

# BLENDER : TUTO 5 : PARTICULES

## DE LA FUMEE POUR LE DECOLLAGE

Lancer Blender et cliquer sur l'écran

Remplacer le cube par le cône : Activer le cube...Taper X (ou suppr)...Delete...puis...Add...Mesh...Cône

Faire un test 3D pour vérifier qu'on a bien un cône

Choisir comme dans le Tuto 2 un « Material »...new...Diffuse...une « Texture »...new...en choisissant une deuxième couleur en bas...Dans Mapping...Coordinates et Projection

Enfin un « World »...Horizon Color

Faire un rendu...Appareil photo...Render...puis Echap revenir au menu 3D

On veut réaliser le décollage de la « fusée » comme dans le Tuto3 mais on veut ajouter en effet de fumée

Cône activé...Tapez Z (fil de fer)

Choisir...View...Front...zoomer sur le cône ...et placer le curseur dans le cône...puis cliquer ...Add...Mesh...Icosphere...Cliquer S et déplacer la souris pour réduire l'icosphere dans le cône

L'icosphere étant activée, cliquer dans le menu « propriétés » sur « Particule »



Cliquer « + »...et vérifier qu'en face « type » est inscrit « emitter »

Faire ...alt A...pour découvrir l'effet « particule »

Pour associer la fusée et la fumée :

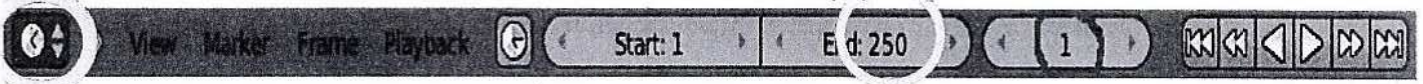
Activer la sphere ...puis le cone en maintenant Shift appuyé...CTRL P...Object (ainsi l'icosphère est parentée avec le cône)

Reste à réaliser l'animation comme dans le tuto 3 :

Choisir View ...Camera...activer le cône...Taper I...LocRot

Ainsi l'image 1 de l'animation est enregistrée

Cliquer sur 250 du menu Timeline (en bas de l'écran)...Afficher 100...LMB...Déplacer la barre verte du menu Time Line sur 100 avec LMB)



Activer le cône...Taper G pour déplacer le cône en restant dans le champ de la caméra ...puis Taper R pour faire une rotation réaliste...taper I...LocRot

Faire alt+A pour vérifier

Réalisation du film:Menu Properties...Appareil photo

Remplacer (tout en bas avec l'ascenseur) PNG par AviJpg et écrire à droite de /tmp\ Décollage

Cliquer alors sur Animation (tout en haut, ascenseur)

Le calcul des images prend un certain temps

Vous trouverez le fim dans le dossier tmp avec l'extension .avi

