

Dessin de Monsieur
Frédéric CONVERT
Fredconv@hotmail.com

© > Synthesis a.s.b.l.

TOUTES LES FORMATIONS
SONT AGRÉES DI SCREET

Bientôt des DVD De formation
(COMPLET eux ... !)

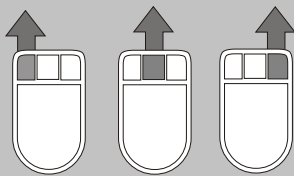


Note personnelle:

Je remercie tout ceux qui m'encouragent et me félicitent pour mes PDF. Je remercie aussi ceux qui les critiquent de manière constructives. Je suis désolé de mon orthographe lamentable... C'est devenu un label d'origine ("Arboit's touch") de mes PDF. Si je donne GRATUITEMENT certains PDF c'est que ce ne sont que des explications techniques (du presse-bouton en sorte !) ; avec il est vrai, ça et là quelques approches plus poussées. Je trouve cela lamentable que certains enseignants les utilisent sans signaler aux étudiants la source; ainsi que la disponibilité . Les PDF que je donne gratuitement sont simplement des aides techniques à la compréhension d'un logiciel, un enseignant digne de ce nom devrait donner des exercices orientés GRAPHIQUEMENT et ARTISTIQUEMENT, la connaissance d'un logiciel graphique 3D n'est rien, si on oublie que c'est un outil sans plus; et non un étalage de fonctionnalités. Le but d'un formateur est d'apprendre à apprendre; donc de faire comprendre la philosophie d'un logiciel, sans plus. Avec en plus une orientation vers la narration de l'image et de l'animation.

Etudiants, vous qui trouvez, ou utilisez mes PDF... Donnez-les à d'autres; partagez-les, distribuez-les...et chers professeurs et formateurs, faites la même chose !

Explication de la représentation iconographique des fonctions souris et clavier utilisées dans le cours



Bouton gauche Bouton milieu Bouton droite
AUCUN raccourci caller



Bouton gauche
Ctrl au clavier



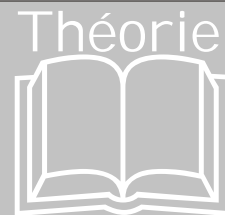
Bouton milieu
Alt au clavier



Bouton gauche
DOUBLE CLICK



Bouton gauche
DOUBLE CLICK
+
Alt au clavier



Pages de théorie...à Passer
si vous désirez continuer l'exercice.

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com

Product information and specifications are subject to change without notice. This publication may contain in advertent technical inaccuracies or typographical errors. Autodesk, Inc., provides this information "as is," without warranty of any kind, either express or implied, including any implied warranties of merchantability or fitness for a particular purpose (this exclusion may not apply to you as some jurisdictions do not allow the exclusion of implied warranties).

Discreet is a division of Autodesk Inc. Autodesk, Discreet and 3ds max are either registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc./Autodesk Canada Inc., in the USA and/or other countries. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. ©2003 Autodesk, Inc. All rights reserved.

A QUOI SERT CE PDF ???

-1-

En fait, il à été créer pour répondre à divers questions que l'on me pose par mail...

Sans thème particulier, mais à fin de résoudre divers problèmes...ou simuler certains aspects en détournant les outils...

www.discreetcenter.com



Un enseignement accessible !!!...

Mes cours sont dispensés aux sein de PREMI ER CENTRE AGRÉE DI SCREET de BELGI QUE, et ce dans l'écrin technologique de la PREMI ÈRE ECOLE à délivrer le diplôme supérieur en infographie (ce en Belgique... Diplôme reconnu par la Communauté Française)...

Depuis 2004... En plus...les PREMI ERS COURS DE TRUCAGES NUMÉRI QUES sont donnés gratuitement aux demandeurs d'emploi à l'Ecole LESI TE de BELGI QUE.....

Plus d'information WWW.DI SCREETCENTER.COM....

Ou > discreetcenter@hotmail.com

....

Bonne chance.....



**L'Enseignement Supérieur en Infographie
& Technique d'Expression**

TOUTES LES FORMATIONS
SONT AGRÉES DI SCREET



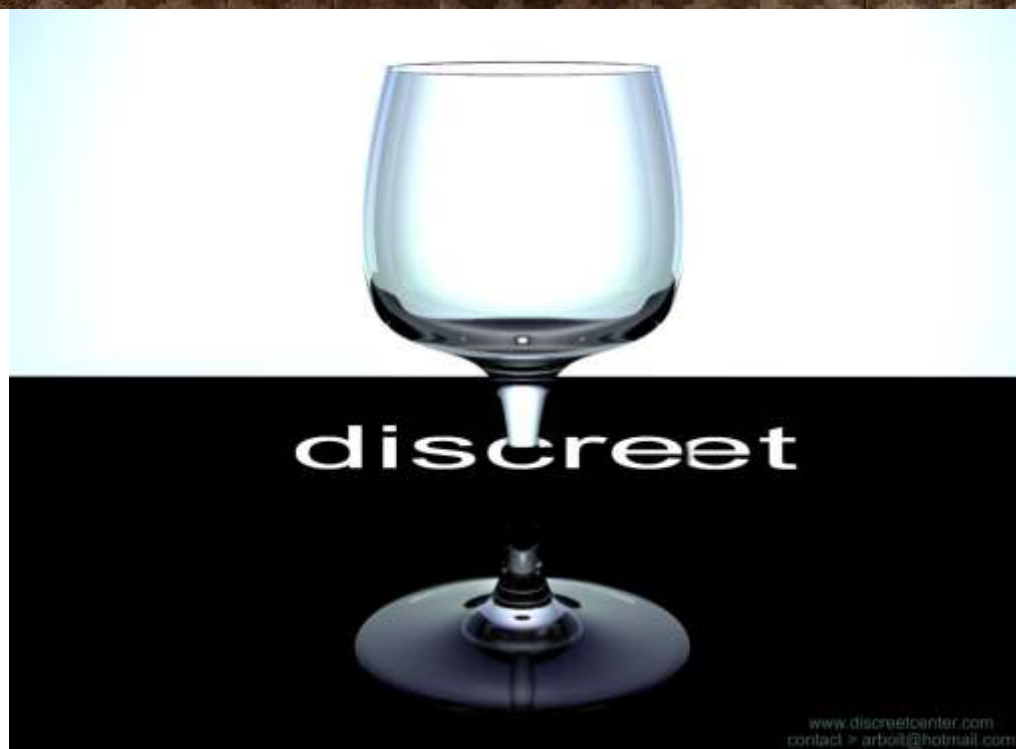
"Hommage à Moebius"

extrait d'un film réalisé à l'ecole LESITE
d'Hornu.... (Belgique)

www.discreetcenter.com
discreetcenter@hotmail.com

Un enseignement accessible !!!...-2-

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com



TOUTES LES FORMATIONS SONT AGRÉES DI SCREET

En avant les aventures !



Créé par :
Fedetic.conver@laposte.net

3ds max 6

TIPS !

TOME 3

Un enseignement
accessible !!!...



L'Enseignement Supérieur en Infographie
& Technique d'Expression



www.discreetcenter.com
discreetcenter@hotmail.com

PH: 07 / 09 / 23 / 00 / 01 / 01 / 01



www.discreetcenter.com
discreetcenter@hotmail.com

De l'eau réaliste

[www. discreetcenter.com](http://www.discreetcenter.com)



TOUTES LES FORMATIONS SONT AGRÉES DI SCREET

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com

De l'eau réaliste

Il existe des tas de manières de réaliser un effet de surface liquide...

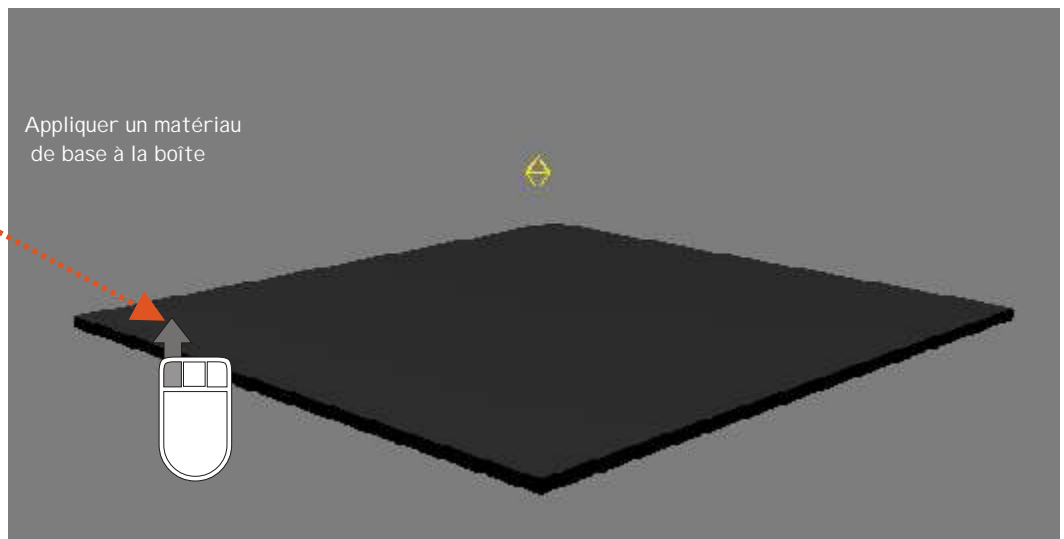
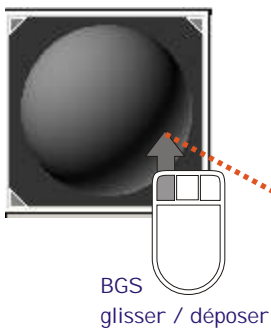
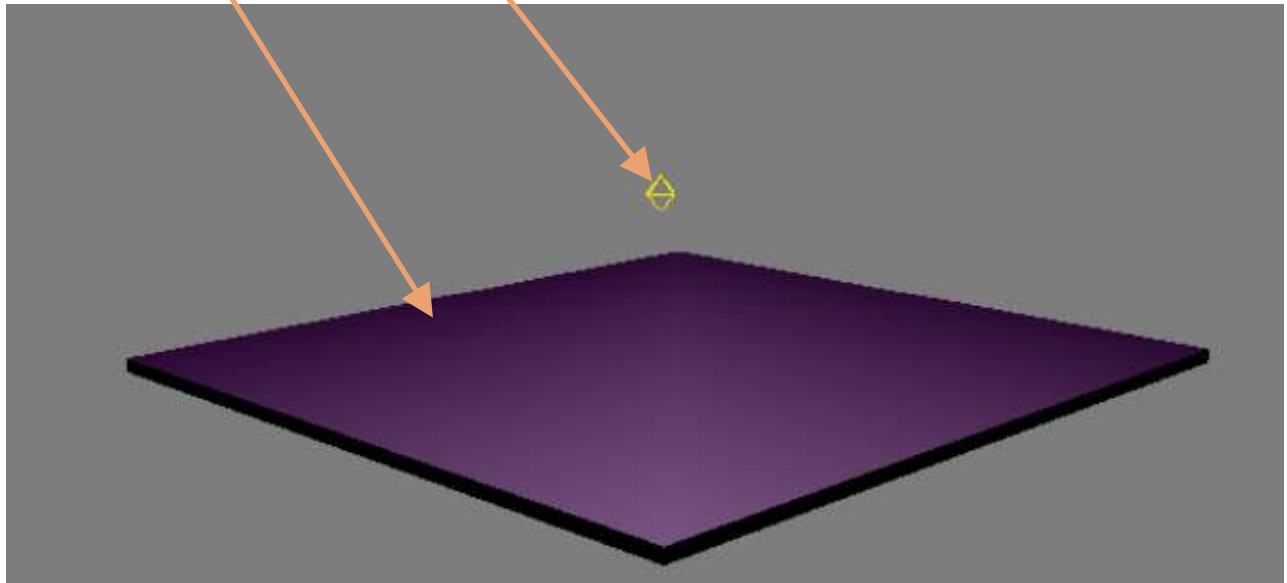
C'est un peu comme les aspects métalliques (VOIR PDF "Spécial FX")...

Pour cette approche , une sensibilisation simple vas nous permettre de réaliser une surface extérieur réagissant un peu comme un liquide...

Pour être RÉELLEMENT réaliste il manque la gestion de la réfraction et de l'aspect de translucence....

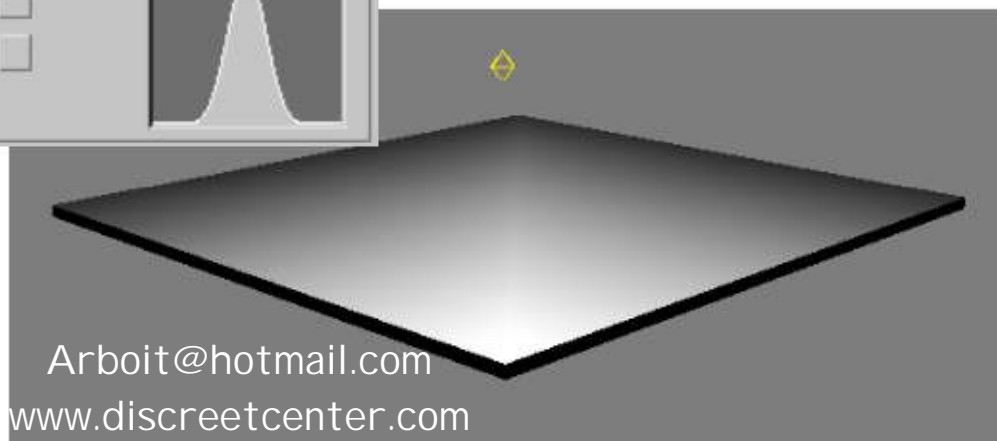
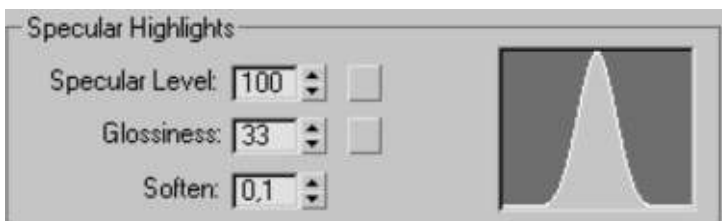
Mais bon... Tout cela se trouve dans "PDF > "exercice de la piscine" cette exercice est d'ailleurs donnée en Stage "Advanced" de 5 jours....

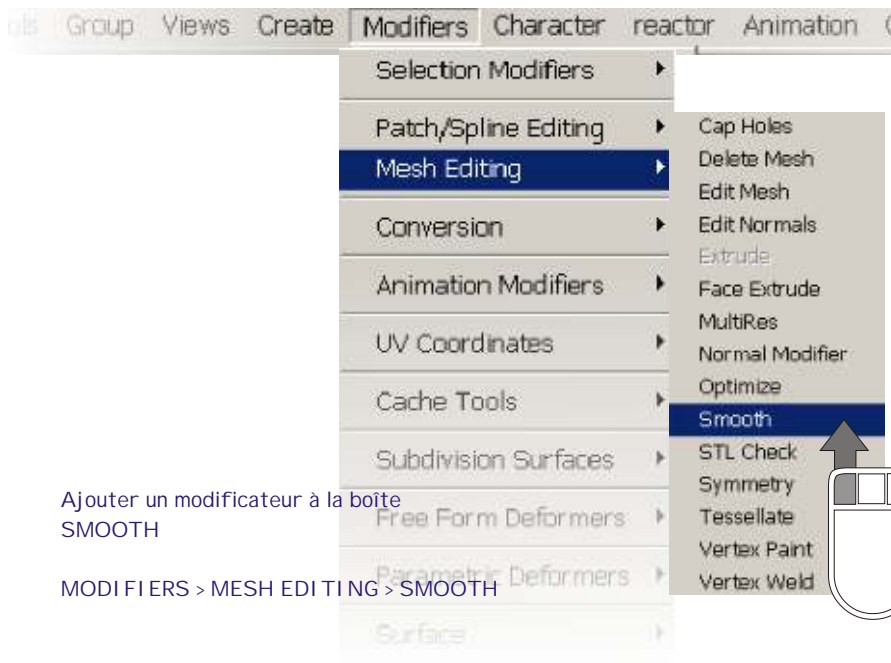
Pour cet exemple, créer une boîte et une lumière type OMNI .



Modifier l'aspect spéculaire..

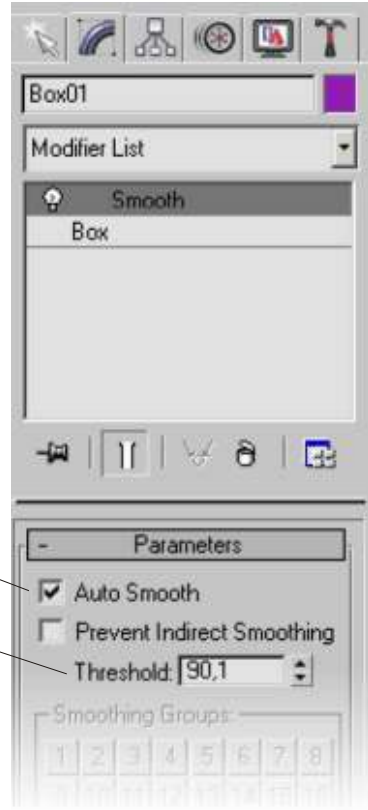
CF illustration ci-dessous





Ajouter un modificateur à la boîte
SMOOTH

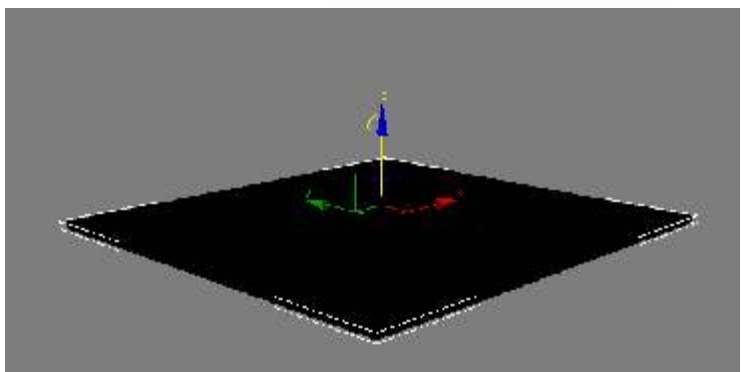
MODIFIERS > MESH EDITING > SMOOTH



Activer l'option de lissage automatique

(Auto Smooth)

et mettre une valeur supérieure à 90 °



La lumière n'arrive plus à s'étaler sur la surface de l'objet...
Cet ASTUCE fonctionne très bien sur des surface NON SUBDIVI SÉES....
Tester en lançant un rendu (pas trop loin hein ... !)



J'utilise TOUJOURS cette technique afin de réaliser des grandes surfaces planes... Comme l'océan...
MAIS ATTENTION cela ne fonction car l'objet BOX réuni 2 conditions :

- il a des faces adjacentes existantes (ben vi...l'objet PLAN n'en possède pas) et donc la valeur de lissage avec les faces adjacentes (90,1) et reconnue pour appliquer la simulation de l'accrochage de la lumière (SMOOTH)
- il n'existe AUCUNE subdivision sur la surface... De ce fait c'est seulement UNE SURFACE qui va réagir UNI FORMÉMENT... Comme un océan ! La nuit... Avec au loin une barque de pêcheur attirant les calamars avec un éclairage soutenu !

LISSAGE SMOOTH

Le modificateur Lissage (SMOOTH) applique un lissage automatique en fonction de l'angle des faces adjacentes. Vous pouvez appliquer de nouveaux groupes de lissage aux objets.

Le lissage élimine les facettes d'une géométrie en groupant les faces dans des groupes de lissage. Au moment du rendu, les faces d'un même groupe de lissage ont l'apparence d'une surface lisse.

Lissage auto—AUTO SMOOTH

lorsque vous sélectionnez cette option, l'objet est automatiquement lissé à l'aide du seuil (animable) spécifié dans le champ à double flèche situé en dessous. L'option de lissage automatique définit les groupes de lissage en fonction de l'angle entre les faces. Deux faces adjacentes sont placées dans le même groupe de lissage si l'angle existant entre leurs normales est inférieur à l'angle de seuil.

Empêcher lissage indirect—PREVENT INDIRECT SMOOTHING

cochez cette case pour empêcher les « fuites » de lissage lors du lissage automatique.

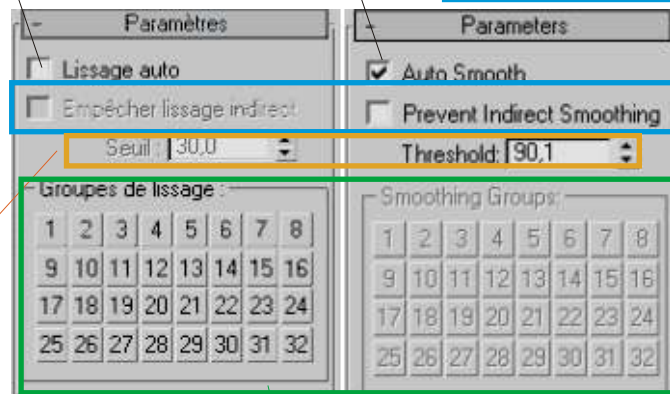
Si vous appliquez le lissage automatique à un objet, et que des portions de cet objet qui ne devraient pas être lissées le sont, sélectionnez cette option et vérifiez si le problème est résolu.

Remarque : cette option n'a d'effet que si Lissage auto est sélectionné.

A noter que ce problème survient rarement et que l'option Empêcher lissage indirect ralentit le processus de lissage automatique. Par conséquent, n'utilisez cette option que si vous constatez un problème au niveau du lissage existant.

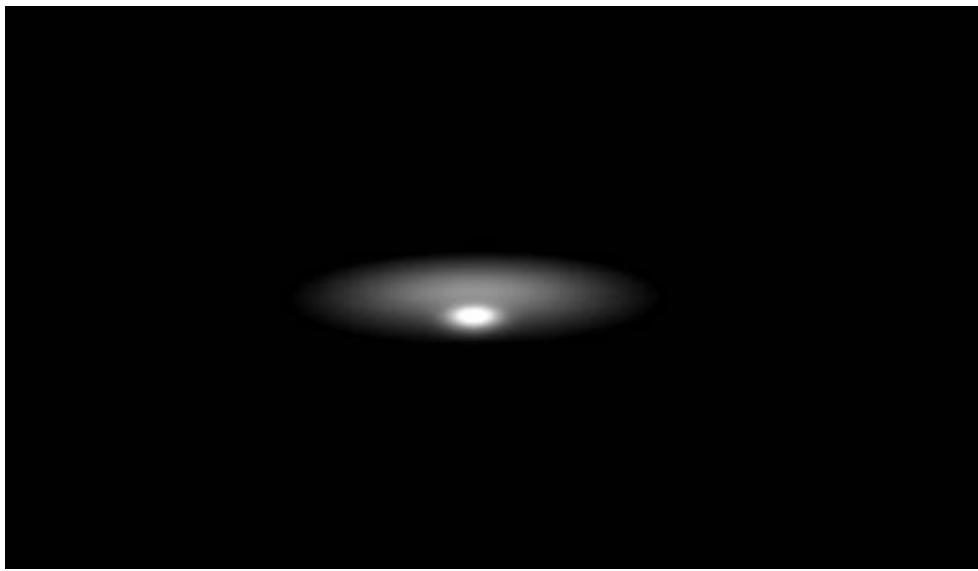
Seuil—THRESHOLD

définit l'angle de seuil exprimé en degrés. Deux faces adjacentes sont placées dans le même groupe de lissage si l'angle existant entre leurs normales est inférieur à l'angle de seuil.



Zone Groupes de lissage SMOOTHING GROUPS

La grille de 32 boutons indique les groupes de lissage utilisés par les faces sélectionnées ; elle permet aussi d'attribuer des groupes de lissage aux faces sélectionnées manuellement.

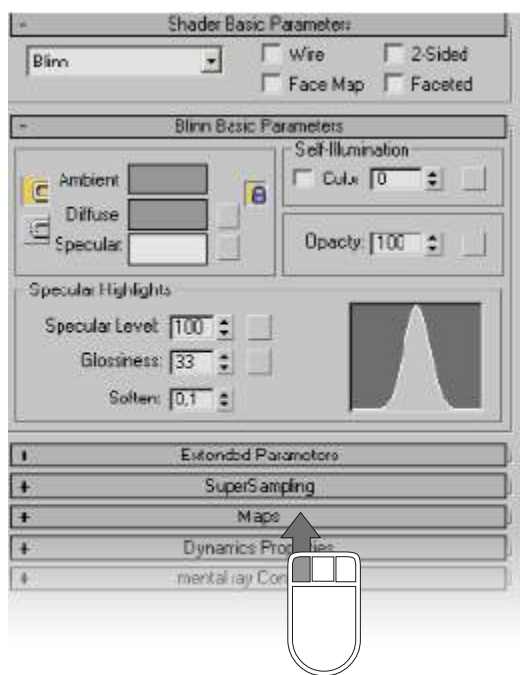


Observer la fenêtre de rendu...

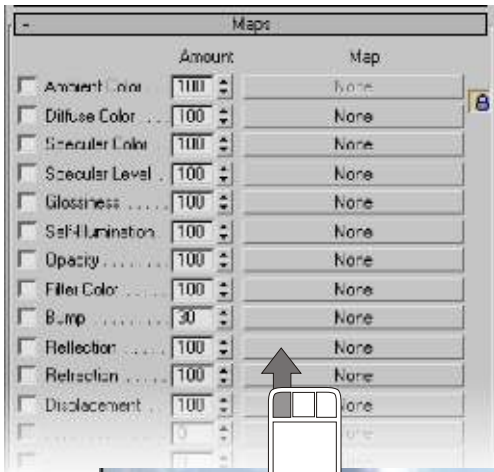
Nous avons UNI QUEMENT la simulation de l'impact lumineux sur la surface de la boîte... Cet aspect ADDI TIF n'existe que dans la partie DI FFUS de l'objet. (VOIR PDF "Les lumières de 3DSMAX ")

Nous allons ajouter un image de ciel en RÉFLECTI ON... Ce bitmap sera légèrement flou... Et il simulera l'aspect brillant de l'océan... En effet , les information PI XEL se trouvant dans : SELF-ILLUMI NATI ON REFRACTI ON REFLECTI ON... Sont ADDI TIVES .

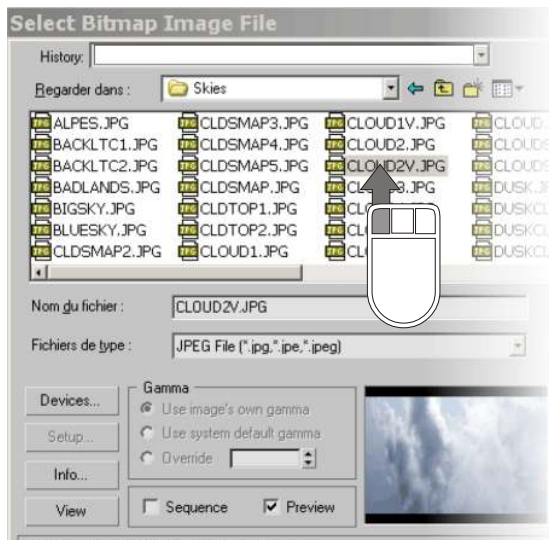
Ce qui vas me permettre de simuler la radiosité de la mer !



Cliquer sur "MAPS" afin d'afficher les diverses zones des matières et textures



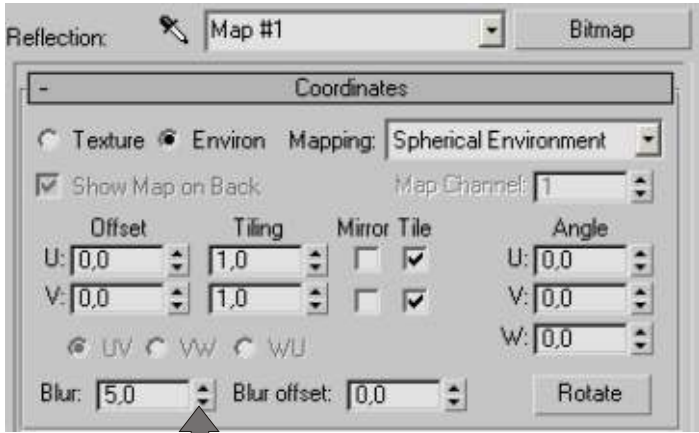
Dans la case aucune (NONE) face à "REFLECTI ON" Cliquer afin de charger un BI TMAP



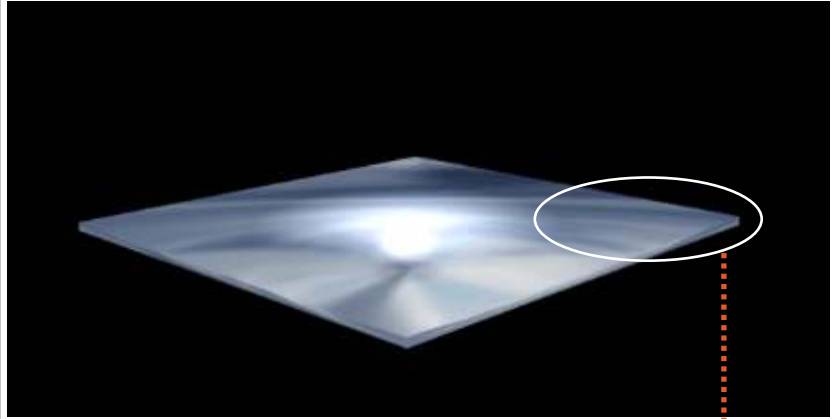
Exemple !

Location: C:\3dsmax6\maps\Skies\CLOUD2V.JPG En toute logique vous avez des exemples d'images dans le répertoire MAPS / SKI ES...

.....Situé à la racine du répertoire d'installation de 3DSMAX



Mettre le flou de l'image à une valeur de 5 minimum...
 Ne pas mettre de valeur trop haute...car les flous augment considérablement le temps de calcul ...



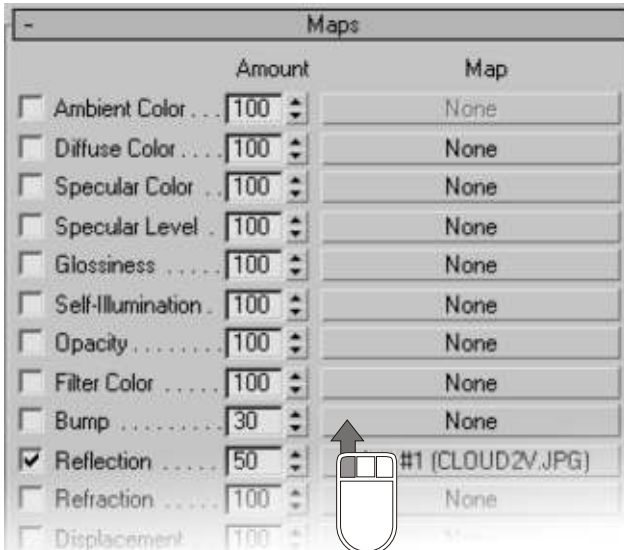
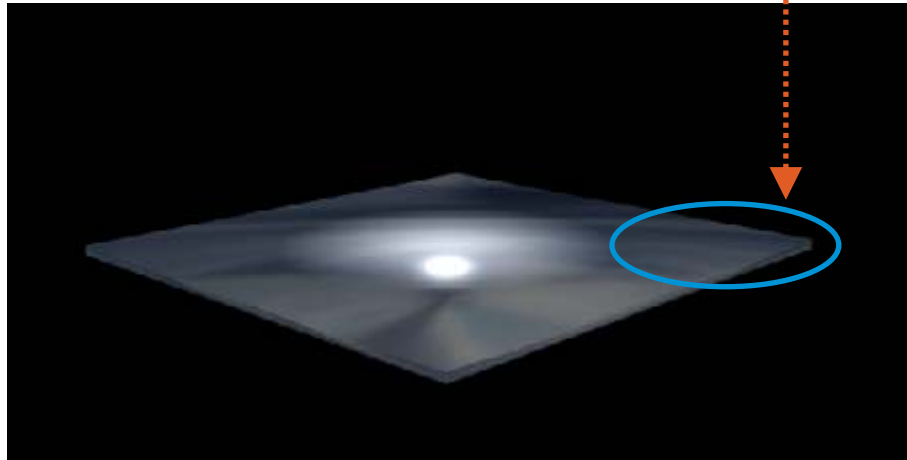
Comme annoncé... Les information pixel contenue dans le bitmap sont en mode de fusion ADDITIVES...(Car charger en REFLECTION)
 nous allons diminuer la valeur de fusion...



Remonter dans l'arborescence du matériau

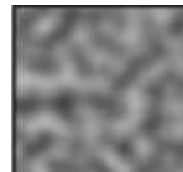


Mettre la valeur à 50 %
 (c'est au choix... ! Cette valeur simule en fait la radiativité !)



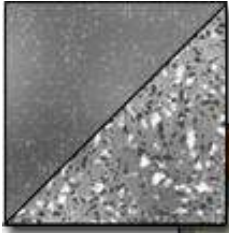
Dans la zone RELIEF (BUMP) charger la fractale bruit (NOISE)

- Bitmap
- Cellular
- Checker
- Combustion
- Composite
- Dent
- Falloff
- Flat Mirror
- Gradient
- Gradient Ramp
- Marble
- Mask
- Mix
- Noise
- Output
- Particle Age
- Particle MBlur
- Perlin Marble
- Planet
- Raytrace





BRUIT NOISE



La texture Bruit est une fractale...

Autrement dit elle est générée par l'ordinateur, à l'inverse des images BI TMAPS qui elle sont définies point par points...

Et les BI TMAPS Sont tributaires de leur définition (DPI points par pouce (+ou - 2cm,5 mm)...

Le Noise est mis dans la catégorie des matière 3D ...

Par définition elle ne pixelise pas !

La matière (texture ...) NOISE crée une perturbation aléatoire sur une surface, basée sur l'interaction de deux couleurs ou matériaux.

Les textures 3D sont des motifs en trois dimensions générés de manière procédurale. Exemple : la veine de la texture Marbre traverse la géométrie à laquelle vous l'appliquez.

Si vous découpez un objet doté d'une texture marbrée, la veine de la portion découpée est identique à celle qui se trouve sur la face extérieure de l'objet.



LI STE DES TEXTURES 3D de 3DSMAX version 6 !!!

Et leur théorie DI SCREET !

Cellulaire : génère un motif cellulaire qui permet de créer des effets variés : recouvrement par répétition, surfaces mouchetées, surfaces océanes, etc.

Entaille : génère des reliefs tridimensionnels sur une surface.

Atténuation : génère une valeur située entre le blanc et le noir, fondée sur l'atténuation de l'angle des normales des faces sur la surface de la géométrie.

La texture Atténuation offre une plus grande souplesse lors de la création d'effets d'atténuation d'opacité.

Les autres effets disponibles sont Fresnel, Ombre/Lumière et Fusion distance. VOIR PDF ASTUCES tome 2

Marbre : simule les veines du marbre à l'aide de deux couleurs franches et d'une couleur intermédiaire.

Bruit : motif de turbulence en trois dimensions. Tout comme la texture Damier en 2D, cette texture est basée sur deux couleurs que vous pouvez remplacer par des textures.

Age particule : modifie la couleur (ou la texture) d'une particule suivant l'âge de celle-ci.

Particule Mflou : (Mflou est l'abrégié de Mouvement de flou.) Cette texture détermine l'opacité de la tête et de la queue d'une particule, en fonction de sa vitesse de déplacement.

Marbre Perlin : autre texture marbre procédurale comportant un motif de turbulence.

Planète : simule les contours d'une planète vue de l'espace.

Fumée : génère, à l'aide d'un algorithme fractal, des motifs de turbulence simulant des volutes de fumée dans un faisceau lumineux ou d'autres effets brumeux mouvants.

Tacheté : génère une surface tachetée simulant l'aspect grenu du granit ou de matériaux similaires.

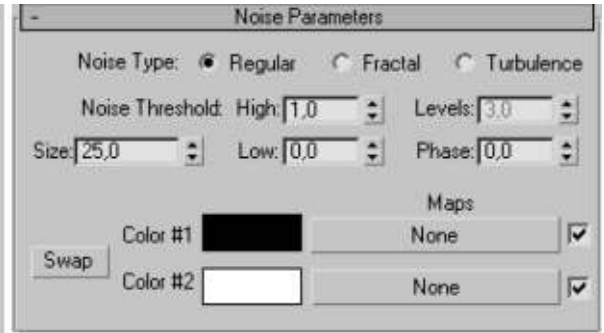
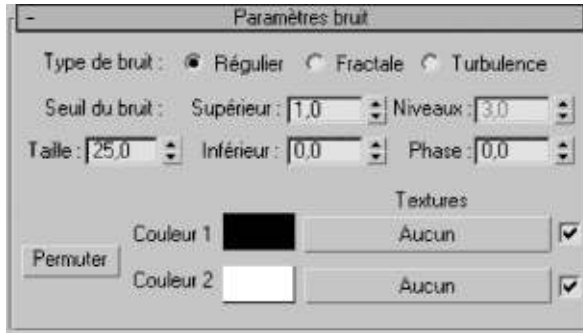
Eclaboussure : génère un motif fractal similaire à des éclaboussures de peinture.

Stuc : génère un motif fractal similaire au stuc.

Eau : génère des modèles d'ondes sphériques, réparties de façon arbitraire, pour simuler une masse d'eau ou des vagues.

Bois : reproduit en trois dimensions le motif du grain du bois.

BRUIT NOISE



Type de bruit—NOISE TYPE

Régulier—
génère un bruit ordinaire. Ce bruit est pratiquement identique à un bruit fractal de niveau 1. Lorsque le type de bruit est régulier, la double flèche Niveaux est désactivée (car le type de bruit Régulier n'est pas une fonction fractale).

Fractale—
génère un bruit à l'aide d'un algorithme fractal. Le paramètre Niveaux définit le nombre d'itérations du bruit fractal.

Turbulence BELLS !
génère un bruit fractal auquel est appliquée une fonction de valeur absolue pour créer des lignes de turbulence.

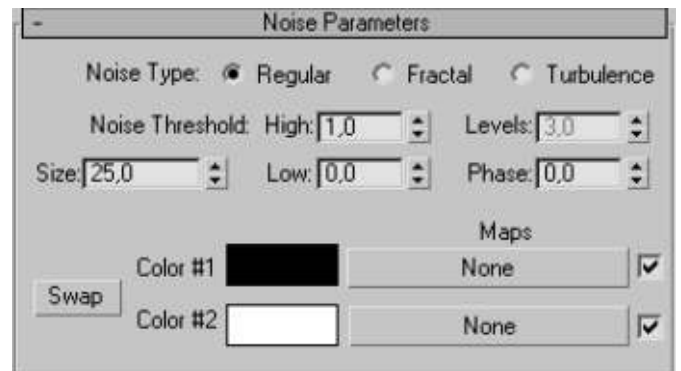


Régulier

Fractale

Turbulence

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com



Taille—SCALE
définit l'échelle de la fonction de bruit.

Seuil du bruit—NOISE THRESHOLD
lorsque le bruit est supérieur au seuil Inférieur et inférieur au seuil Supérieur, l'échelle dynamique est étendue entre 0 et 1, ce qui tend à réduire la discontinuité (techniquement d'ordre 1 au lieu d'ordre 0) à la transition de seuil et réduit ainsi le risque de crénelage.

Supérieur—HIGH
définit le seuil supérieur.

Inférieur—LOW
définit le seuil inférieur.

Niveaux—LEVELS
détermine la quantité d'énergie fractale utilisée pour les fonctions de bruit Fractale et Turbulence. Vous pouvez définir la quantité exacte de turbulence requise et animer le nombre de niveaux fractals.

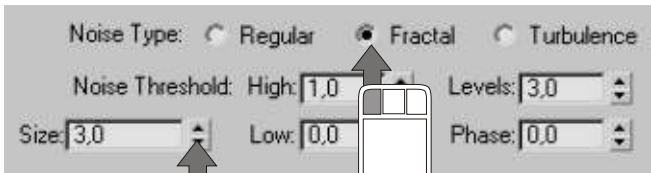
Phase
détermine la vitesse de l'animation de la fonction bruit. Utilisez cette option pour animer la fonction bruit.

Permuter—SWAP
permuter la position des deux couleurs ou textures.

Couleur 1 et Couleur 2—COLOR #1 and COLOR # 2
affiche le sélecteur de couleurs et vous permet de choisir l'une des 2 principales couleurs de bruit. Une troisième couleur est générée à partir des deux couleurs sélectionnées.

Textures—MAPS >>> NONE (aucune par défaut)
permet de sélectionner les bitmaps ou les textures procédurales qui apparaissent dans l'une des deux couleurs de bruit.

Cochez les cases pour activer les textures.

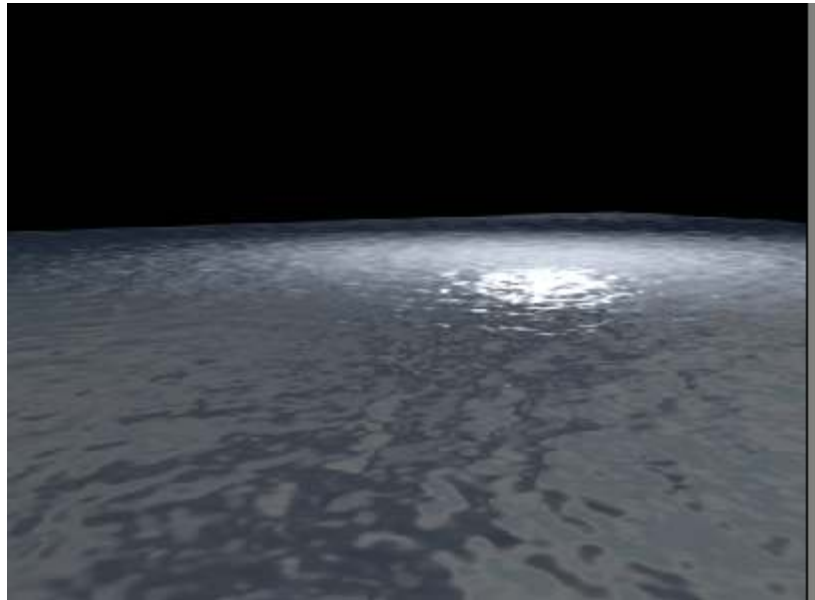


Choisir le mode "FRACTAL"

Mettre un taille en fonction de l'effet désiré !

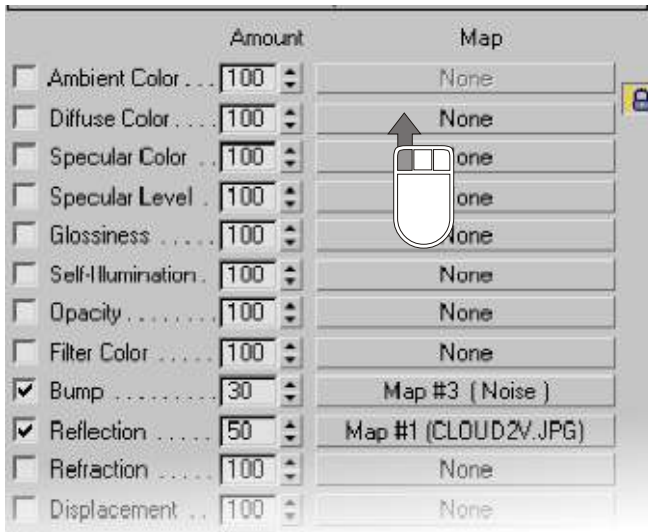
En effet, la surface d'une petite étendue d'eau (piscine... Flaque...) n'ont pas le même aspect qu'une énorme étendue (mer, océan , lac...)

ATTENTION ne pas mettre la valeur minimum...
Mais toujours une unité supérieure...
En effet la valeur MI NI MUM à tendance à "BUGER"



Remonter dans l'arborescence du matériau

Ajouter le PROCESSUS "RAYTRACE" dans la zone DI FFFUSE



Encore une astuce signée de votre serviteur !

Qui me fait avoir beaucoup "d'amis"... Ha ! ...comme dit si bien Gabin :
" si on mettait les cons en orbite..."
J'en connais certains qui n'arrêteraient pas de tourner...

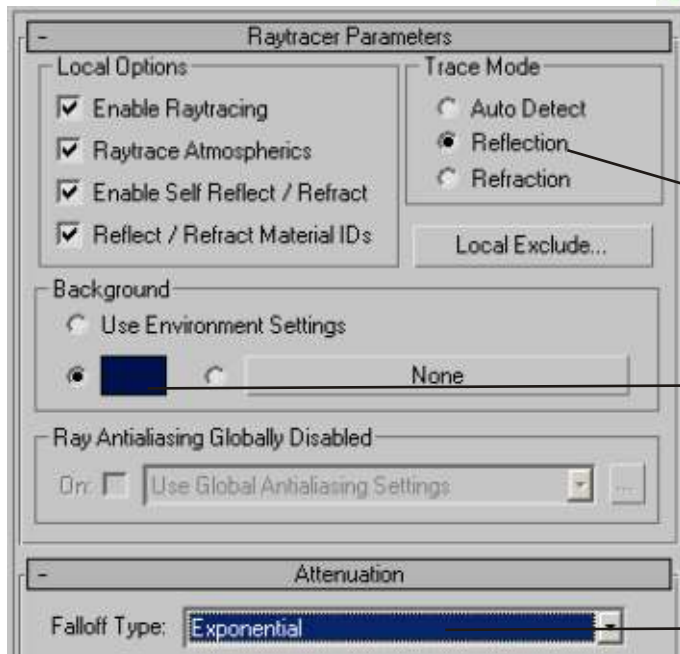
En effet, le principe d'ajouter un RATRACE en Réflexion, rend l'aspect plus lumineux (ADDI TIF) alors que si il est dans DI FFFUSE... Il est simplement mélanger par défaut (simple fusion)

Avantage > l'aspect additif n'existe pas ...
Plus d'autres SUPER effets - voir pdf spécial FX !

Inconvénient > l'effet Réflexion ou réfraction ajouté dans DI FFFUSE n'est pas reconnu en rendu élément...
(RENDER ELEMENT > page 167 pdf Les effets Spéciaux "

Arboit@hotmail.com

www.discreetcenter.com



Activer REFLECTI ON
Afin d'obtenir un effet de miroir

Créer une colori... Mettre un bleu nuit... (exemple)
ce sera la couleur de l'eu affichée dans la zone éclairée DI FFFUSE

L'effet miroir sera atténuer par un principe EXPONENTIEL

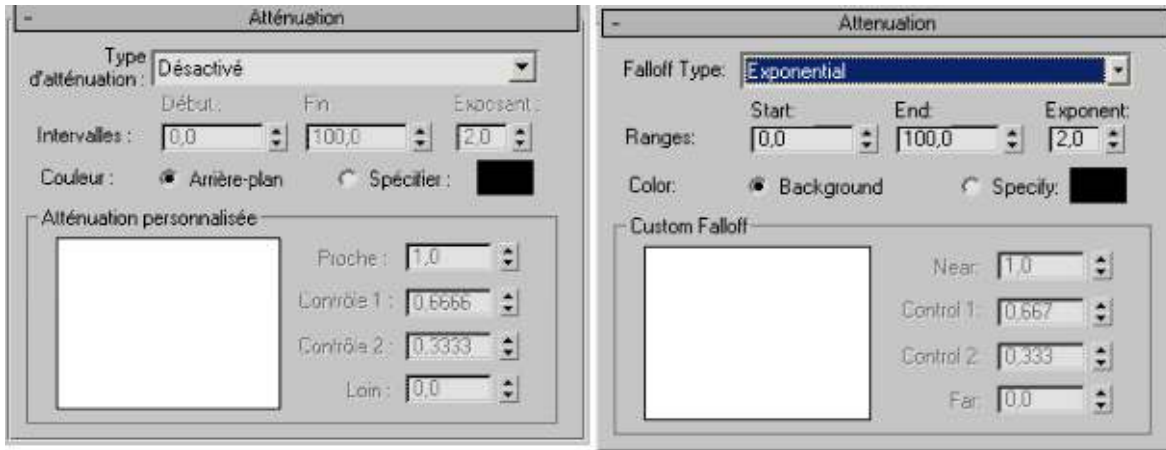
L'effet RAYTRACE lancer de rayon !

Lorsqu'un rayon est réfléchi à partir d'un objet ou réfracté à travers lui, il se déplace sans fin dans l'espace sans subir aucune atténuation.

Les commandes de ce panneau vous permettent d'atténuer les rayons, de façon à ce que leur portée baisse en fonction de la distance.
VOIR PDF exercice de la bougie

Dans la texture Lancer de rayons, l'atténuation est mise en œuvre par un algorithme de délimitation.
Les objets situés au-delà d'une certaine distance ne sont pas pris en compte par le lancer de rayons.

La définition d'un facteur d'atténuation peut donc contribuer à améliorer le temps de rendu.



Type d'atténuation—FALLOF TYPE
permet de sélectionner le type d'atténuation désiré.

Désactivé—
désactive l'atténuation. (Par défaut.)

Linéaire—
définit l'atténuation linéaire. Elle est calculée en fonction des deux valeurs limites (Début et Fin).

Inverser carré—
définit l'atténuation de carré inversé. Elle est calculée sur la base de la valeur de début uniquement. La valeur de fin n'est pas prise en compte. Ce type d'atténuation correspond au taux d'atténuation de la lumière dans la réalité. Toutefois, il ne produit pas nécessairement l'effet recherché dans une scène rendue.

Exponentiel—
définit l'atténuation exponentielle. Elle est calculée en fonction des valeurs limite (valeurs Début et fin). Vous devez également indiquer l'exposant à utiliser.

Atténuation personnalisée—CUSTOM
permet de définir une courbe d'atténuation personnalisée.

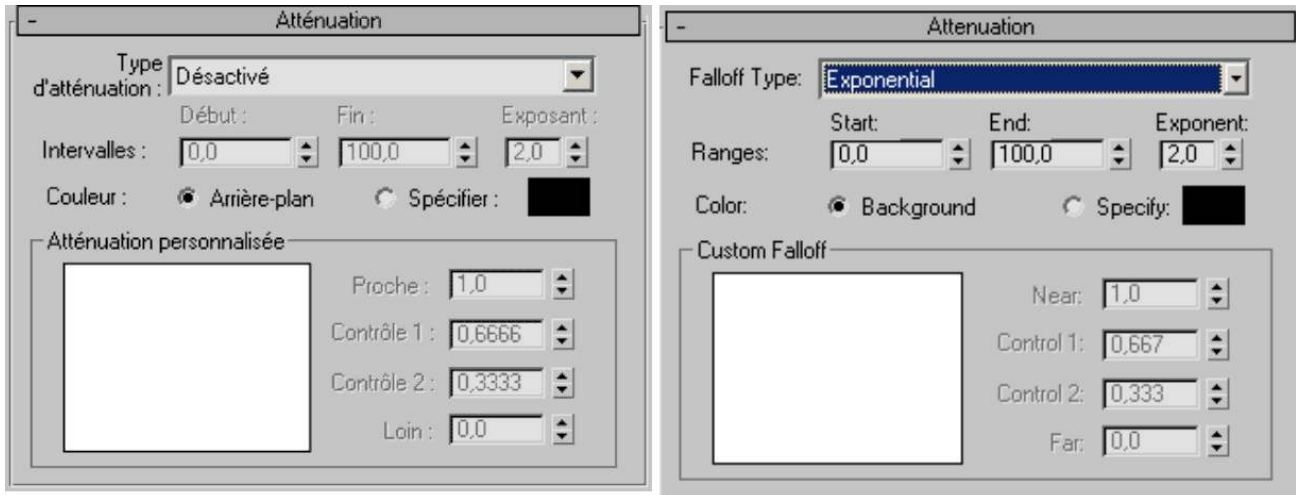
Début—NEAR
distance, en unités universelles, à laquelle l'atténuation débute. Valeur par défaut = 0.

Fin—FAR
distance, en unités universelles, à laquelle l'atténuation est optimale. Valeur par défaut = 100.

Cette valeur n'est pas utilisée si vous optez pour le type d'atténuation Inverser carré.

Exposant—définit l'exposant utilisé pour l'atténuation exponentielle. Valeur par défaut = 2.
Cette valeur est uniquement utilisée lorsque vous activez l'atténuation exponentielle.

L'effet RAYTRACE lancer de rayon !



Couleur
 Ces commandes agissent sur les rayons lumineux à mesure qu'ils sont atténués. Par défaut, lorsqu'un rayon s'éteint, il est rendu en tant que couleur de l'arrière-plan.

Libre à vous toutefois de choisir une autre couleur.

Arrière-plan—
 renvoie la couleur de l'arrière-plan (celui de la scène ou l'arrière-plan défini localement dans le panneau des paramètres de lancer de rayons) lorsque le rayon s'éteint, plutôt que la couleur de l'élément perçu par le rayon réfléchi ou réfracté. (Par défaut.)

Spécifier—
 définit la couleur renvoyée par le rayon lorsqu'il s'éteint. Si vous choisissez de ne pas utiliser la couleur d'arrière plan, le noir ou le gris donnent généralement de bons résultats comme couleur d'atténuation.

Zone Atténuation personnalisée CUSTOM FALLOFF
 Ces commandes sont grisées sauf si le paramètre Type d'atténuation est défini sur Atténuation personnalisée.

Atténuation personnalisée—
 utilise la courbe d'atténuation pour déterminer l'atténuation entre les valeurs Début et Fin. Les commandes d'atténuation personnalisée sont les suivantes : la courbe d'atténuation personnalisée se trouve à gauche. La barre d'échelle grise sous la courbe indique la façon dont la courbe affectera l'atténuation lorsque la portée des rayons de lumière diminuera.

Proche—
 définit la portée du rayon réfléchi ou réfracté à la distance de début. Cette valeur est exprimée sous la forme d'un pourcentage normalisé compris entre 0 et 1. Valeur par défaut = 1.

Contrôle 1—
 contrôle la forme de la courbe près de son extrémité initiale. Valeur par défaut = 0,667.

Contrôle 2—
 contrôle la forme de la courbe près de son extrémité finale. Valeur par défaut = 0,333.

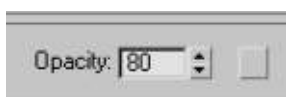
Loin—
 définit la portée du rayon réfléchi ou réfracté à la distance maximale définie. Cette valeur est exprimée sous la forme d'un pourcentage normalisé compris entre 0 et 1. Valeur par défaut = 0.



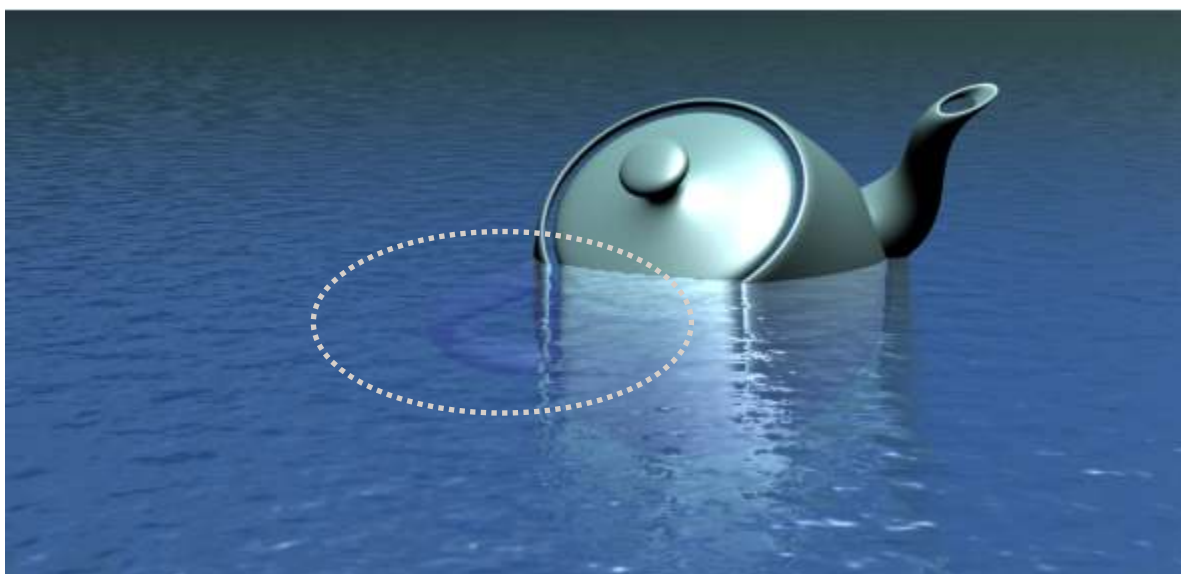
Créer une teapot...

Afin d'avoir une TEATANIC !

Et surtout de vérifier l'aspect "miroir" généré par le Raytrace .



Ajouter un peu de transparence , an modifiant la valeur de l'opacité (OPACITY)





TOUTES LES FORMATIONS SONT AGRÉES DI SCREET



Une vraie fausse étoile volumétrique...

[www. discreetcenter.com](http://www.discreetcenter.com)



TOUTES LES FORMATIONS SONT AGRÉES DI SCREET

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com

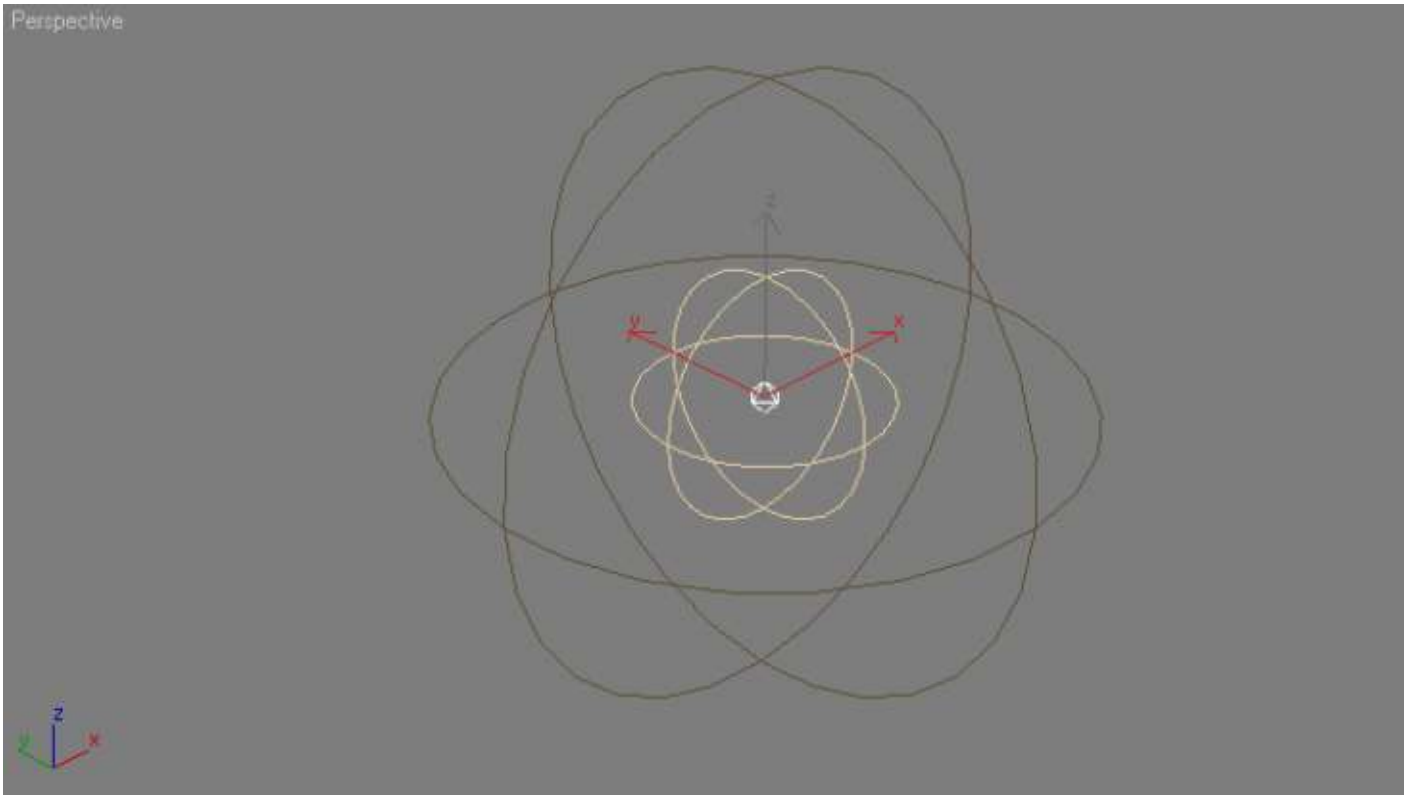
Enfin presque...

Cette astuce signée par votre serveur est souvent utilisée... Pour des tas d'effets...

Comme des rayons de lumières sous l'eau (afin de simuler l'immensité de l'océan ...)

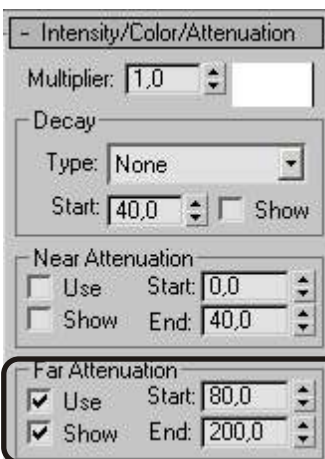
ou pour des génériques.. Etc...

Dans cet approche, nous allons essayer de réaliser une sorte d'étoile mystérieuse



Créer une lumière de type OMNI

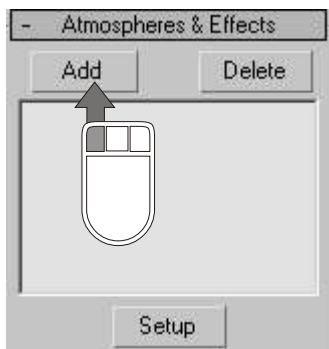
cliquer sur modifier afin d'obtenir toutes les options de votre objet lumière .



Dans la partie "Intensity / Color / atténuation " activer l'option USE et SHOW * afin de toujours afficher et d'utiliser l'atténuation lointaine...

* dans la zone FAR (lointain)

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com



Dans la zone "ATMOSPHERES & EFFECTS"

cliquer sur ADD

pour ajouter l'effet de LUMIÈRE VOLUMÉTRIQUE

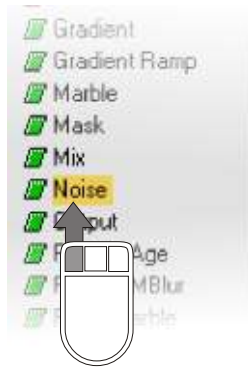
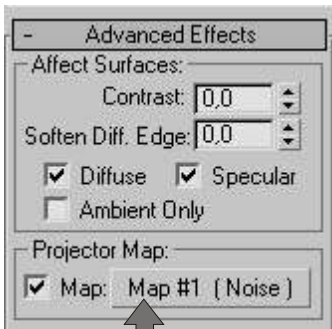
valider sur "OK"





Lancer un rendu MAJ + Q de la vue perspective

En effet les système VOLUMÉTRIQUES ne sont pas visualisés dans les vues 2D mais UNI QUEMENT dans les véritables vues 3D, comme: les Caméras et PERSPECTIVE... ATTENTI ON la vue USER n'est pas une vue ayant des information de perspective sur l'axe Z... Donc les VOLUMÉTRIQUES ne seront pas visibles !!!

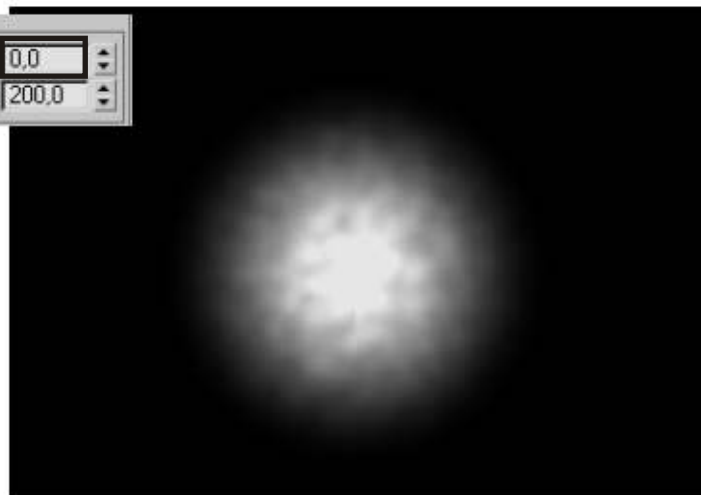
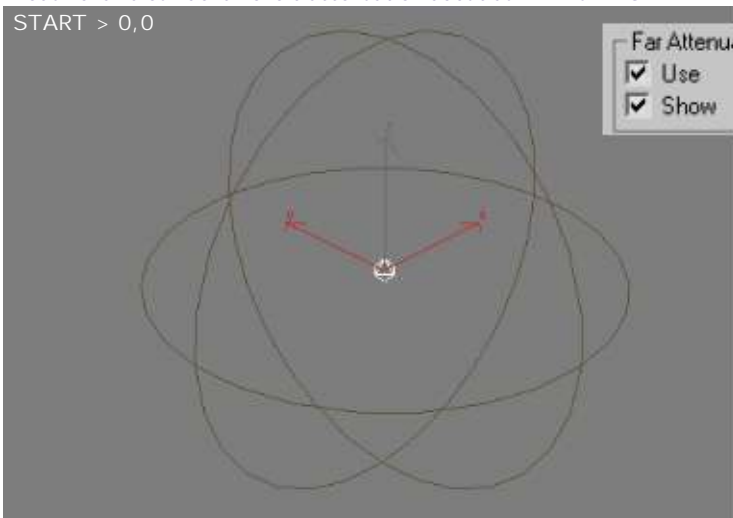


Dans la zone "ADVANCED EFFECTS" charger une matière NOISE (voir page 11 & 12 de ce PDF) dans PROJECTOR MAP

Lancer un rendu MAJ + Q de la vue perspective

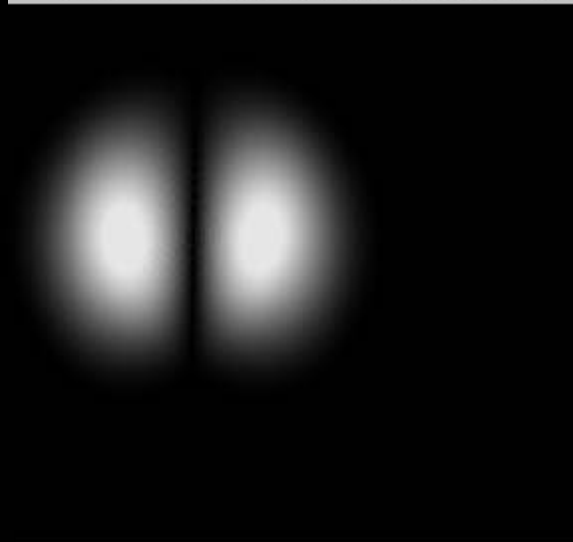
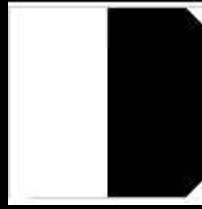
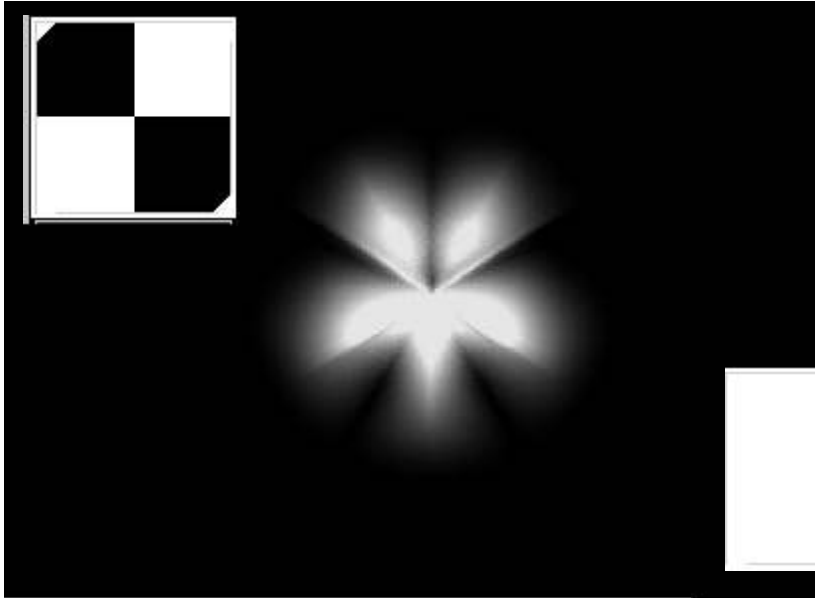
Réduire la valeur de la zone d'atténuation début au minimum > O

START > 0,0

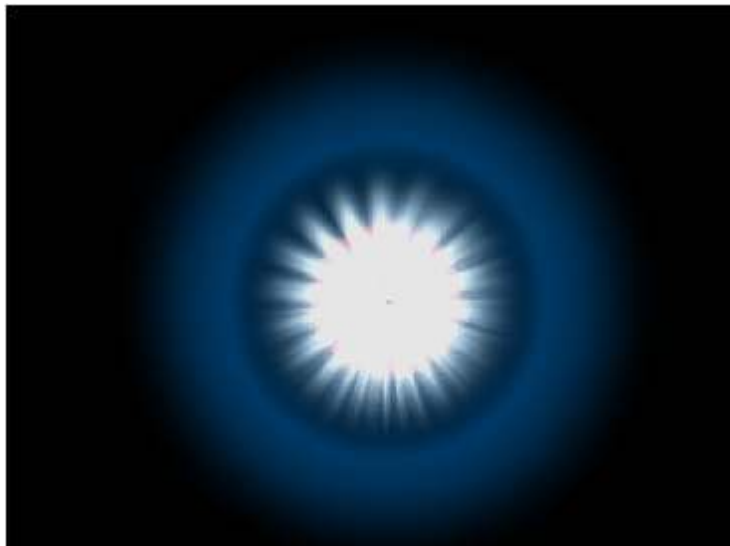
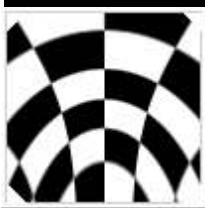


Essayer avec une damier à la place du noise...
(pour charger les matériaux d'une scène dans l'éditeur
voir PDF ASTUCES tome 2 page 12 en bas !)

Activer le mode ENVIRONNEMENT
essayer les divers types

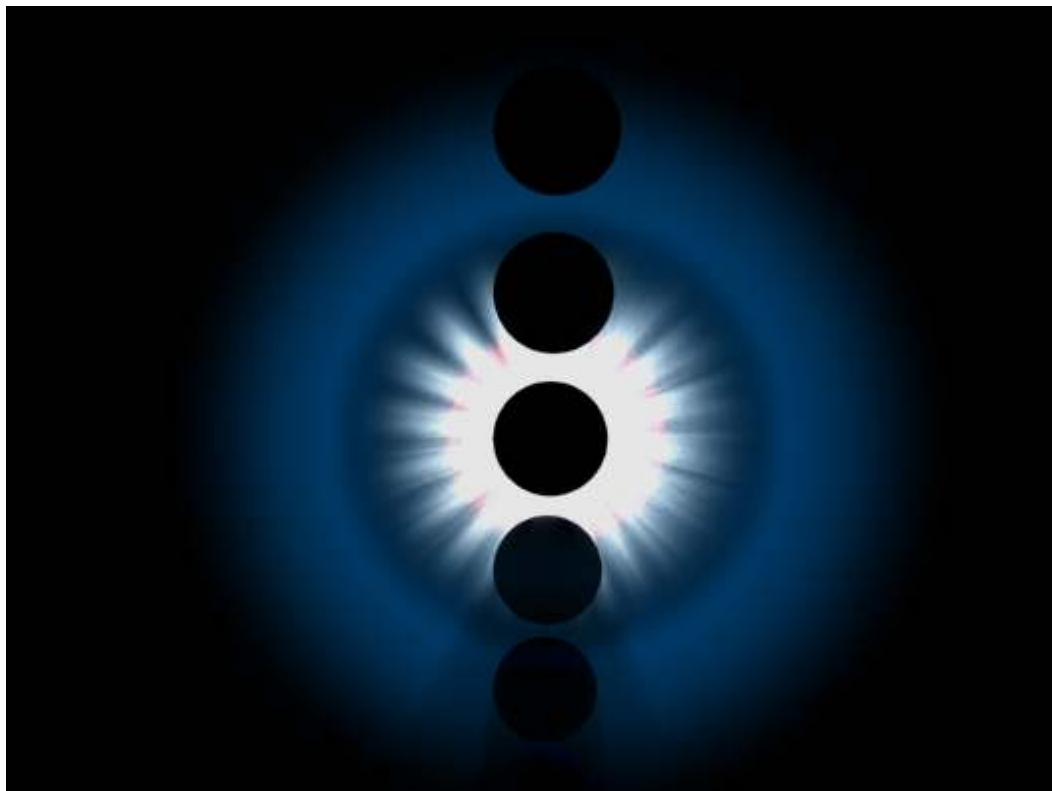


.... Changer la répétition de la texture
modifier les valeurs de TILING



HE HE ! Dans ce cas j'ai simplement ajouter une autre lumière
volumétrique... Donc les atténuations DEBUT (NEAR) et
LOINTAIN (FAR) sont actifs...

Modifier la taille de chaque paramètres des atténuations



Mettre des objets dans le rayonnement des lumières volumétriques...
N'oublier pas d'activer l'ombre ...

ET ZOUOOUOOU

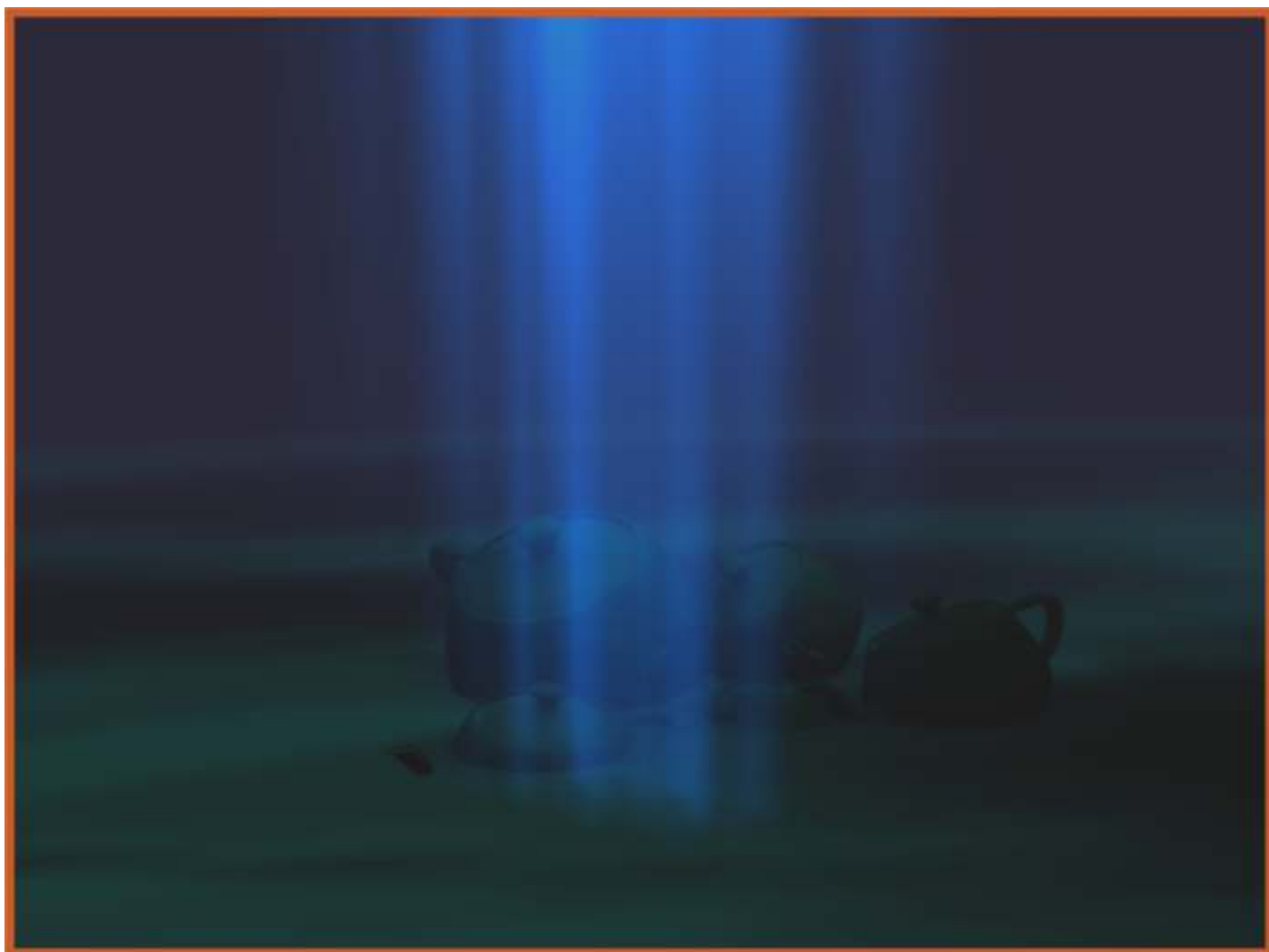
PAS DE PLUGIN !

Le MEILLEUR PLUG il est généralement entre vos deux oreilles !

J'ai déjà obtenu des SUPERS résultats avec des animations...

Voir PDF sur SPÉCIAL FX page 234....

Dans ce cas c'est simplement un TARGET SPOT avec une image de nuage..



Un décors de lumières projetées...

[www. discreetcenter.com](http://www.discreetcenter.com)

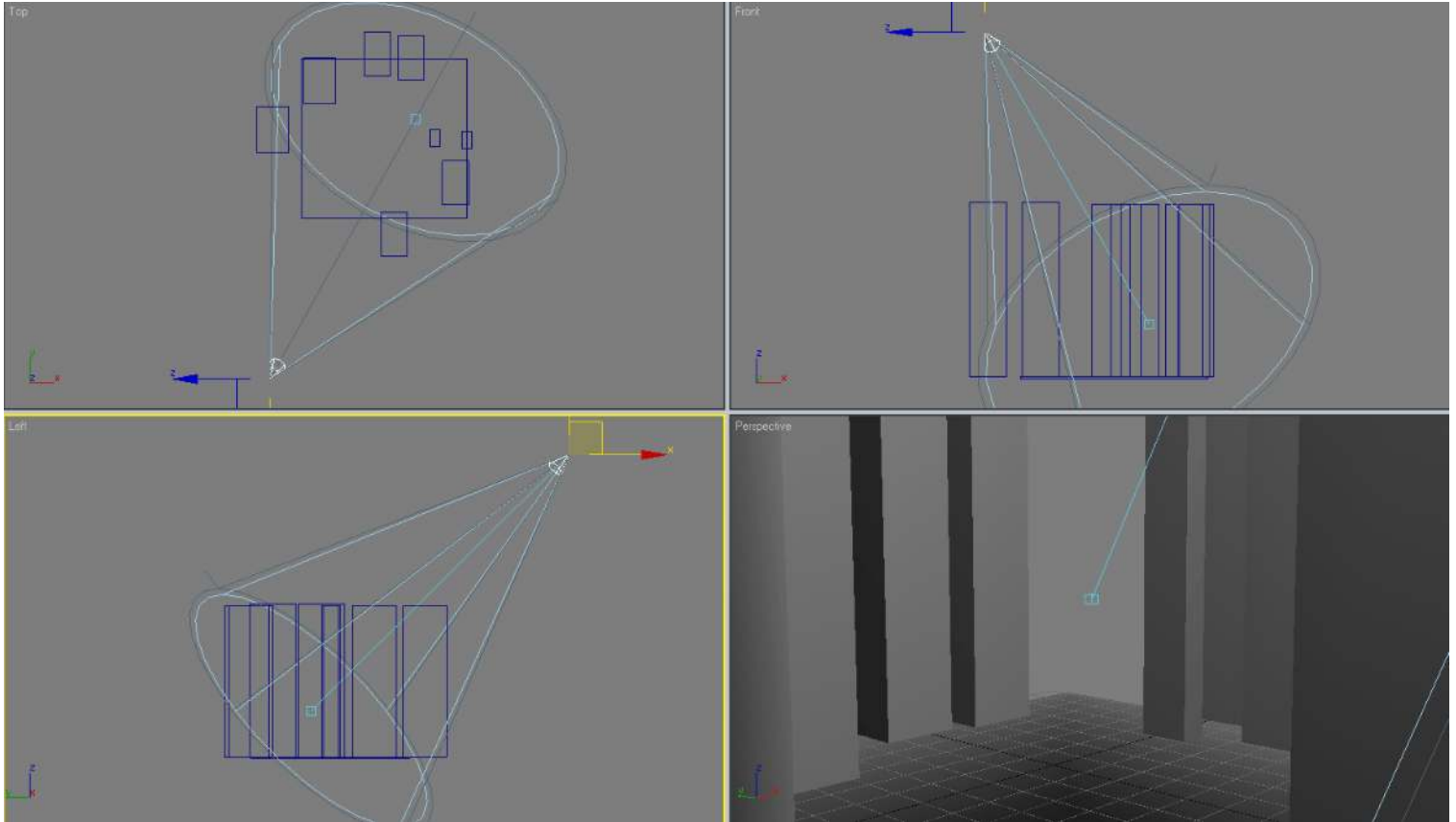


TOUTES LES FORMATIONS SONT AGRÉES DI SCREET

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com

Un décors de lumières projetées...

Le principe est vieux... Comme le cinéma... C'est utilisé dans certains cas pour distribuer des ambiances sur un décors fixe... Ou sur des éléments en mouvement (à condition de les suivre , tel un projecteur !).



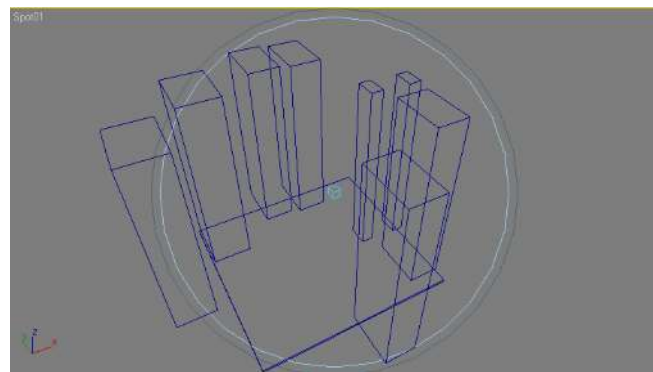
Pour notre exemple...j'ai simplement créé une multitude de boîtes ... Simulant un sol et des immeubles... Le tout baigné dans le cône d'un TARGET SPOT... J'ai appliqué un matériau de base à toutes les boîtes .

BDS sur le nom de la vue frontale

(FRONT)



Permuter la vue FRONTALE (FRONT) avec la vue du SPOT (la lumière TARGET SPOT)



Voir 23 ème. Page du PDF "Approche de 3DSMAX 5 " (en bas)

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com



Sélectionner la source de la lumière (le SPOT)
cliquer sur MODIFY

Spot01

Modifier List

Target Spot

General Parameters

Light Type
 On Spot
 Targeted 331,437

Shadows
 On Use Global Settings
 Shadow Map

Exclude...

Intensity/Color/Attenuation

Multiplieur: 1,0

Decay
 Type: None
 Start: 40,0 Show

Near Attenuation
 Use Start: 0,0
 Show End: 40,0

Far Attenuation
 Use Start: 80,0
 Show End: 200,0

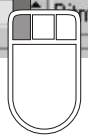
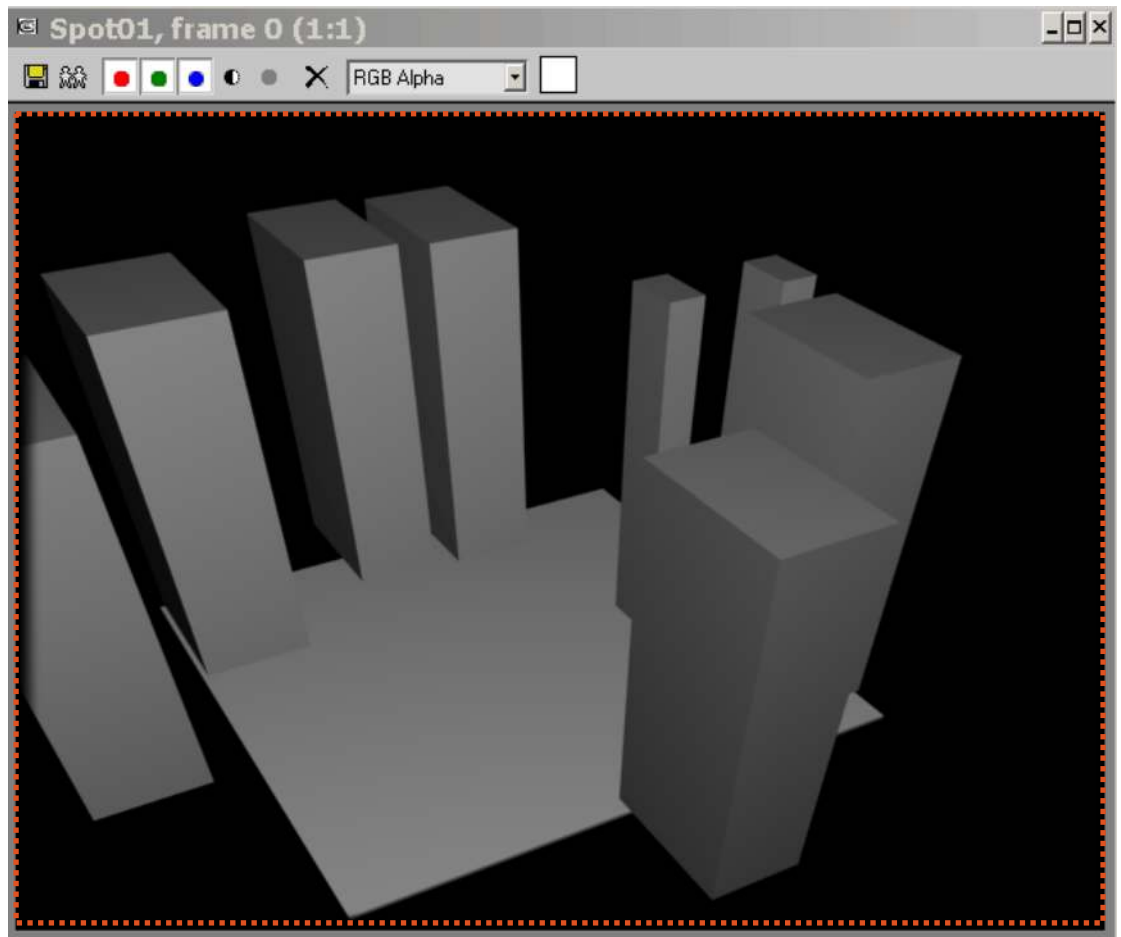
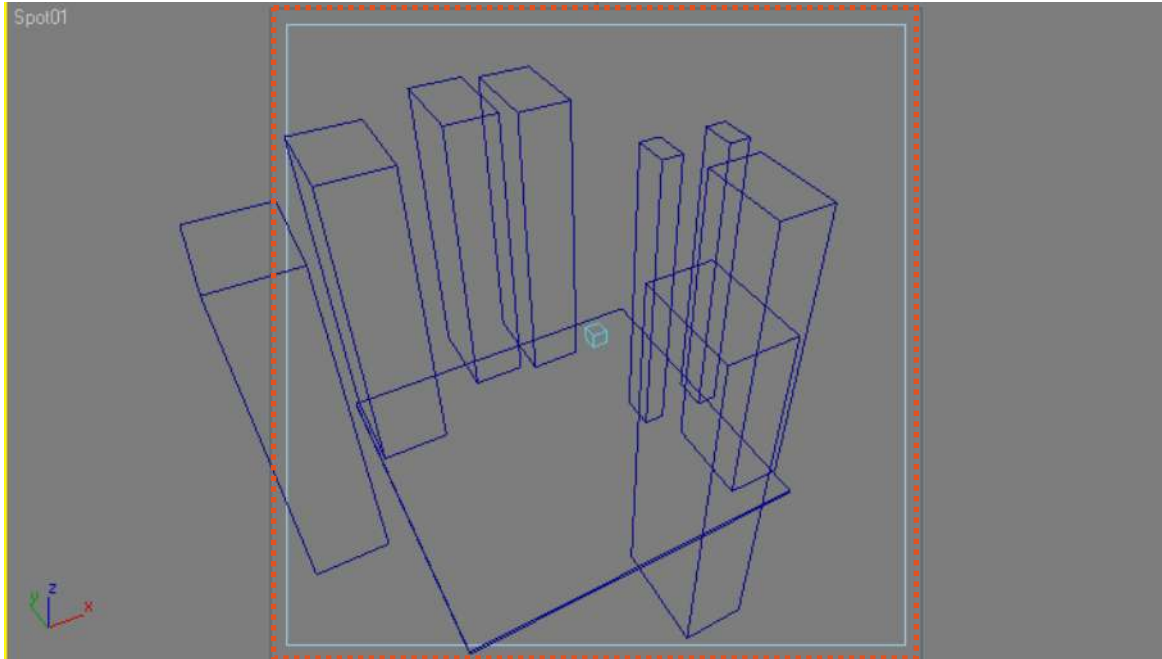
Spotlight Parameters

Light Cone
 Show Cone Overshoot

Hotspot/Beam: 43,0
 Falloff/Field: 45,0

Circle Rectangle

Aspect: 1,0



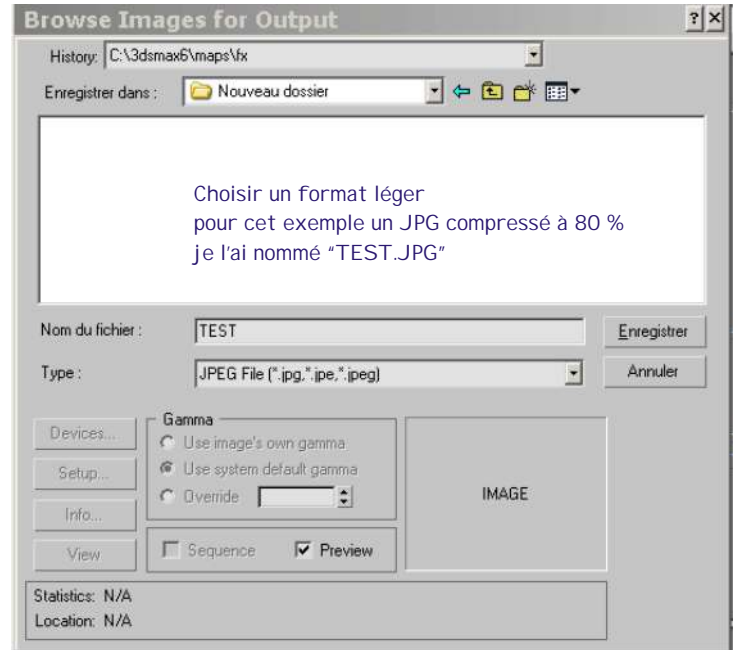
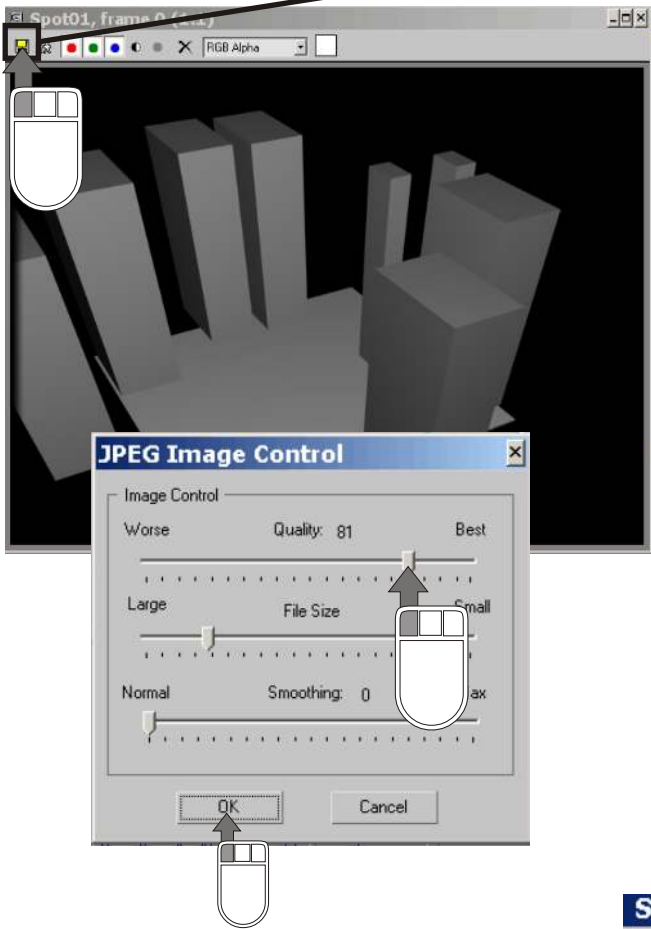
Demander l'aspect rectangulaire du cône de lumière spot .

Réaliser un rendu de la vue spot
MAJ + Q

L'image calculée ne correspond pas à l'aspect visualisé dans la vue spot
Ce qui risque de nous poser de gros problèmes pour la suite....



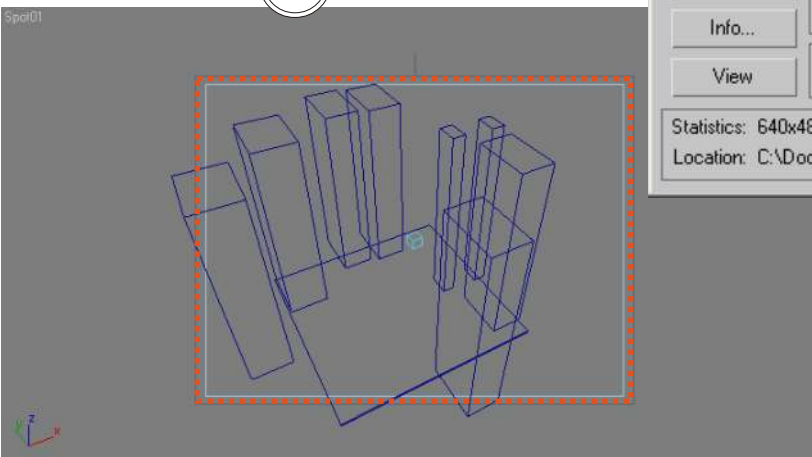
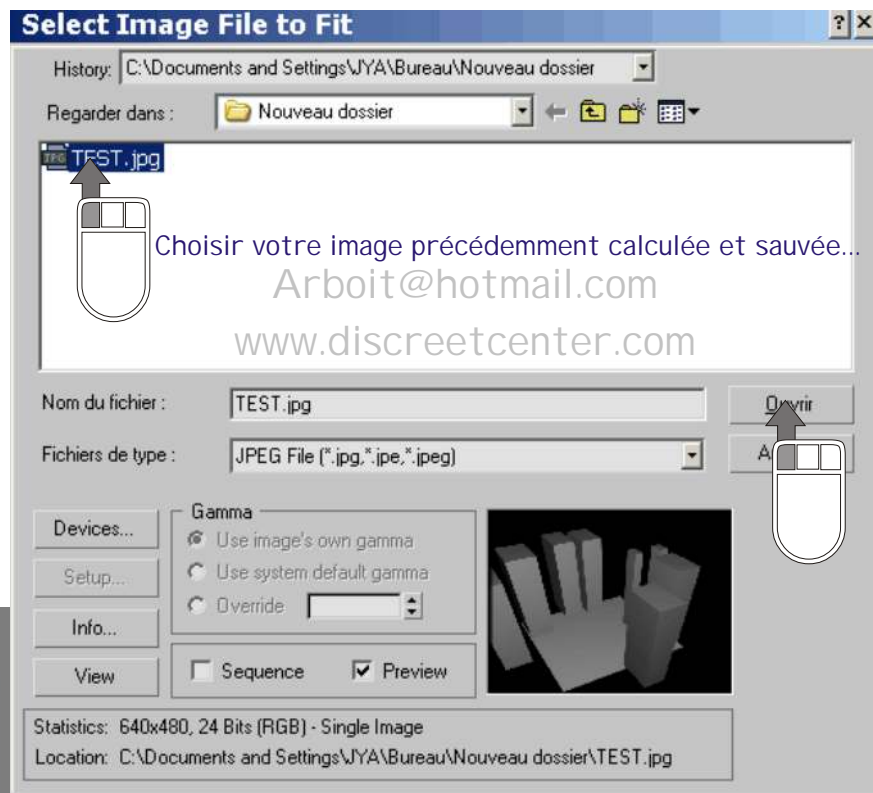
Cliquer sur la p'tit disquette afin de sauver rapidement votre image calculée...



Dans SPOTLIGHT PARAMETERS charger l'aspect de votre image ainsi sauvée au rendu, afin que l'aspect du cône de lumière corresponde au rendu...



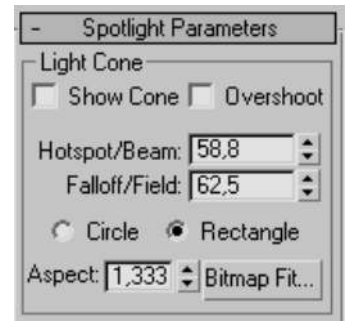
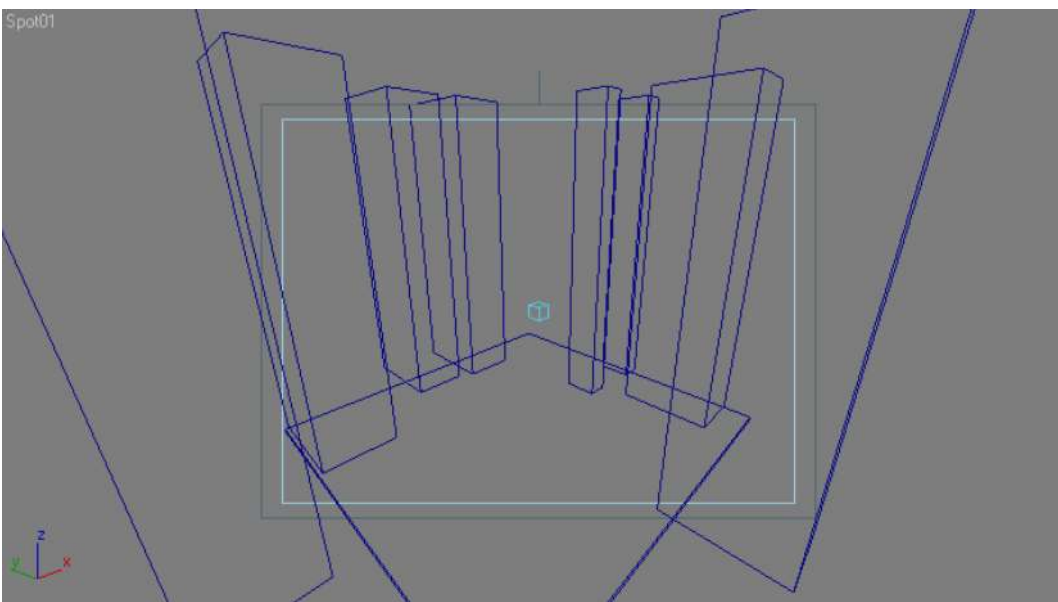
Cliquer sur "BITMAP FIT..."



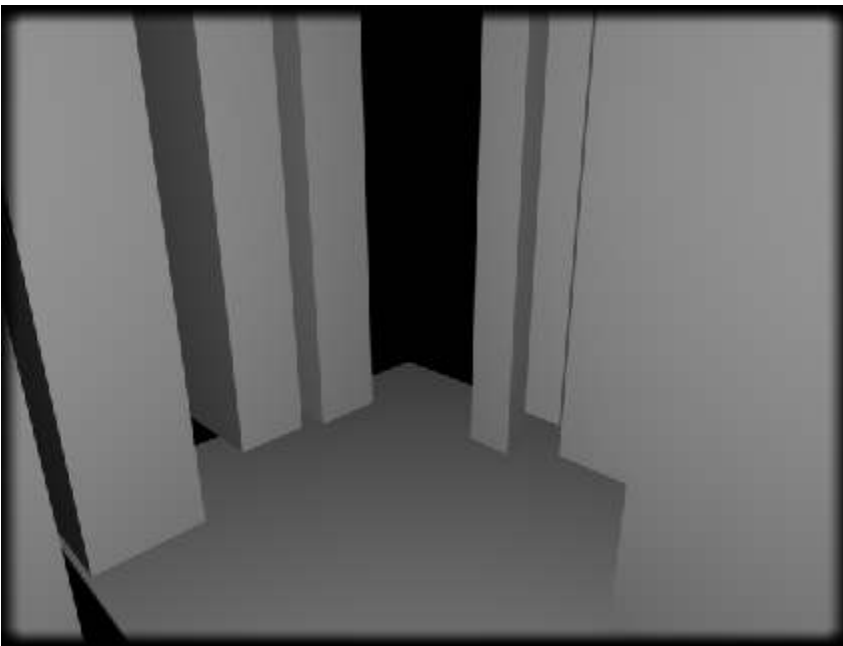
L'aspect du cône de lumière correspond à l'image calculée donc au format de fichier rendu !



Modifier la position du spot
(un peu comme un cadrage caméra !!!)



"Jouer" avec les paramètres du
"HOTSPOT" et du "FALLOFF"

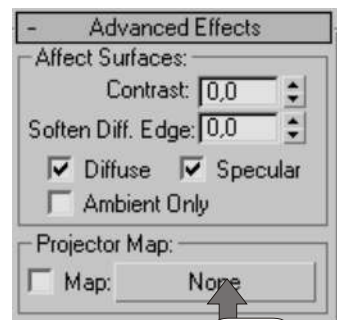
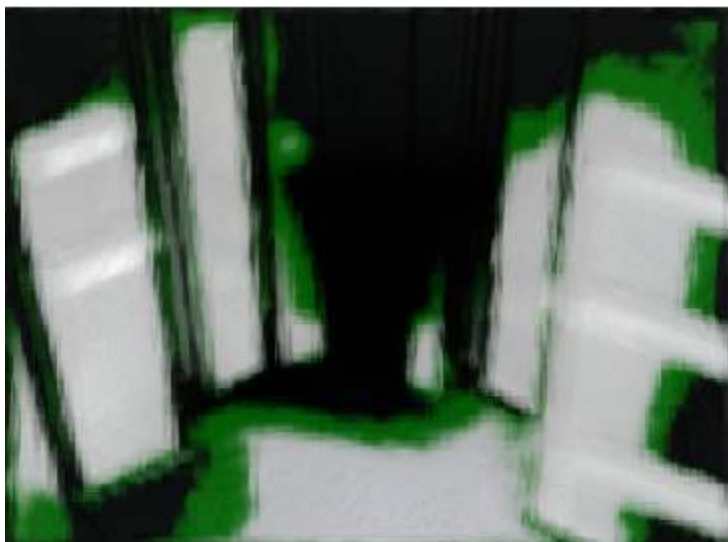


Faites un calcul de l'image...

Sauver là (voir page précédente !)
ou F10

REMARQUE :

j'utilise des fois cette petite astuce de calculer les images
via une vue SPOT (cf illustration ci-jointe), pour simuler
un effet sur les bords du cadrage... (aspect d vieille photo).

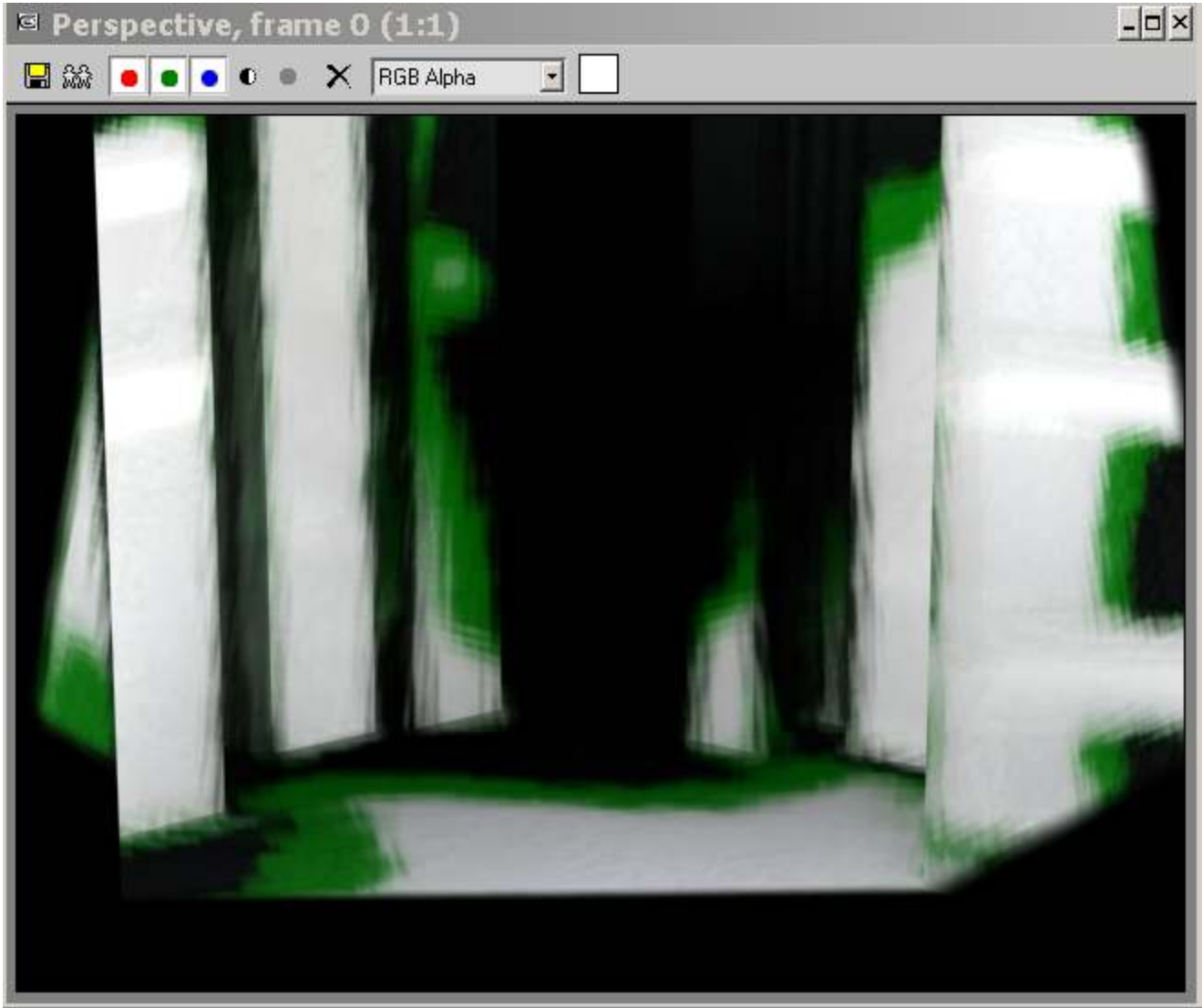


Charger l'image modifiée...
(faire mieux que moi PLEASE !!!)
dans la partie PROJECTOR MAP

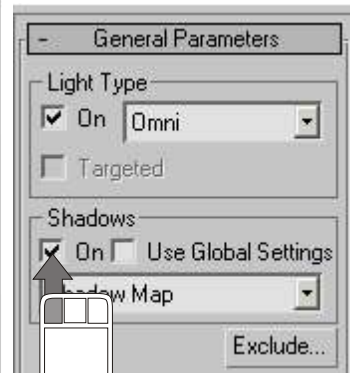
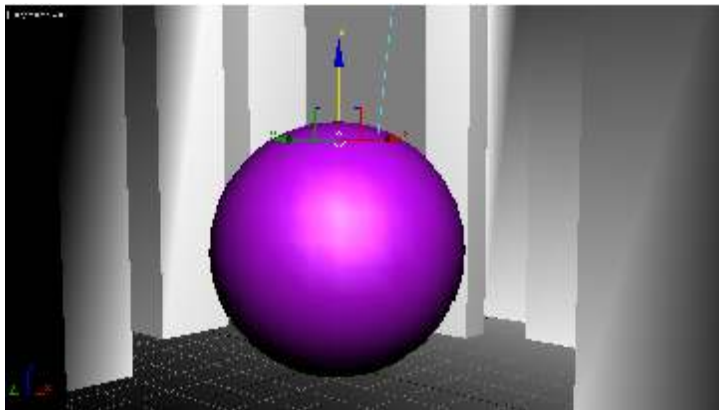


Voici l'image sauvée et modifiée...
Le style est un "peu" artiste incompris !
(je sais....!)
c'est pour l'exemple ...pas pour le bon goût...
Il est vrai que j'aurai pu faire un effort...mais là il est 3h30' du mat ...
NA !

HE HE !!!! Voici l'image de la vue PERSPECTIVE avec le bitmap "artiste incompris" projetée

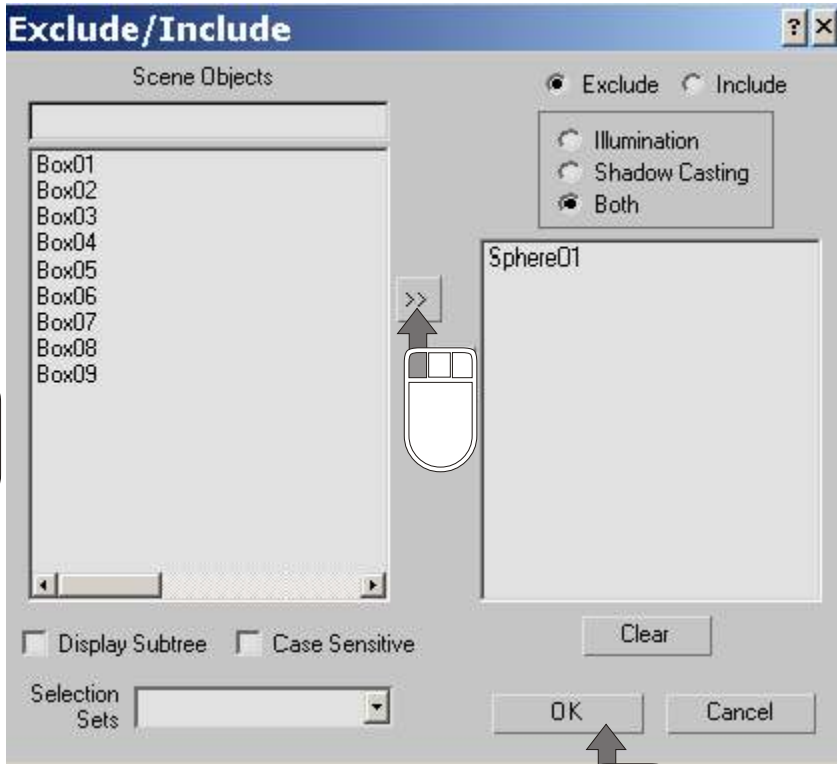


Créer une lumière OMNI et un objet sphère sous cette nouvelle lumière

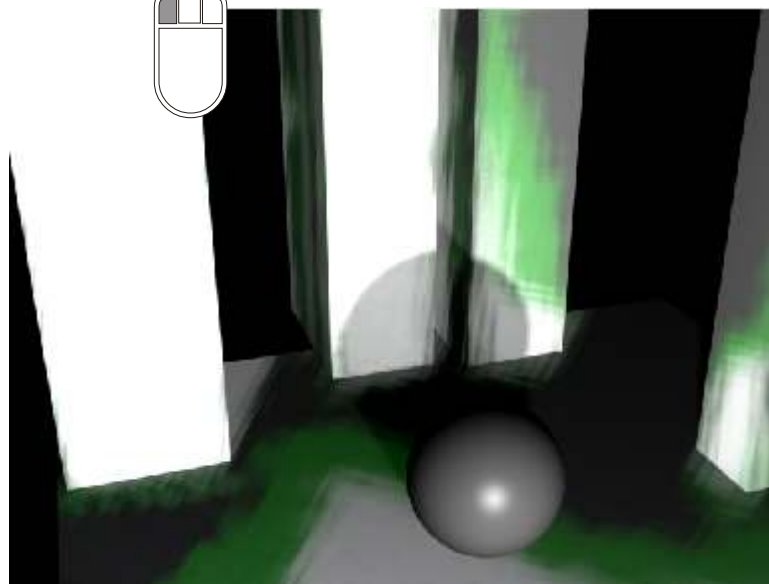
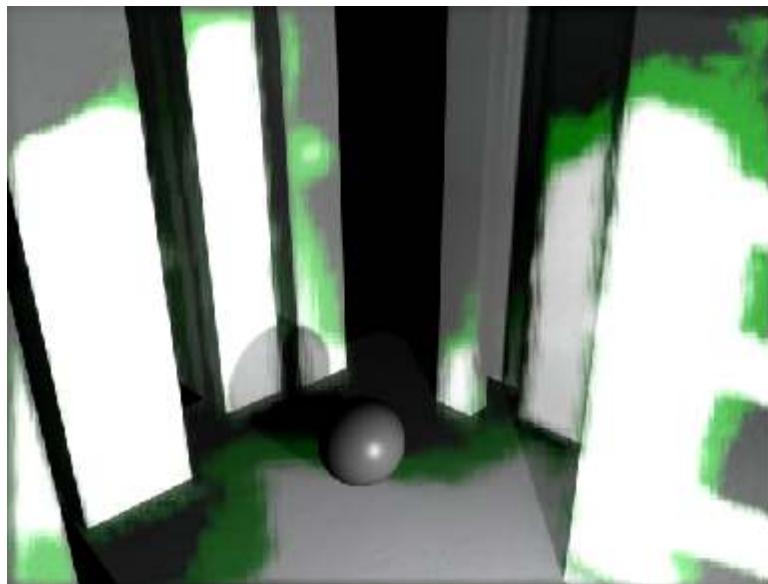


Activer l'ombre portée...

Le principe est le même au cinéma, au théâtre ,...etc un éclairage graphique pour le décors... Et un autre pour l'acteur (ou l'action...) Dans ce cas symbolisé par une sphère ...



Sélectionner le target spot (le premier éclairage créer) puis cliquer sur EXCLUDE afin d'exclure la sphère de la projection du bitmap "artiste incompris "....



training by www.discreetcenter.com

clement_gerard@hotmail.com

Arboit@hotmail.com
www.discreetcenter.com



TOUTES LES FORMATIONS
SONT AGRÉES DI SCREET

Www.discreetcenter.com
Arboit Jean-Yves

©>Synthesis a.s.b.l.

Bientôt des DVD De formation
(COMPLET eux ... !)