



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: BMW Vision

Subject: Re: BMW Vision

Posté par: lamrock

Contribution le : 27/11/2010 9:07:08

J'ai fini par trouver la solution dont voici les explications

Suite à la question de mathsaalem voici quelques explications sur l'intégration du modèle 3D dans une image réelle.

Sur Blender 2.5 et plus

- 1) il faut mettre l'image de fond dans World et sélectionner une texture
- 2) dans le panneau texture cochez dans Influence "Horizon" sinon l'image ne sera pas présente au rendu
- 3) revenir dans world et cochez Paper Sky pour que l'image prenne toute la place de la vue
- 4) pour bien placer votre objet dans la scène je met aussi l'image en background sur la caméra :
 - dans la vue tapez N pour faire apparaître le panneau des propriétés. cochez background images , add image , dans axis sélectionnez caméra cliquez sur not set , open et sélectionnez votre image elle est maintenant sur la caméra. Vous pouvez ainsi orienter votre objet plus facilement sur l'image.
- 5) rajoutez un plan sous votre objet 3D, rajoutez lui un Material sur l'onglet Shadow cochez Shadows only ce qui ne fait apparaître que les ombres au rendu.
- 6) rajouter une lumière orientée de façon à imiter les rayons du soleil.
- 7) revenir dans world
 - cochez sur ambient occlusion afin de faire apparaître l'ombre qui est en dessous de l'objet 3D et sur multiply pour la projection de l'ombre

8) annexe

pour les lumières, on peut en rajouter et sur le panneau des lampes cochez aussi only shadow, ceci aura pour effet d'accentuer les ombres tout en ne pas surcharger la lumière votre objet.

je vais mettre prochainement un tuto vidéo sur dailymotion sur ce sujet.

Voilà j'espère que ces explications vous serviront si vous avez des questions n'hésitez pas.