

Conversion d'objets : modélisation

Tutoriel réalisé par Diablotine

www.3d-diablotine.com
<http://brycemondesvirtuels.free.fr>

Il y a une fonction dans Bryce assez discrète : la conversion d'objets en primitives, terrain, lumières, pierres, arbres ... :

Vous pouvez la trouver en allant dans le menu "Edition".
Cliquez sur "Edit" puis sur les deux têtes de flèches opposées pour faire apparaître le menu de conversion.



Cette option devient disponible avec n'importe quel objet de Bryce
ou avec un modèle importé contenant des éléments groupés.

Prenons par exemple une sphère.

On clique sur la sphère dans le menu **"Create"** ("Création") pour placer une sphère dans notre scène
Sélectionnez-là. Aller dans le menu **"Edit"** ("Edition") et cliquer sur les **petites têtes de flèches**
pour faire apparaître le menu conversion. Maintenez le clic car quand on relâche le menu disparaît.

Dans votre menu choisissez le modèle de conversion de votre sphère, par exemple le terrain.
Quand vous passer sur l'objet de conversion celui ci devient blanc, et relâcher la souris pour appliquer la
conversion.

Voilà votre sphère est devenue un terrain.

Maintenant on va essayer cette fonction avec un personnage Poser.

Depuis Poser, vous aller exporter un personnage en 3ds en prenant soin de grouper les parties du corps lors de l'exportation Poser.

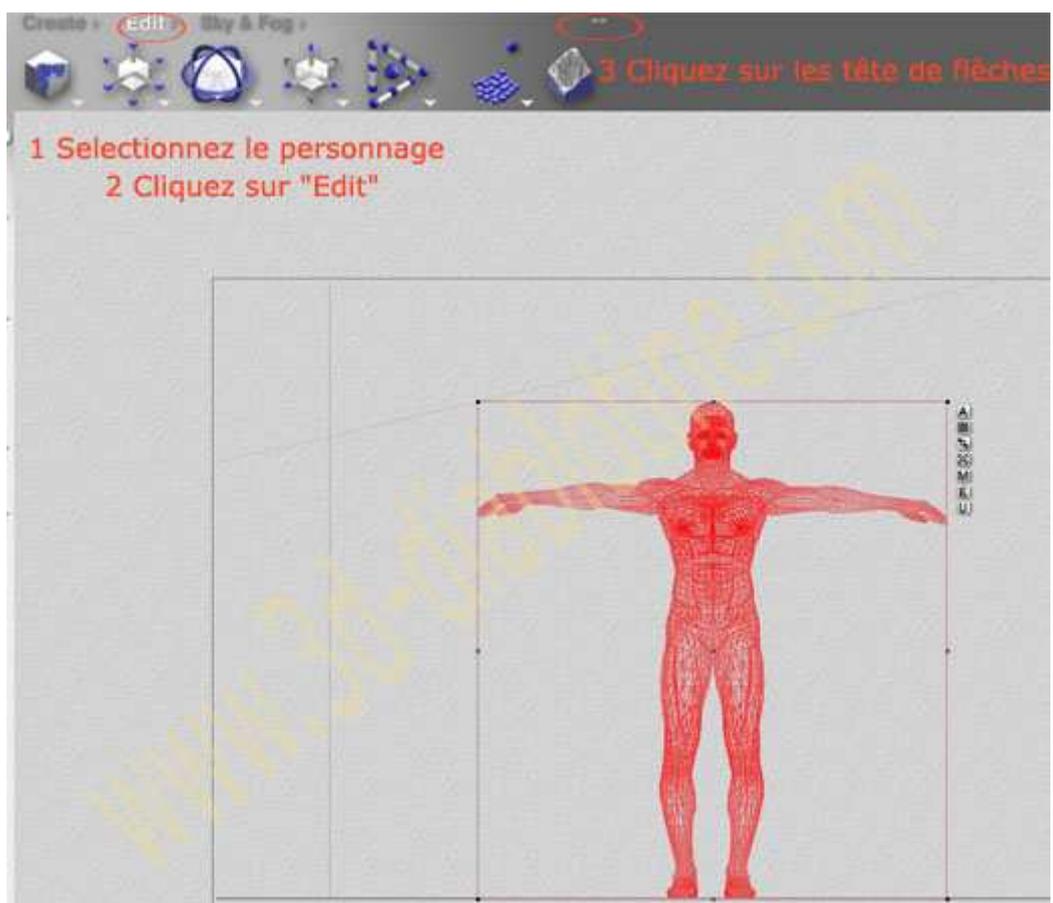


Le personnage exporté, vous allez maintenant l'importer dans Bryce.

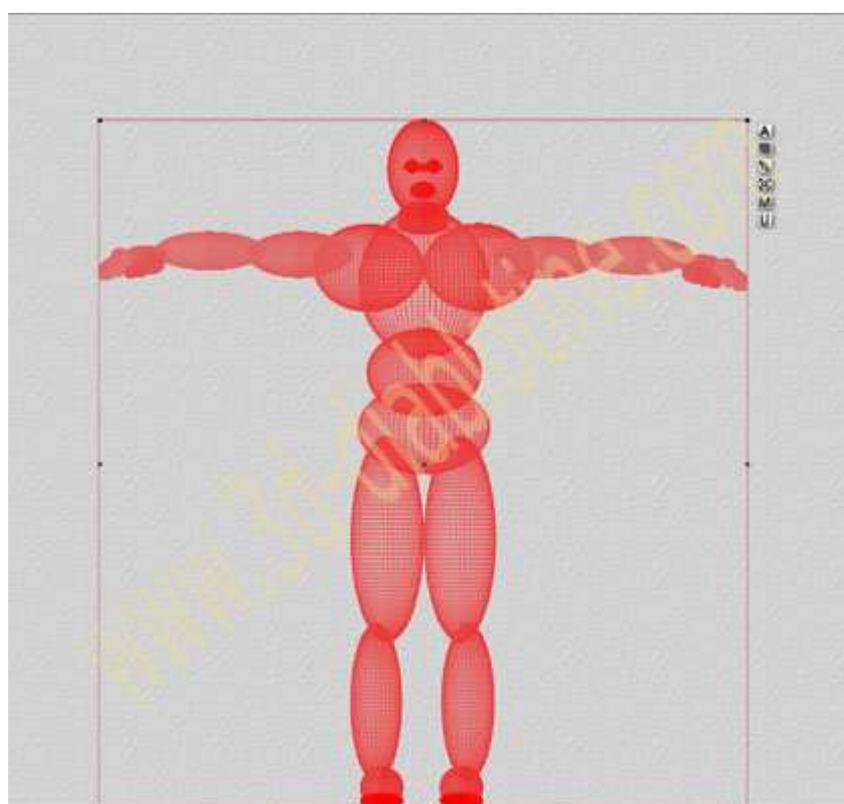
Il n'est pas nécessaire de prendre les textures ni de le lisser.

Vous aller ensuite dans le menu **Edit** et ensuite cliquez sur les **têtes de flèches**.

Vous aller convertir les parties qui composent le personnage en sphères en sélectionnant la sphère dans le menu conversion



Voilà le résultat :



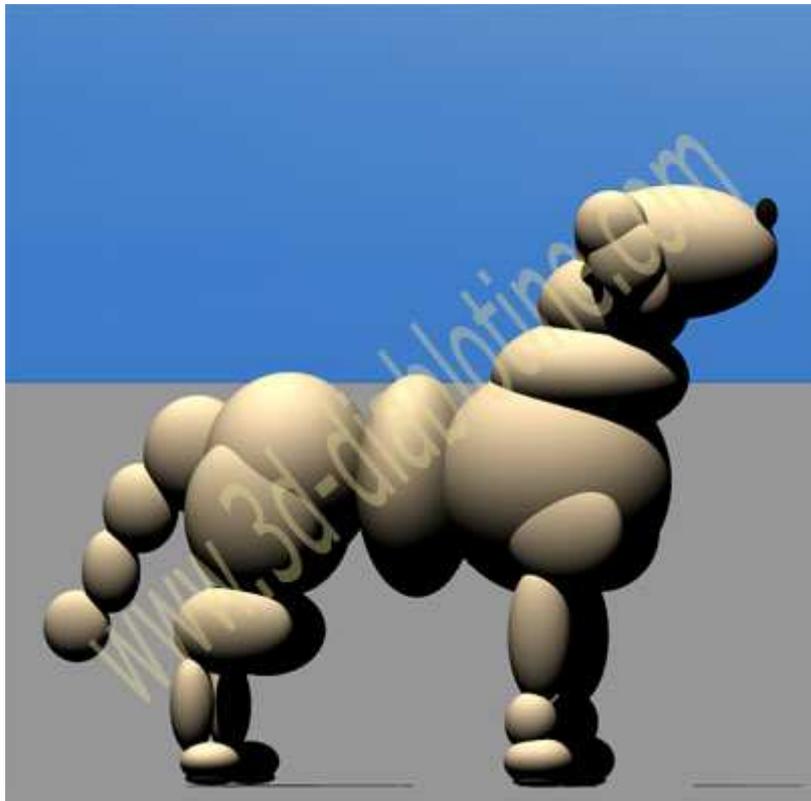
Le rendu :



Conversion avec des arbres :



Conversion en sphères avec comme modèle le chien de Poser importé :



Vous pouvez tester cette fonction sur différents objets et voir le résultat

**Toute reproduction sans autorisation de l'auteur est strictement interdite.
Copyright © Séverine Humbert**