

BLENDER : TUTO 65 : QUICK MENU

Cette option intéressante est délicate et son utilisation reste à maîtriser !

Lancer Blender...X...Delete Cube...Add...Mesh...UVSphere...Properties...

World...Horizon Color...Noir

Taper Espace...Taper Q (cette configuration initiale sera commune aux 4 cas)x

1- Choisir Quick Smoke

- Un domaine apparaît (limite de l'espace fumée)
 - Un menu apparaît en bas à gauche (Menu éphémère, choix figés!)
 - Cliquer Smoke (3 options)
 - Cliquer éventuellement Render Smoke Objects
 - Faire Alt A pour voir...Echap
 - Cliquer Properties...Modifieurs et constater que la gestion de la fumée se fait dans Physics...
 - L'utilisation de la Time Line se fait image par image à cause du calcul.
Choisir une image et faire un rendu pour voir
- Remarque : La fumée MONTE TOUJOURS. Pour le décollage de la fusée !!!?
Peut-être retourner la caméra !!!?

2- Choisir Quick Explode

- Un menu apparaît en bas à gauche (Ephémère)
 - Faire Alt A pour voir...Echap (Explorer le menu)
- Cliquer Properties...Modifieurs et constater que la gestion de l'explosion se fait aussi dans Particules
- Choisir une image et faire un Rendu
- On peut colorier les fragments en Object Mode...Faire un Rendu

3- Choisir Quick Fur

- Un menu apparaît en bas à gauche (Ephémère)
 - Explorer le menu
- Cliquer Properties...Modifieurs et constater que la gestion de la fourrure se fait aussi dans Particules
- Faire un Rendu
- On peut colorier la Fur en Object Mode

4- Choisir Quick Fluid

- Un domaine « blanc » apparaît (limite de l'espace fluide)
- Un menu apparaît en bas à gauche (Ephémère)
 - 2 options Basic et Inflow
 - X, Y, Z fixent les dimensions du domaine
 - Cliquer éventuellement Render Fluid Objects
 - Cliquer Start Fluid Bake...En haut à côté de Blender Render le temps de calcul s'affiche...Attendre la fin du calcul...Faire Alt A pour voir...Echap
- Choisir une image et faire un Rendu avec un éclairage rasant
- On peut faire disparaître la sphère initiale en l'activant...puis X...
Delete UVSphere...Faire un Rendu
- On peut colorier le Fluid en Object Mode...Faire un Rendu