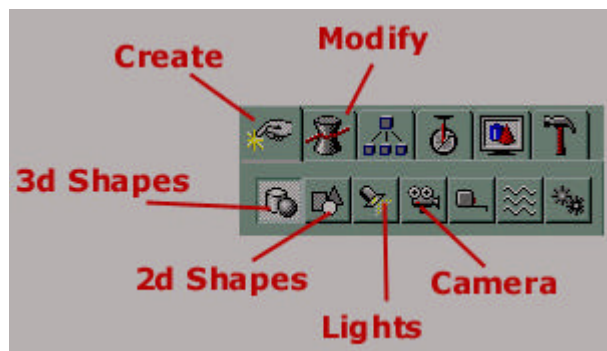


Auteur: Jeremy LaDuke

Site web de l'auteur: <http://www.hallofheads.com/>

Traducteur: Samuel Chagnon pour SMW et Univers du Graphisme

Le but de ce tutorial est de vous donner une compréhension de la lumière et des textures en plus de vous donner une compréhension de base de quelques techniques de lofting. Je ne peux pas stresser suffisamment à propos de l'importance de la lumière et de la texture au moment du modeling. Ces deux choses déterminent l'aspect de votre scène. Cela ressemblera-t-il "cartoon", ou réaliste? Il n'y a pas vraiment de trucs pour le texturing et le lighting. Vous devez pratiquer, pratiquer, pratiquer. Observer un vrai objet du monde pour voir comment la lumière brille dessus. Observer tout de lui.



1. Allez dans la section **3D Shapes** sous **Create**, et crée une **sphère**.
2. **Appliquez** un modificateur **bruit** (noise) en allant dans la section **Modify**.
3. Trouvez et cochez **Fractal**
4. **Changez** les axes **X,Y,Z** pour **ajouter un peu de bruit** à votre sphère. Une orange n'est pas parfaitement ronde.

Maintenant pour les textures ! Pour créer la mienne, je suis allé au magasin et j'ai acheté deux belles et bien colorées petites oranges. Une pour le plant, et l'autre pour le manger. J'ai ensuite utilisé un scanner pour scanner la pelure de l'orange. Dans Photoshop, j'ai amélioré l'image. La voici:



Vous pouvez utiliser ma texture pour le tutorial si vous le voulez.

J'ai également saisi le haut de l'orange au cas où j'en aurais eu besoin. (Ce n'est pas vraiment nécessaire car au rendu on ne voit pas grand chose, mais la voilà quand même) :

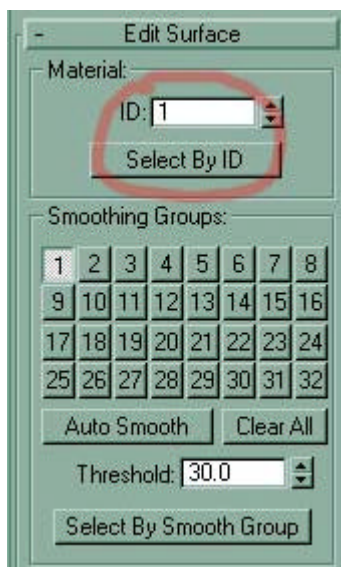


Voici le BumpMap



Premièrement, vous aurez besoin de sélectionner seulement les faces du haut

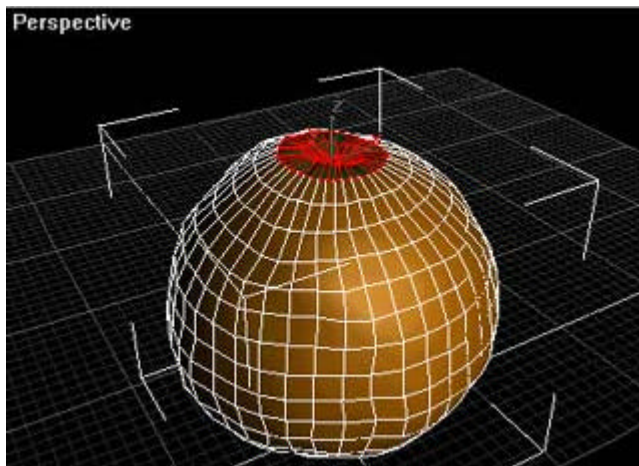
5. Sélectionner la sphère et allez dans l'onglet **Modify**.
6. Cliquer sur le bouton **Sub-Object** et sélectionner **Faces**.
7. Sélectionner toute l'orange. Cela devrait devenir rouge pour signifier que toute les faces sont sélectionnées.
8. Faites **défiler le menu** de droite jusqu'à ce que vous voyez le menu **Edit Surface**.




9. Avec toute les faces de sélectionner, changez le **Material ID** à 2.
-Remarquer bien aussi le bouton **Select by ID**. Vous pourrez plus tard l'utiliser pour sélectionner les faces qui sont attribué par un ID.

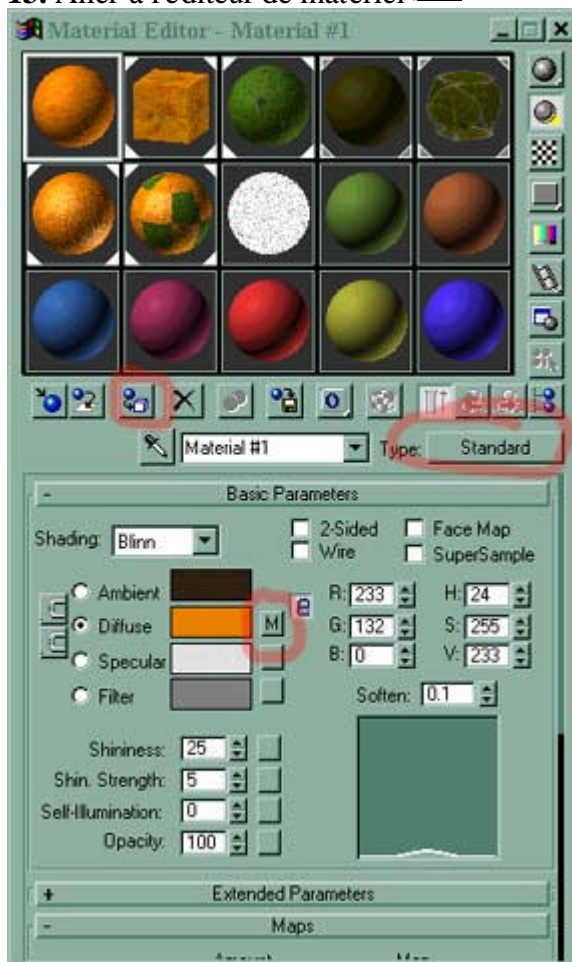
10. Revenez en haut du menu **Modify** et cliquer sur **UVW Map** et sélectionner **Spherical** à partir de la liste.

11. Maintenant **sélectionner** seulement les **faces** du **haut** de la sphère, comme suit:



12. Changez le **Material Id** à 1. Encore, cliquer sur le bouton **UVW Map** mais cette fois choisir **Planar** sous paramètres. Cela aidera pour le texturing plus tard.

13. Aller à l'éditeur de matériel 



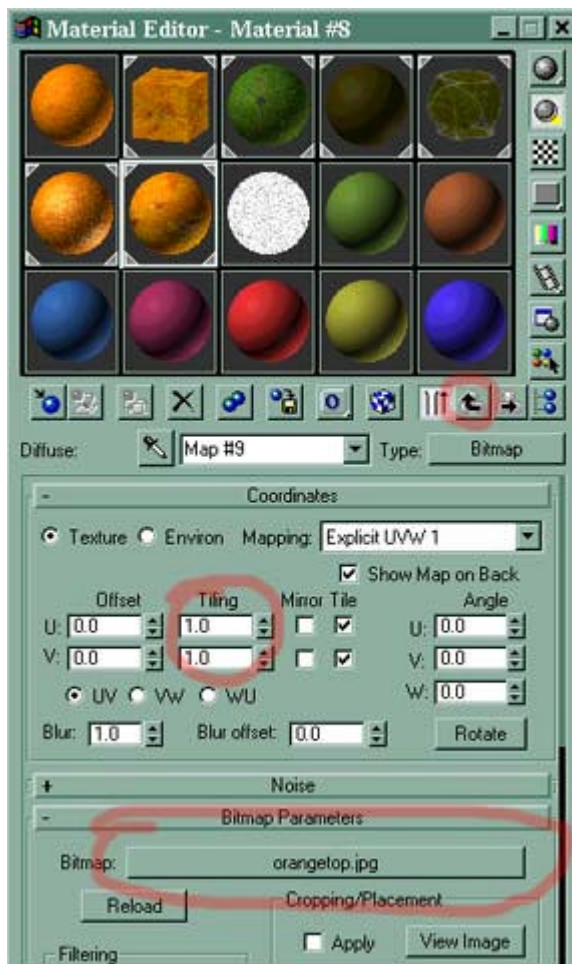
14. Cliquer sur le bouton **Standard** à droite.

15. Choisir **Multi/sub-object** dans la liste et cliquer sur **ok**. Cela permet d'avoir plusieurs textures sur des faces différentes pour un même objet. Maintenant, pour ajouter les textures au Material Editor.

16. Cliquer sur **Material #2**

17. Cliquer sur le bouton à côté de **Diffuse**.

18. Dans la liste, choisir **Bitmap**.




Maintenant vous avez besoin de cliquer sur un autre bouton qui dit **Bitmap**, en dessous de **Bitmap Parameters**.

19. Cliquer-le

20. Choisissez **orangetxt.jpg** que j'ai fait. Cliquer sur **ok**.

Vous verrez une section en dessous de **Coordinates** qui s'appelle **Tiling**. Vous devriez trouver les bons paramètres pour que la texture soit bien placée sur votre orange. J'ai mis les miens à environ 2.5.

21. Vous devriez voir un **bouton avec un "o"** dessus, où il y a également le flèche de retour. **Cliquer-le** et choisir "2". Cela établit le Material ID.

22. Cliquer sur le bouton de retour . Ensuite, cliquer sur Material #1 et ajouter la texture du haut de l'orange. Encore cliquer sur le bouton "0" et changé-le pour 1.

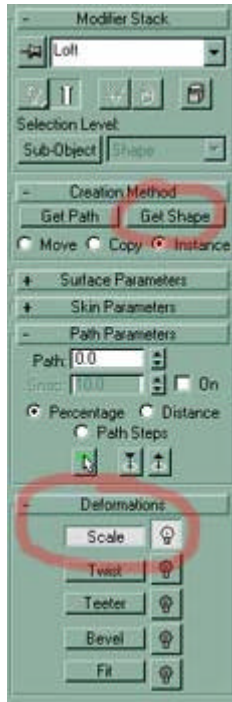
23. Sous **Create** allez dans la sous-catégorie **2d Shapes** et sélectionner **circle**.

24. Dessiner un petit cercle avec une grosseur comme vous le voulez pour la tige.

25. Maintenant sélectionner **line** et dessiner une ligne qui sera la longueur pour votre tige. Courber-là un peu.

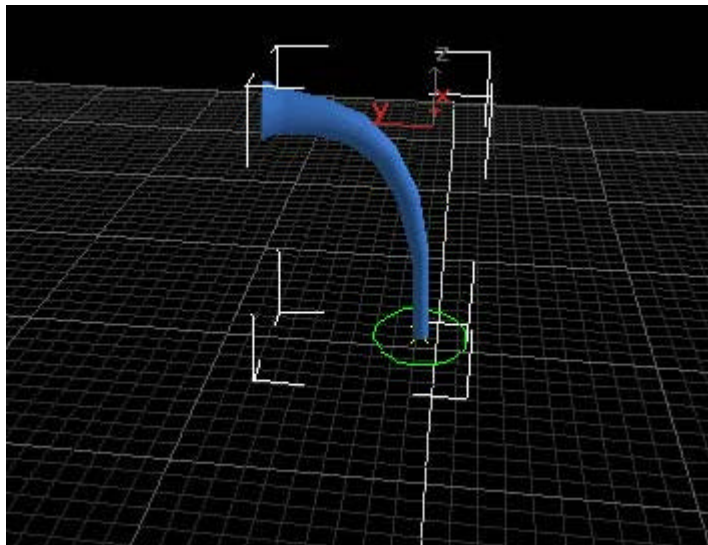
26. Aller dans le menu **3d Shapes**, et dans le sous-menu sélectionner **loft**.

27. Vous verrez un bouton dans ce menu qui se nomme **Get Shape**. Vous devriez encore avoir votre **ligne** de sélectionner, sinon sélectionner-là. Cliquer sur **Get Shape**.



La ligne est votre path, et vous causez au cercle que vous venez de faire de suivre un path et de former un objet. Vous pouvez faire ça avec presque toute les formes 2d.

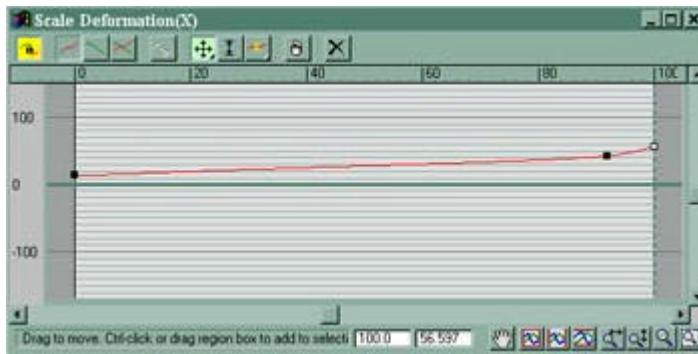
28. Vous devriez maintenant voir que ça ressemble à une tige comme suit:




La façon d'avoir un sommet plus haut vient comme suit:

29. **Sans rien désélectionner**, cliquer sur la palette **Modify**. Descendé jusqu'à ce que vous voyez **Deformation**. Cliquer sur **Scale**.

Vous devriez voir une fenêtre comme ceci:



Vous voyez la ligne courbée ? La ligne foncé se trouvant au milieu (ou au bas de ma ligne) est le centre de votre objet (tige). Jouer un peu dessus pour trouver la bonne configuration

-Dans le Material Editor , faites une sphère avec un brun foncé et appliquer cette texture à la tige.

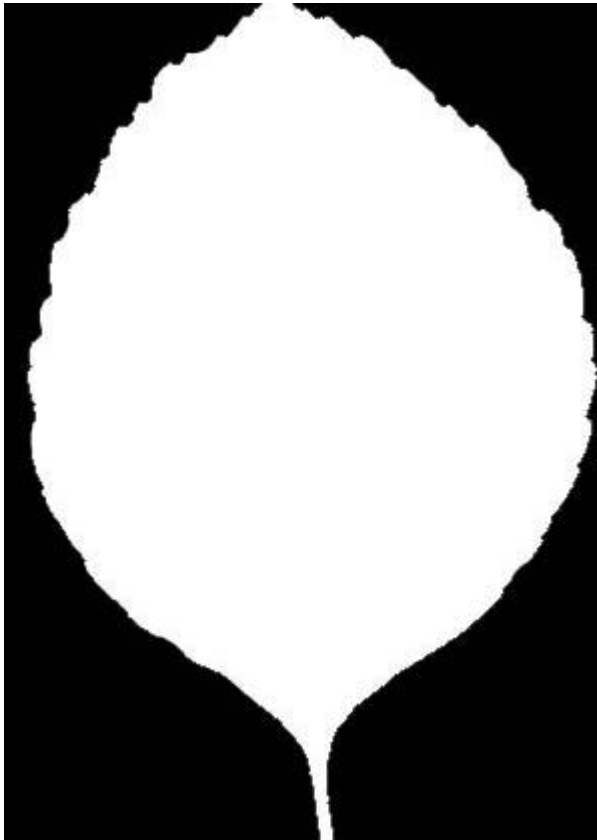
Maintenant, la feuille.

J'ai encore créé ma propre texture en allant au parc, et j'ai ramassé une feuille d'un buisson et je l'ai scanné. La voici:




J'suis désolé, j'aime utilisé des grosse résolution ! Encore, vous pouvez l'utiliser pour ce tutorial.

Vous allez maintenant truqué la forme de la feuille en utilisant un Opacity Map. <DING> !



Dans un Opacity Map, le noir est TOTALEMENT transparent. Et le blanc, et totalement solide ! Toute couleur de gris est soit plus ou moins transparent. Le plus blanc, le plus transparent.

30. Dans le **Material Editor**  cliquer sur le **bouton blanc** à côté de **Diffuse** et sélectionner **Bitmap**. Cliquer sur le gros **bouton blanc** après **Bitmap** et choisir la feuille, **realleaf.jpg**.

31. Faites la même chose, mais cette fois cliquer sur le bouton blanc à côté de **Opacity** et choisir **realleafopac.jpg**. Et n'oubliez pas de cocher la case **2 Sided** (Dans le haut complètement du Material Editor, dans la première catégorie)

32. Maintenant, aller dans l'étiquette **Create** et aller dans la sous-catégorie **3d Shapes**. Dans le menu déroulant, choisir **Patch Grids**.

33. Cliquer sur **Patch Grid** et faites un patch.

34. Augmenter le **Lenght** et le **Width** à **4**.

35. Aller dans le **Material Editor** . **Appliquer**  le matériel à la grille.

Vous pouvez aussi appliquer un modificateur Bend à la feuille pour la rendre moins plate.

36. **Déplacer**  la **tige** et le **patch** dans leur position. Placer-les sur l'orange où vous voyez que ça semble bien.

Le rendu final devrait ressembler à ceci:



This tutorial is Copyright ©1999 Jeremy LaDuke. All rights reserved.
- <http://www.hallofheads.com> -