

BLENDER : TUTO 9 : POMME et LES CALQUES (Layer)

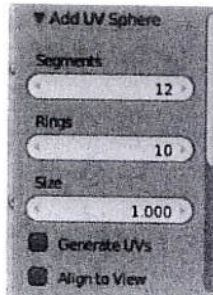
LA POMME :

Taper X...Delete Cube

Add...Mesh...UVSphere...(en bas à gauche) Segments 12 ...Rings 10...

Smooth...Properties...Modifier...Add Modifier...Subdivision Surface

View...Front...View...Ortho...Z



Edit Mode...

Activer RMB le sommet de l'UVSphere...LMB sur flèche bleue vers le bas

Activer RMB le sommet de la base ...LMB sur flèche bleue vers le haut

Activer 1 vertice sur 2 de la boucle au dessus (RMB + SHIFT)...LMB sur flèche bleue vers le bas...Taper Z

Menu 3D...Select...Random...15%...S (pour déformer très légèrement l'UVsphere)



Object Mode ...View...Front

LA TIGE :

Activer le Layer 1...View...Top...Add...Curve...Bezier

Properties...Data Object...



Choisir 3D ...A la place de Half, choisir Full..

Geometry...Depth 0,03...Resolution 2...

Alt + C...Mesh from curve (pour transformer la curve en Mesh)

Test 3D pour voir...View...Front...View...Ortho

Activer le Layer 0...Shift Layer 1 (pour ajouter la tige dans le Layer 1)

Tige activée...Taper N...Rotation Y=90 ...G (pour placer la tige)...S éventuellement pour l'adapter

Material et texture :

Pomme activée...Material...New...Diffuse...Choisir la couleur (verte par exemple)

Texture pour les tavelures...New...Clouds...Menu Clouds...Size 0,1...En bas choisir la deuxième couleur (jaune par exemple)

Activer la tige...Material...New...Diffuse...Marron

J'ajoute un fond noir...Properties...World...Horizon Color...Noir

Activer la tige...puis la pomme (Shift appuyé)...CTRL J (pour joindre la pomme sa tige).

Lampe :

View...Right...G pour placer la lampe entre la pomme et la caméra.

Faire un rendu...Echap pour un retour au mode 3D... Sauvegarder