

BLENDER : TUTO 8 quat : UNE TABLE AVEC UNE BELLE NAPPE

DIFFICILE !!!

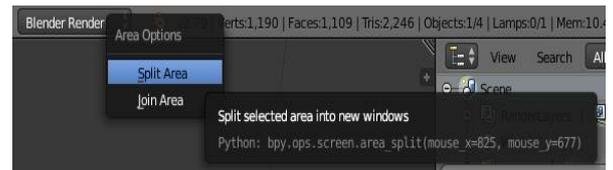
La table :

Delete Cube...Add...Mesh...Plane...Edit Mode...E (pour l'extruder vers le bas)...Z (fil de fer)...Subdivide (3 fois)...A (pour désactiver les vertices)... Activer les 4 vertices de chaque coins avec Shift...E (pour extruder les 4 pieds)...Object Mode
Properties...Physics...Cocher « Collision » (la table doit supporter la nappe).

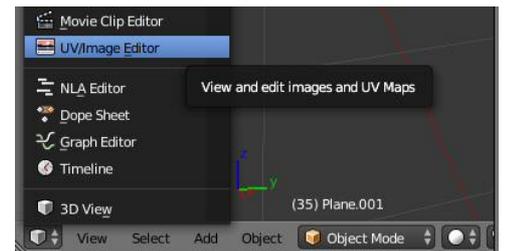
La nappe :

Add...Mesh...Plane...G...Z...Déplacer la souris pour placer la nappe au dessus de la table...S pour l'agrandir
Edit Mode...Subdivide 5 fois (pour prévoir la souplesse du tissu)
Object Mode...Smooth (pour le lissage)

Ajouter un écran UV/Image editor...
Curseur sur la partie supérieure de l'écran...
Click droit...Split Area...



En bas, à gauche, choisir UV/Image editor



Activer la nappe...Edit Mode...Taper U...Choisir Unwrap
Object Mode...Properties...Material...New...Texture...New...Image and movie...Open...nappe.jpg
Nappe active toujours...Properties...Modifiers (la clé)...Add Modifier... Simulate Cloth
Properties...Physics...Cloth presets ...Cotton...Cocher Cloth collision (plus bas)...Dans le sous menu...Cocher Self Collision.....Ouvrir le sous menu Cloth Cache...Cliquer Bake et attendre la fin du calcul.
Choisir sur la Timeline la configuration idéale en déplaçant la ligne verte... !
Faire le rendu

Sauvegarder