

BLENDER : TUTO 62 : MODIFIER WAVE

Ce modifier permet de réaliser des ondulations

Delete Cube...Add...Mesh...Plane...View...Camera...S pour l'agrandir
Properties...Modifieurs...Add Modifier...Deform...Wave...Alt+A pour voir

Le plan étant activé...Edit Mode...Subdivise dans Tools (4 fois)...Object Mode
Joli n'est ce pas !...Smooth dans Tool **encore plus joli.**

La barre verte de la TimeLine décompose l'animation

Offset : fixe le départ de l'ondulation

Life : fixe la durée de l'ondulation

Damping : fixe la durée de l'amortissement

Position X et Y localisent le sommet de l'ondulation

Motion X et Y fixent la direction de l'ondulation

Speed: fixe la vitesse de propagation

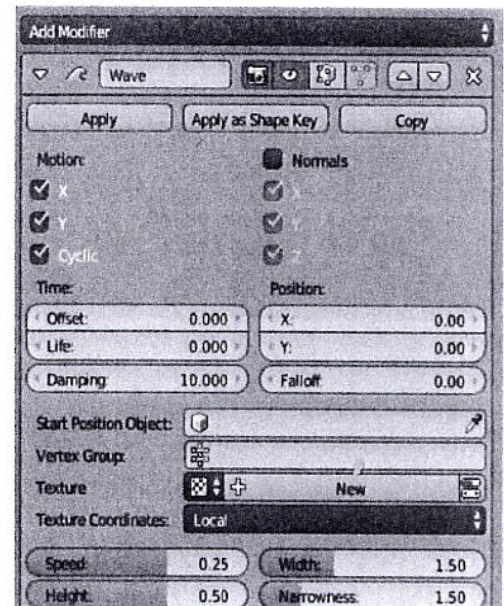
Height : fixe l'amplitude de l'ondulation

Width : L'ampleur de l'ondulation pour motion

Narrowness : agit sur l'intensité de l'onde

On peut aussi modifier l'onde avec une texture :
Properties...Texture...New...Clouds

Les boutons Normals X Y Z n'agissent qu' en volume



Relançons Blender...X...Delete Cube...Add...Mesh...Plane

Edit Mode...E...Déplacement souris pour extruder légèrement...A.... Puis encore A
pour que tous les vertices soient activés...Subdivise dans Tool (5 fois)...Object Mode

Properties...Modifieurs...Add Modifier...Wave...Alt+A pour voir

Cliquer Normals

Décocher Z

Décocher Y

Décocher X de Motion

Cocher Z de Normals

Etc...