

Mélanger de la 2d avec de la 3d...

Ce tutorial provient de : 3d café

site : <http://www.3dcafe.com/>

traduction anglais-->français : Clement Vidal

Le tutorial va vous montrer comment placer des ombres d' un objet 3d dans une image 2d d' ou le nom de ce tutorial:

Mélanger de la 2d avec de la 3d !! Commençons donc ce petit montage :

1.) Vous devez placer un arrière plan dans votre fenêtre de travail (ainsi que dans l'arrière plan de la scène) afin de pouvoir travailler !!!!:

Pour cela:

- créer une caméra dans la scène

-Allez dans "views", puis dans "background image" , cliquez sur "files" et mettez cette image (que vous aurez copier , avant, sur votre disque dur!!)

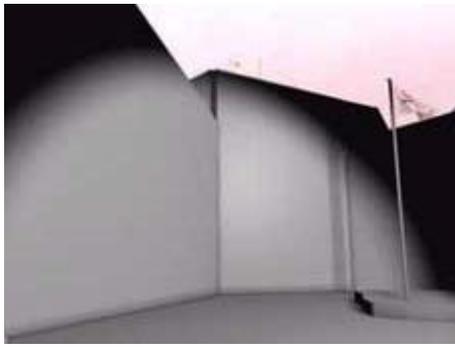


-dans aspect ratio, cochez " match rendering output " puis cliquez OK

2.) vous devez recréer cette scène de manière simple afin que les ombres puissent se placer correctement:

créer des boîtes (box) que vous placerez dans la scène afin d' avoir ce style de résultat :

IMPORTANT: placez un spot lumineux, qui PROJETTE DES OMBRES dans votre scène en essayant de le placer de façon à ce que les ombres qu' il va projeter correspondent avec les ombres de l' image 2d , qu' elles aient la même direction , la même intensité...



3.) lancez l' editeur de materiaux; creez un materiel de type "mate/shadow" (cliquez sur le bouton "standart" puis choisissez "mate/shadow")

dans les params "mate/shadow" cochez la case "receive shadow"

Affectez ce materiel a tout les objets de la scene..

4.) créer l' objet 3d que vous voulez mettre dans cette scene exemple; un immeuble:

IMPORTANT: n' affectez pas a votre immeuble le materiel "mate/shadow" !!!

5.) faites un rendu si tout marche , vous avez un truc comme ca:

