

Exporter un objet importé

Tutoriel réalisé par Diablotine

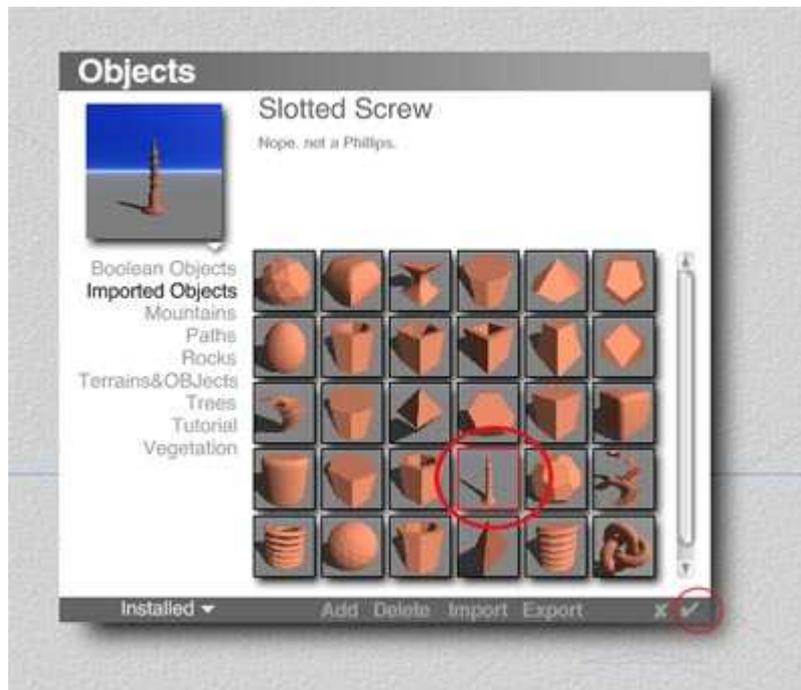
www.3d-diablotine.com
<http://brycemondesvirtuels.free.fr>

Voici un tutoriel pour vous expliquer comment exporter un objet importé de la bibliothèque Bryce, voir un objet importé dans votre scène (exemple un personnage Poser)

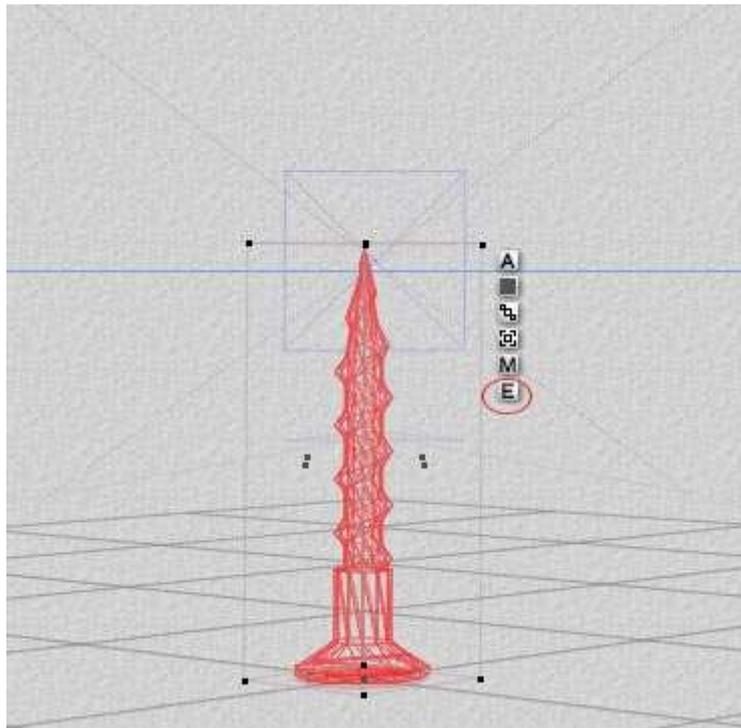
Ce système fonctionne avec les objets importés et les roches (les plantes dans Bryce 5.5) qui sont installés dans la bibliothèque d'objets Bryce.

Ouvrez votre bibliothèque depuis l'onglet "Create" ("Création" pour les versions françaises)

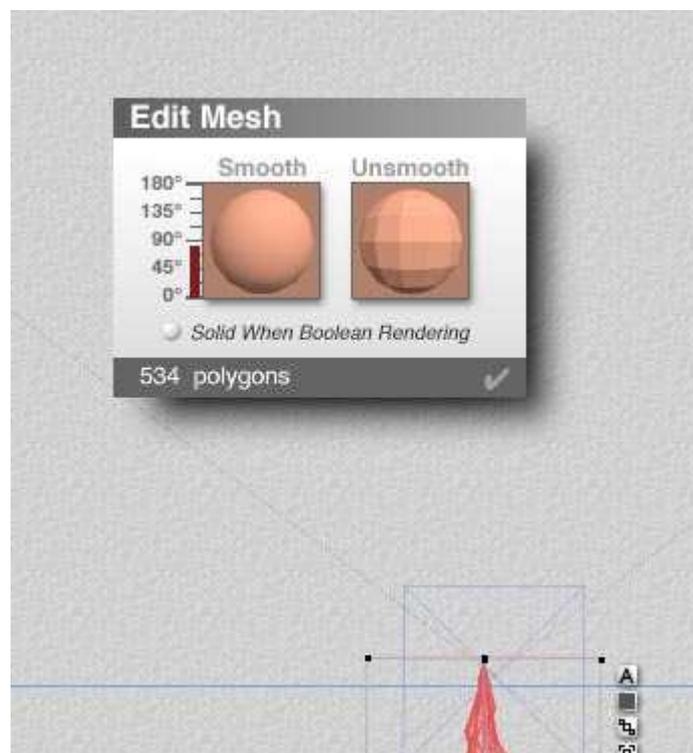
Sélectionnez un objet dans la bibliothèque des objets importés installés et validez.



Une fois votre objet dans votre scène, sélectionnez-le et cliquez sur le "E"

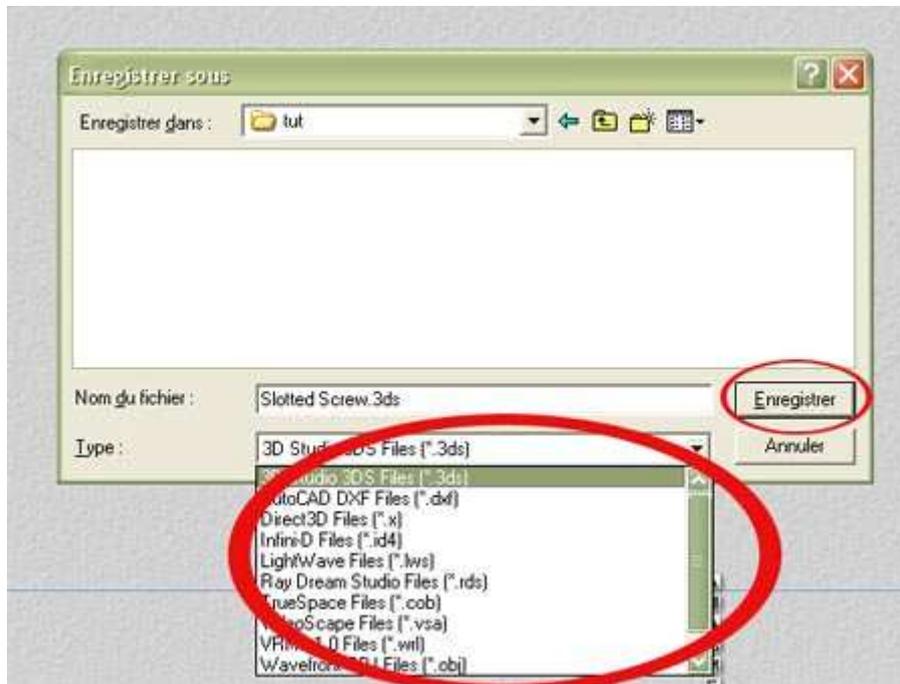


La fenêtre "Edit mesh" s'ouvre.



Maintenant faites "Ctrl" + "D". La fenêtre d'enregistrement s'ouvre. Choisissez l'emplacement du dossier de sauvegarde.

Donnez un nom à votre objet et choisissez le format d'exportation dans le menu déroulant. Puis enregistrez.



La procédure est la même avec les roches et les plantes qui se trouvent dans la bibliothèque installée de Bryce.

Pour les personnages et autres objets que vous importez, il faut juste les sélectionner cliquer sur "E" et "Ctrl" + "D".

Cette manipulation est bien pratique pour les objets importés installés dans la bibliothèque si vous souhaitez par exemple y apporter des modifications dans un logiciel de modélisation.

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