

BLENDER : TUTO 8 Ter : EXPLOSION DU VERRE

On se propose de faire exploser le verre pour illustrer « la mort de la nature morte ! »
Le fichier « verre » étant ouvert...

LE VERRE : Verre activé...Properties...Material...Diffuse...R=0,8 V=0,8 B=0,8
(je choisis le blanc par défaut)...Specular...Wardiso
Transparency cochée...Fresnel=0,8...Blend =3,5 ...
Verre activé...Properties...Particles...New (Emitter)
Emission....Number=300 (nombre de morceaux)
Start=25 (début de l'explosion)
End =30 (fin de l'explosion)
Lifetime=250 (durée de l'effet)
Random=0,7 (facteur de hasard!)
Faire Alt A pour voir...Echap
Verre activé...Properties...Modifiers...Add Modifier...Simulate
Explode...Faire Alt A pour voir (le verre explose et disparaît!)...Echap
Verre activé...Properties...Particles...Sous-menu Velocity...
Random=1 (pour ajouter du désordre)...Faire Alt A pour voir...Echap
Déplacer la barre verte de Time Line jusqu'à l'image 45 et faire un
rendu...**Aïe**...ça brille bizarre !...Echap ...Activer le verre...Properties...
Particles...sous Menu Render (tout en bas).....Remplacer Halo par None
Faire un rendu...ça va...Echap...Replacer la barre verte à l'image 1

WORLD : Je choisis un fond noir (choix perso!)Properties...World...Horizon
Color...Noir...Faire un rendu...Echap

SUPPORT DU VERRE : J'ajoute un plan, curseur au centre du verre
View...Top...Add...Mesh...Plane...S pour l'agrandir...View...Front ...G
pour le placer sous le verre...Properties...Material..Diffuse...
Violet par exemple...
Faire View Camera, View top , View Right pour choisir le bon point de
vue, le bon placement de la camera.

LAMPE : Lampe activée...Faire View...Top...puis View...Right pour placer
correctement la lampe...Properties...Lamp...Area...Energy=0,2 (choix
personnel)...Tester le rendu...puis View...Camera...Alt A pour tester
l'animation.

Aïe...Les morceaux de verre traversent le plan support!
Activer le plan...Properties...Physics...Cocher Collision...Faire Alt A puis
Echap

Aïe...Les morceaux de verre rebondissent !
Activer le plan...Properties...Physics...Particule Damping...Factor=1
Faire Alt A (c'est mieux) puis Echap
Encore un problème... Déplacer la barre verte de la TimeLine jusqu'à
l'image 50 par exemple...Faire un Rendu de l'image 50
Sauvegarder le fichier et calculer une animation .