BLENDER : TUTO 9 : POMME et LES CALQUES (Layer)

La Pomme :

Delete Cube

Add...Mesh...UVSphere...Segments12 ...Rings 10...Smooth...Properties...Modifier... Add Modifier...Subdivision Surface

Edit Mode...

Activer le sommet de l'UVSphere...G (légèrement vers le bas)

Activer le sommet de la base ...G(légèrement vers le haut)...puis activer un point sur deux de la boucle au dessus...G(légèrement vers le haut)

Select...Random...20%...S (pour déformer très légèrement l'UVsphere) Object Mode...View...Front...View...Ortho

La Tige :

Activer le Layer 2...View...Top...Add...Curve...Bezier



Icone Data Object dans Properties...Choisir 3D ...A la place de Half, choisir Full.. Geometry...Depth 0,03...Resolution 2...

Alt C...Mesh from curve (pour transformer la curve en Mesh) Test 3D pour voir...View...Front...View...Ortho

Activer le Layer 1...Shift Layer 2 (pour ajouter la tige dans le Layer 1)

Tige activée...Taper N...Rotation Y=90 ...G (pour placer la tige)...S éventuellement pour l'adapter

Material et texture :

Pomme activée...Material...New...Diffuse...Choisir la couleur (verte par exemple) Texture pour les tavelures...New...Clouds...En bas choisir la deuxième couleur (vert different)

Activer la tige...Material...New...Diffuse...Marron

Activer la Pomme...puis la tige (Shift appuyé)...CTRL J (pour joindre la pomme sa tige).

Lampe :

View...Top...Activer la lampe...G pour placer la lampe entre la pomme et la caméra.

View...Right...G pour placer la lampe entre la pomme et la caméra.

Faire un rendu. Retour au mode 3D Sauvegarder