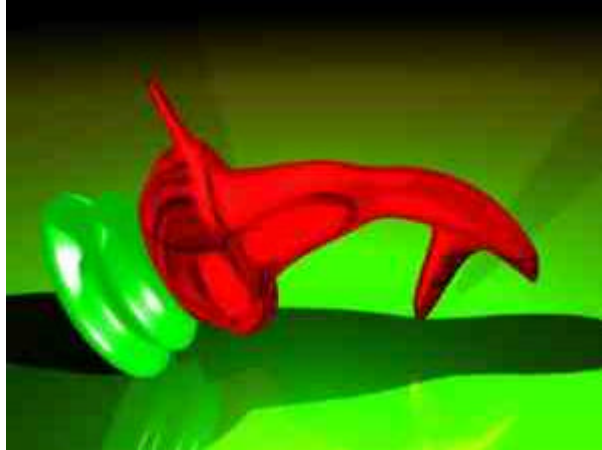


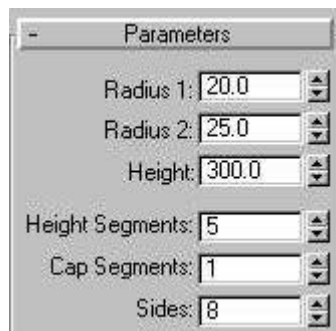
Création d'un gun "cartoon"

Bienvenue pour ce premier tutorial. J'ai essayer de le faire le plus détaillé possible pour que tout le monde y arrive. Cependant si vous rencontrez le moindre problème envoyez moi donc un mail :

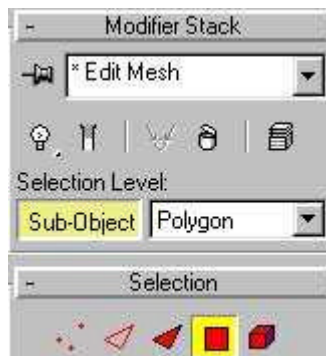
Pour ce tutoriel nous devons arriver à ceci :



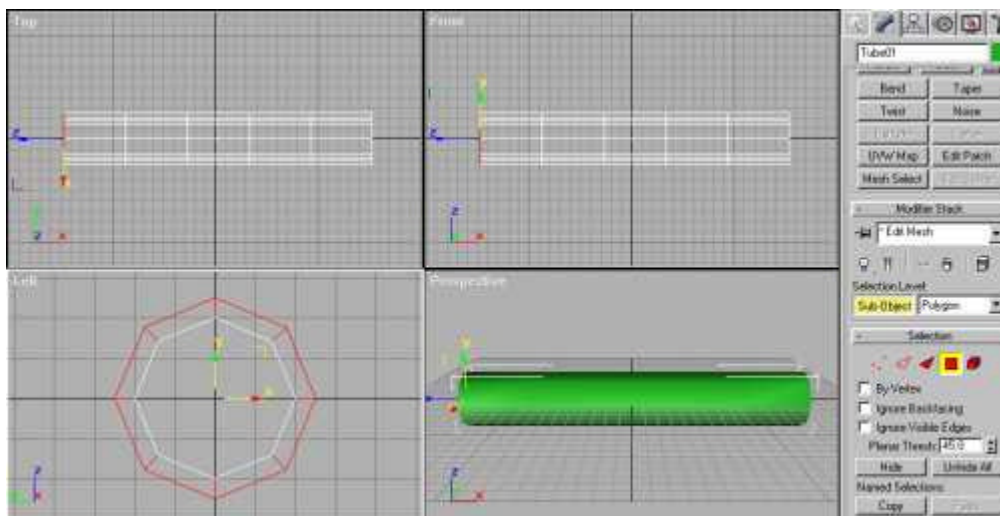
Créer dans la vue de gauche un tube avec les mesures suivantes :



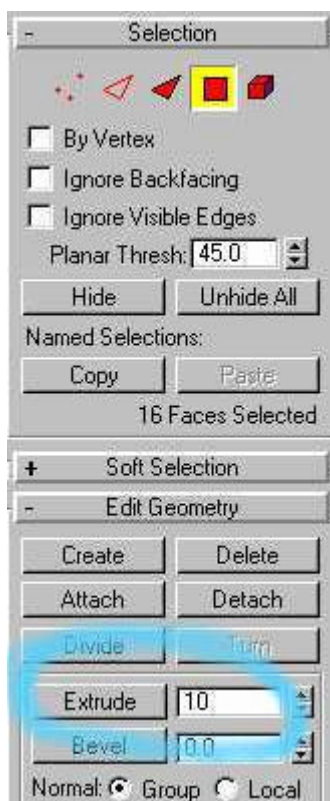
Maintenant allez dans "Modifier", faite "More" puis choisissez "edit mesh" et activez "sub-object" "polygone" :



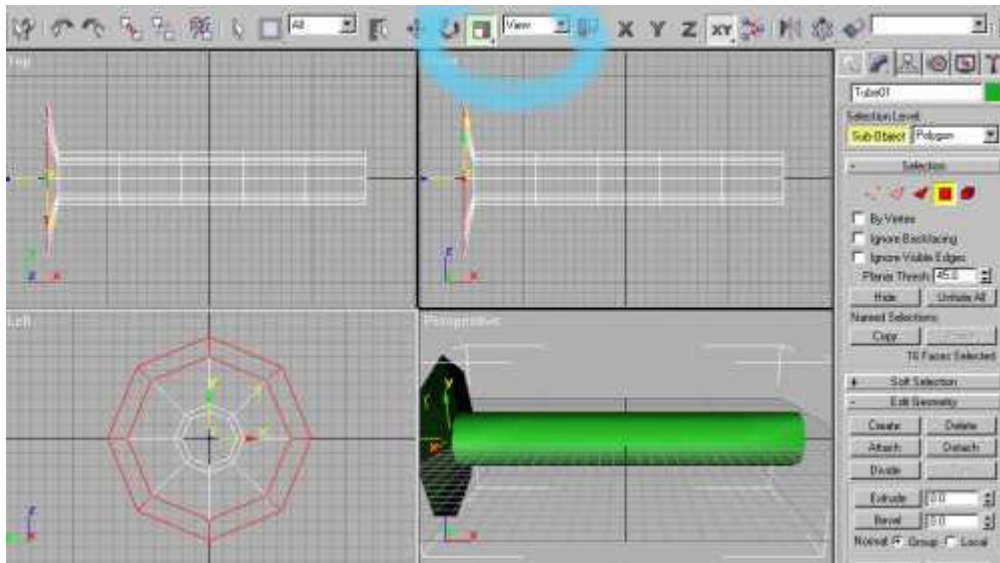
Bien, maintenant placez vous dans la vue de gauche et sélectionnez les faces comme le montre le dessin ci dessous (Ctrl+click) :



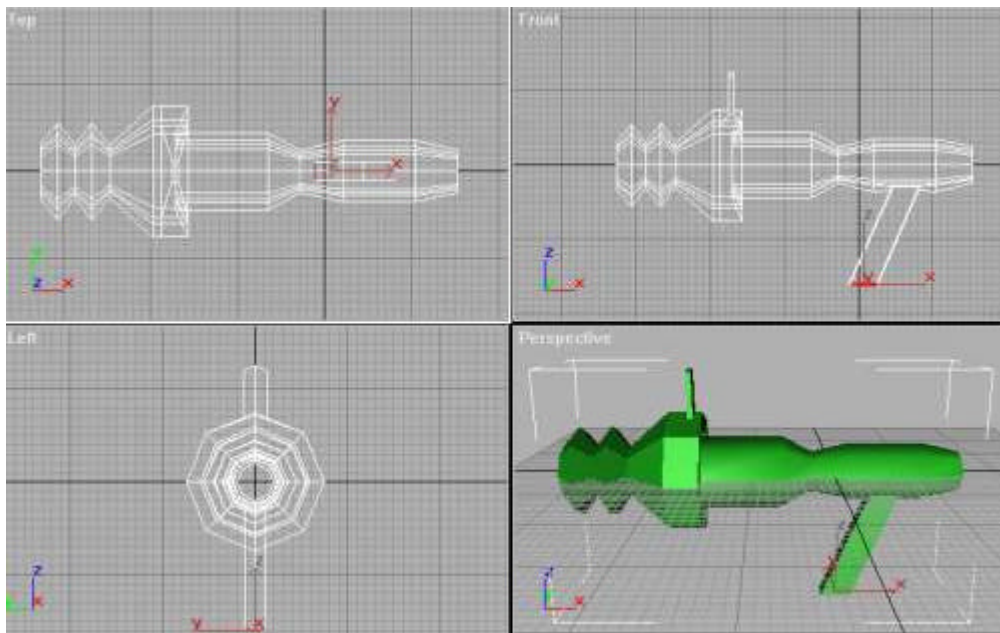
Une fois les faces sélectionnés vous allez les extruder de 10 unités :



Puis avec Scale vous allez agrandir ces faces : (n'hésiter pas à exagérer, c'est du carton !)



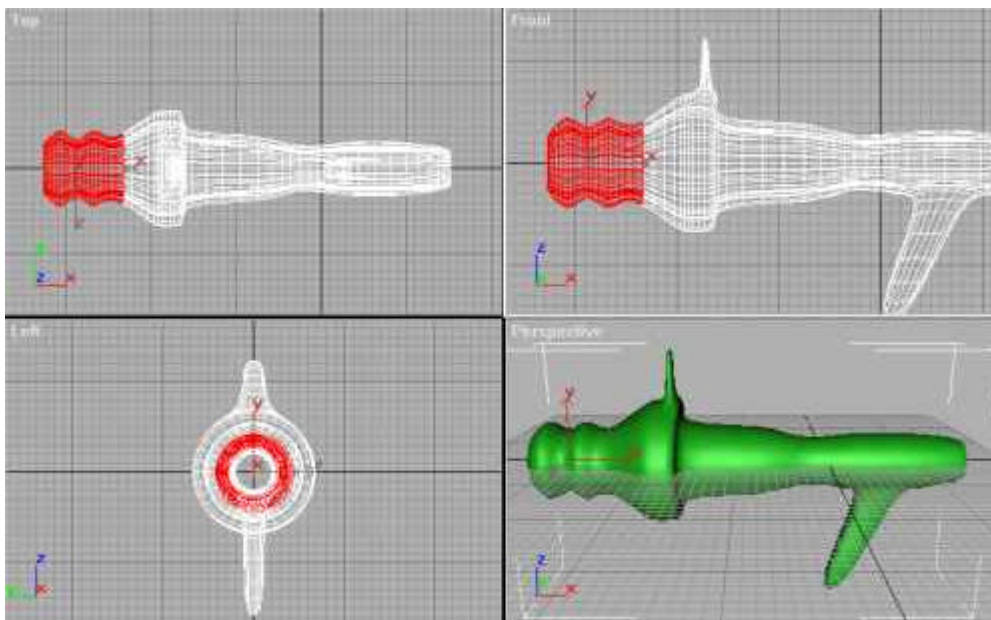
Maintenant que je vous ai montré comment faire, continuez jusqu'à obtenir quelque chose de semblable à ceci :



Vous y êtes arrivés ? Tant mieux ! Sinon ça viendra, avec le temps. Bon, dans "modifier" faite "more" puis "meshSmooth" avec les paramètres suivants : (attention, plus la valeur "Iteration" est grande et plus ça va ramer)



Bien maintenant c'est PRESQUE terminé. Il va falloir texturer le gun mais façon cartoon, avec des couleurs "qui pétent". Alors on fait "Modifier">"Edit Mesh">"sub-object">"polygone" puis sélectionnez les faces comme ci-dessous :



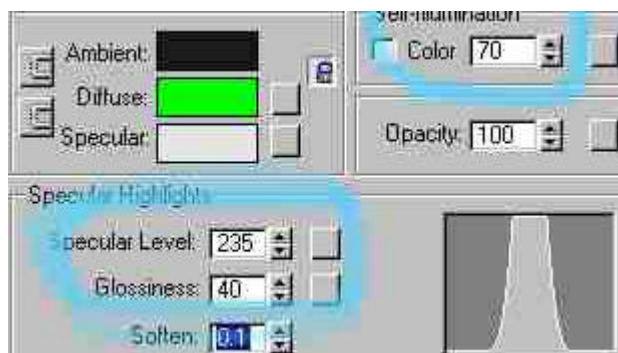
Puis Attribuez leur un ID comme le montre l'image :



Selectionnez ensuite le reste du gun et attribuez lui l'ID : 2

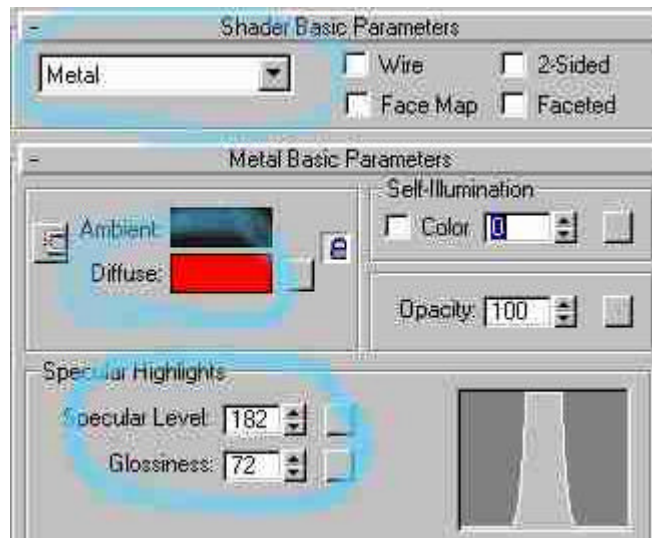
Ensuite desactivez "Sub-object"

OK. Ouvrez l'éditeur de matériau, prenez-en un et cliquez sur standard et choisissez dans la liste "multi/sub-object". Une fenêtre apparaît : choisissez "Discard old material?" puis faite OK. Maintenant, cliquez sur "set number" puis entrez 2. Vous pouvez maintenant glisser le matériaux sur le gun. Maintenant editez le premier matériaux en cliquant dessus. Pour la couleur diffuse prenez **red : 0 green : 255 Blue : 0** puis reglez le reste ainsi :

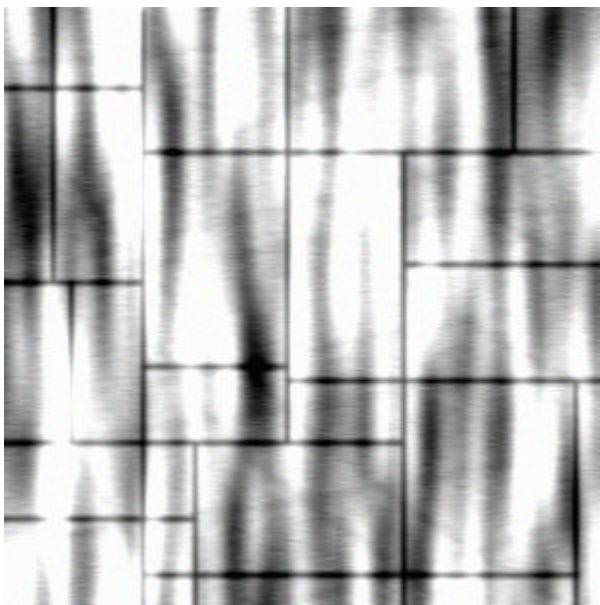


Vous pouvez ajouter une map de reflection "raytrace" à une valeur de 50.

Maintenant occupons nous de l'autre texture, on fait comme pour la première mais avec ces paramètres :

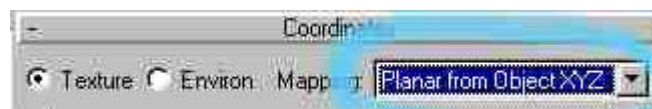


Ajoutez une map de reflexion "bitmap" à une valeur de 80 avec cette image :



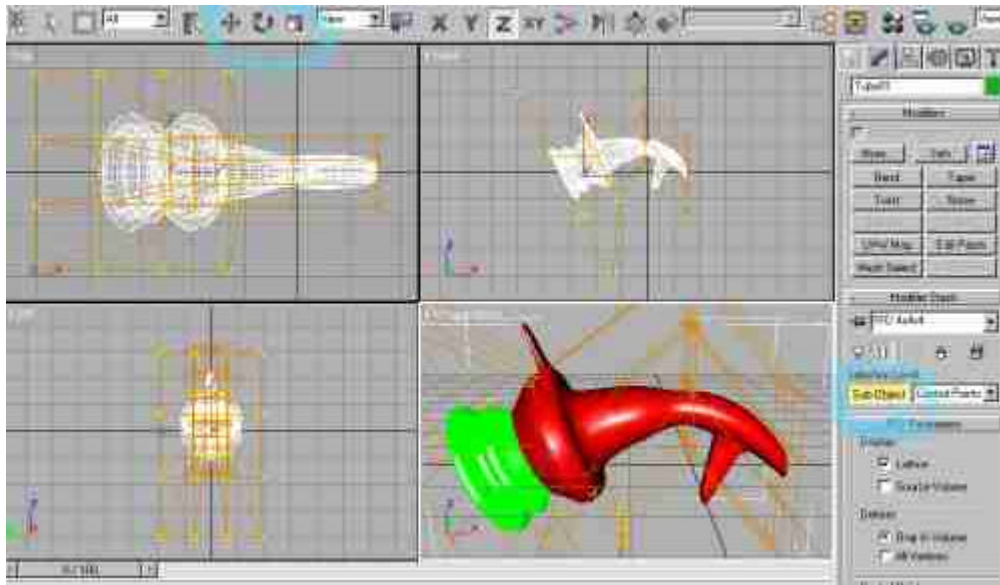
(Click droit pour l'enregistrer)

Mais avec les paramètres suivants :



Petite touche final indispensable :

Fermer l'editeur de materiaux et selectionnez votre gun. Faite "modifier" (eh oui encore mais je vous rappelle qu'au départ nous n'avions qu'un simple tube) puis "more" et "FFD 4x4x4" et activez "sub-objet" "control point". Là, modifiez la taille de l'ouverture ("scale"), tordez le gun (en bougeant les "control point") faite des rotation enfin donnez lui un air CARTOON quoi :



Et voila !!!!! un petit Rendu et.....Yayou ça marche !!!!

Ce tutorial est maintenant terminé (oui enfin), j'espère qu'il vous aura plût (?? je suis pas sûre de l'orthographe).

Auteur : Obasileus

<http://www.virtualland.fr.st/>