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



IMPORTATON DU COWBOY

FICHIER > IMPORTER > FUSIONNER PLACEZ LE SUR LE ROCHER



AJOUTER UN SYSTÈME LUMIÈRE DU JOUR



Lumière du jour001
Liste des modificateurs 📃 💌
DaylightAssemblyHead
-> 🔢 🖂 🤌 🗱
Denne Marce Long (Sure day Series 1
- Parametres Lumiere du jour
Lumière du soleil V Active
Soleil mr 🗾
Dôme de lumière 🔽 Actif
Ciel mr 🗾
Position
O Manuel
Date, Heure et lieu
C Eichier de données météo
Configuration
-Param. de base de soleil mr
 ✓ Actif Multiplic.: 1,0 ♀ ✓ Ciblé
Echantil. douceur: 8

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



