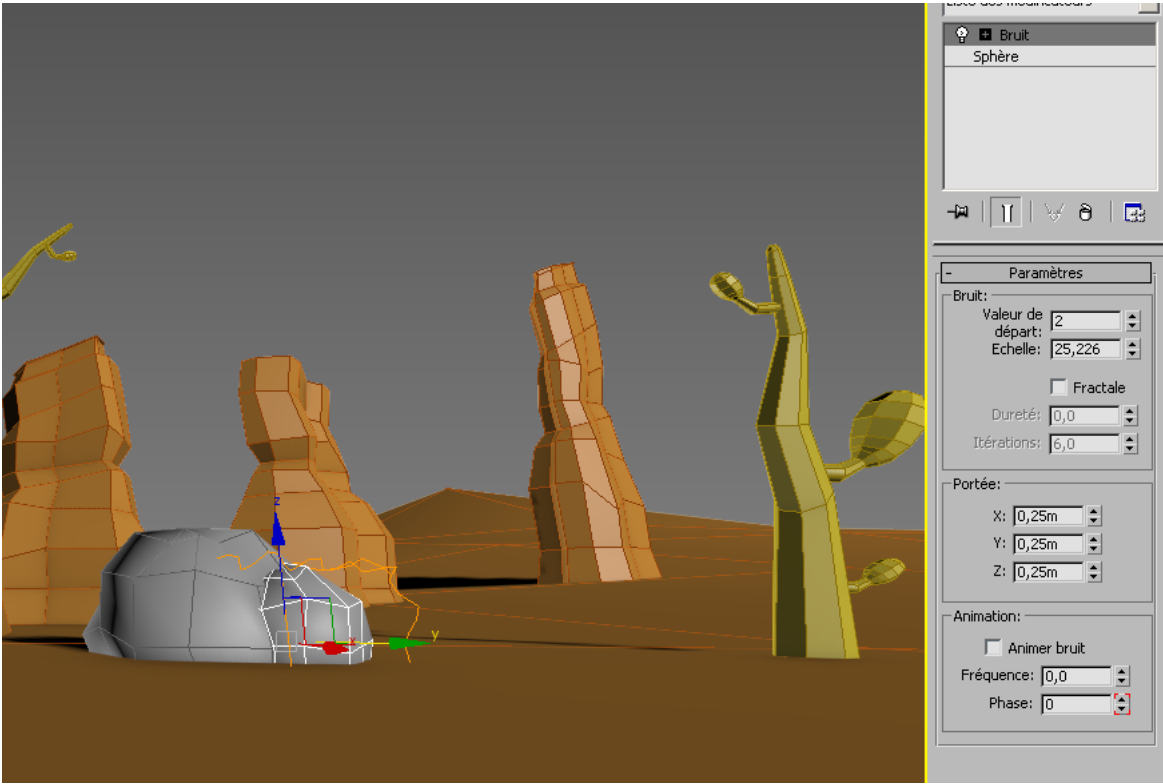
COPIEZ ET COLLEZ LES BRANCHES



MODELISATION DES ROCHERS

CRÉER UNE SPHERE 12 SEGMENTS

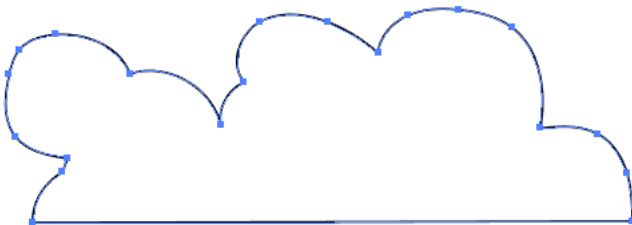
AJOUTER > MODIFICATEUR > BRUIT



MODELISATION DES BUISSONS, DES NUAGES

CRÉER UNE FORME ILLUSTRATOR (8)

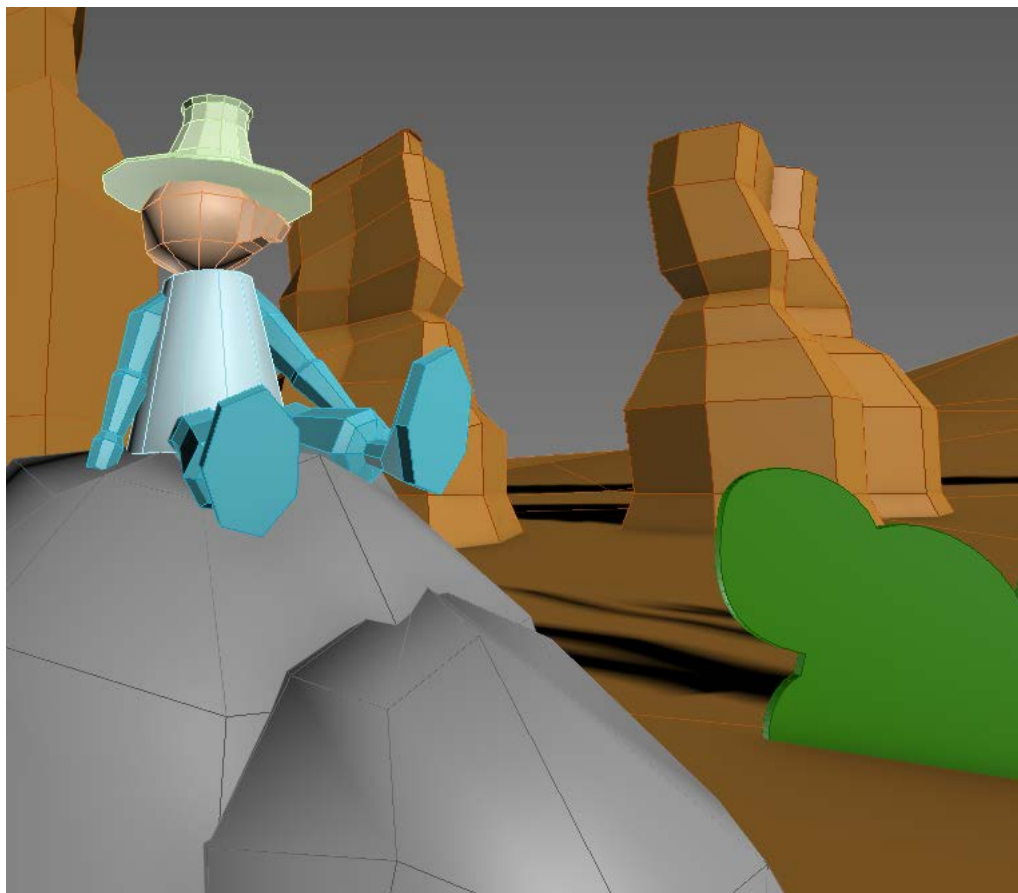
IMPORTER ET AJOUTER > MODIFICATEUR > EXTRUDER



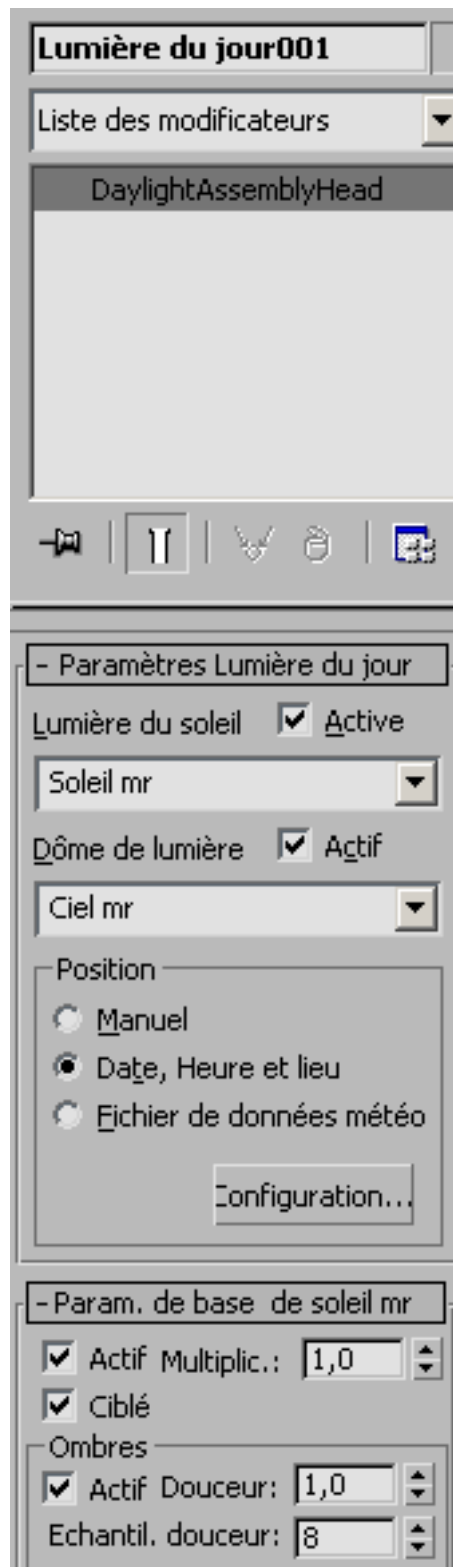
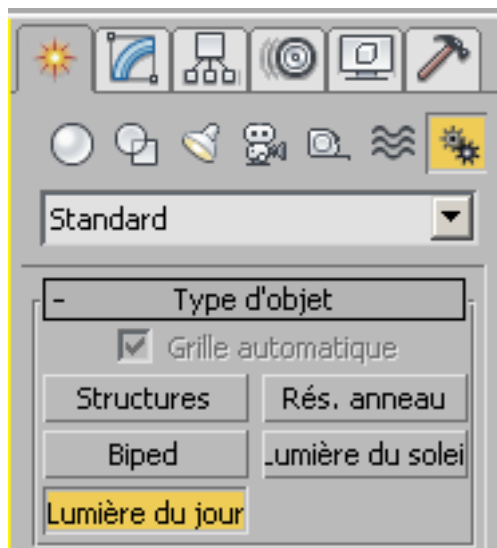
IMPORTATION DU COWBOY

FICHER > IMPORTER > FUSIONNER

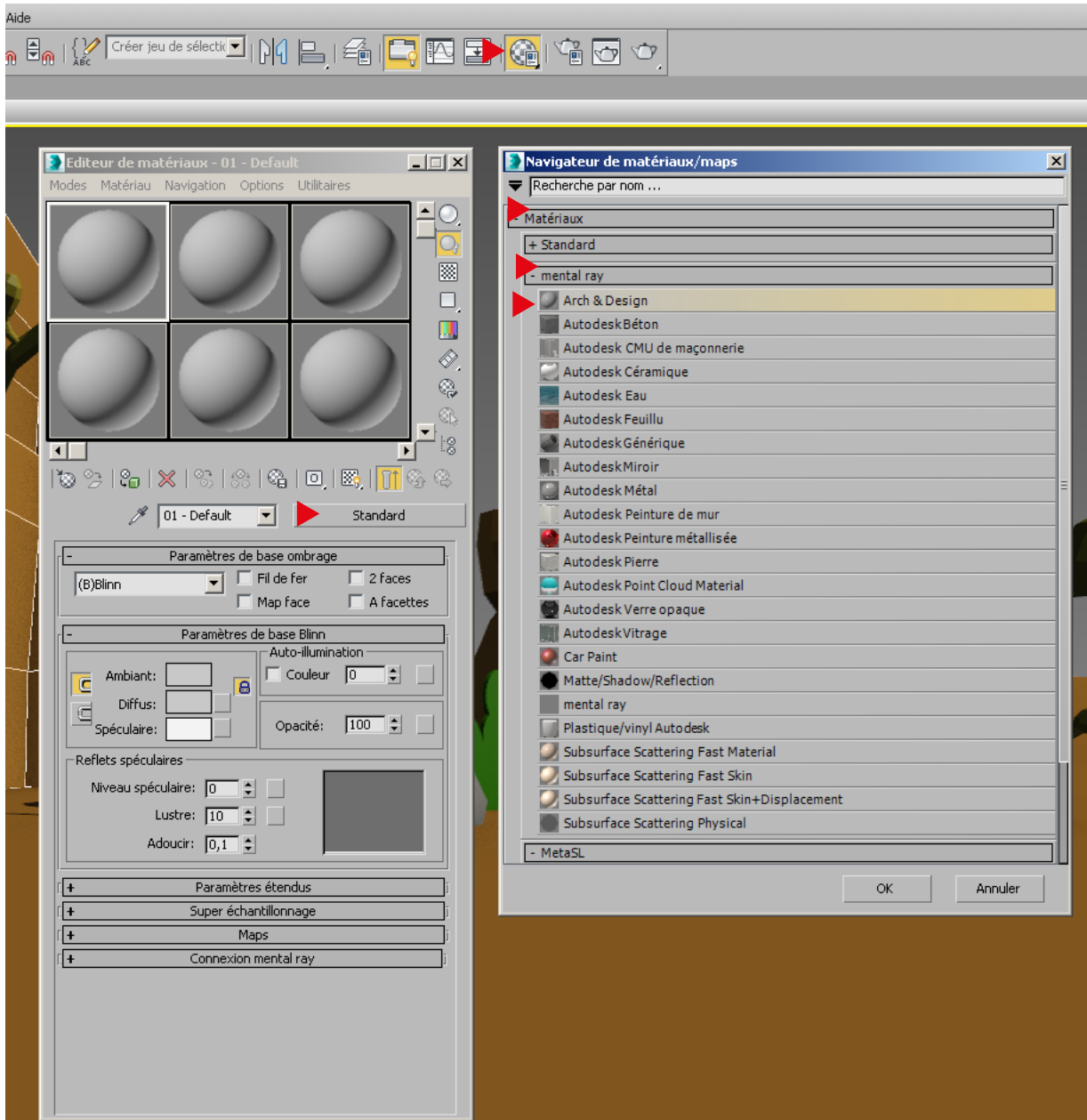
PLACEZ LE SUR LE ROCHER



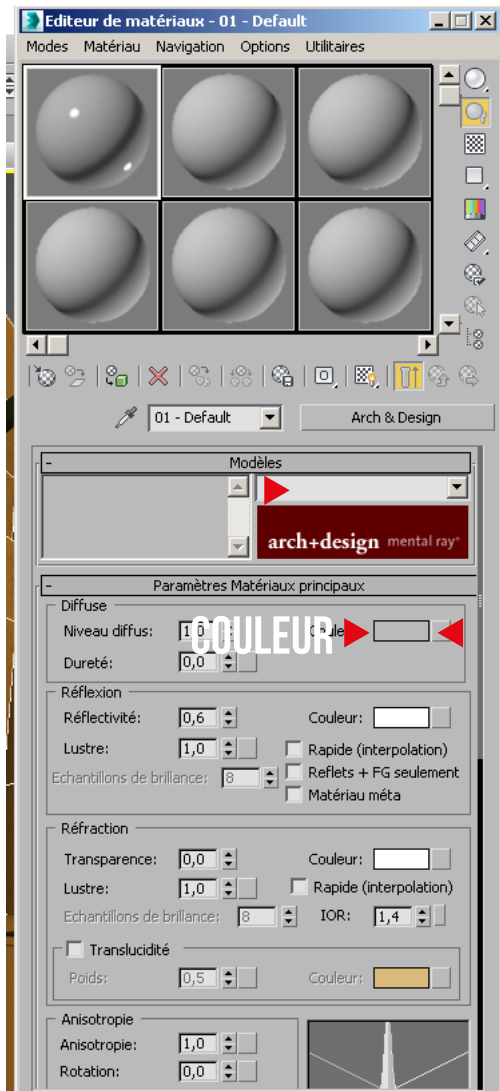
AJOUTER UN SYSTÈME LUMIÈRE DU JOUR



TEXTUREZ LES OBJETS



TEXTUREZ LES OBJETS



MODELE ARCHI

BITMAP PERSONNALISÉ

EFFECTUEZ DEUX RENDUS (ENREGISTRER JPG) DE DEUX POINTS DE VUE ET DEUX AMBIANCES DE LUMIÈRE

