

Contrôle du 10/02/2012 = 4 heures

Création d'un paysage avec collines, rivière, un petit pont sur l'eau.

La scène est en rendu MentalRay

Illumination indirecte	Traitement	Eléments de rendu		
Commun 😑		Rendu		
Rendu sur trames	n ca noi			
Eclairage avancé		;;;		
Utiliser éclairage ava	ancé			
🗖 Calculer éclairage av	ancé si besoin e	st		
Options de mémoire et d Proxies de bitmap / Pagi	le performances l nation désactivé:	bitmap s Configuration		
Sortie rendu				
🗖 Enregistrer fichier		Fichiers		
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques		
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau	Choisir rendu Lignes balayage par défaut	?
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver	<u>?]</u>
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	?]
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	2
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	<u>.</u>
Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification A oduction : Re liteur de matériaux : Re	chiers image dans ME Image Seque Max Image File L u Rer tantes <u>par courrier élect</u> Scripts Iffecter rendu ndu mental ray ndu mental ray	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	<u>?</u>
Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification A oduction : Re liteur de matériaux : Re endu interactif : Lig	chiers image dans ME Image Seque Max Image File L U Rer tantes <u>par courrier élect</u> Scripts Iffecter rendu ndu mental ray ndu mental ray nes balayage par	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	<u>?</u>
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification A oduction : Re liteur de matériaux : Re endu interactif : Lig Enregistrer 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique i eurs par défaut	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	
Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Fériph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification	chiers image dans ME Image Seque Max Image File I u Rer tantes par courrier élect Scripts Affecter rendu ndu mental ray ndu mental ray nes balayage pai en tant que vale	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique i B r défaut surs par défaut	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	
 Placer les listes de fi Fichier Autodesk Liste héritée 3ds Périph. Fenêtre image rend Ignorer images exis Notification A oduction : Re liteur de matériaux : Re endu interactif : Lig Enregistrer Production _ V 	chiers image dans ME Image Seque Max Image File L u Rer tantes par courrier élect Scripts Offecter rendu ndu mental ray ndu mental ray nes balayage par en tant que vale	s les fichiers de sortie Créer maintenant ence (.imsq) List (.ifl) Périphériques ndu réseau tronique	Choisir rendu Lignes balayage par défaut Rendu de fichier VUE Rendu de matériel Quicksilver Rendu iray	

Création des montagnes

Créer un plan et le nommer "montagnes, collines..." as you want !

* 🛛 🔜	0 💷 🥕
ତ ହ ତ	34 D. 🚿 🀐
Primitives standa	ard 🗾
- Type d	ľobjet
🔽 Grille au	utomatique
Boîte	Cône
Sphère	Géosphère
Cylindre	Tube
Tore	Pyramide
Théière	🖕 Plan
- Nom et	couleur
montagnesi	
- Méthode d	e création
Rectangle	C Carré
🕂 Entrée a	u clavier j
- Param	iètres
Longueur	100,0m
Largeur :	100,0m 💲
Segmts long.	100 😫
Segmts largeur	100
Multiplicateurs	rendu
Echelle:	1,0
Densité ;	1,0
Total de faces :	2
Générer coo	ord, de mapping
Taille de ma	pping réaliste



Si problème avec l'affichage des textures : décocher taille de texture réaliste dans l'éditeur de texture ainsi que dans les paramètres de l'objet

Modélisation des montagnes

Convertir le plan en polygone editable avant de peindre les volumes.



Convertir en patch éditable

Modélisation des montagnes

Déformation peinture : tirer / pousser

* 🛛 🗛 💿 🖵 🎤
montagnesi
Liste des modificateurs
🗳 Poly éditable 🛛 🛑
[+ Sélection]
[+ Sélection adoucie]
[+ Editer géométrie j
[+ Surface de subdivision]
[+ Déplacement subdivision]
- Offormation Peinture
Pousser/Tirer Relâcher
Rétablir
Direction Pousser/Tirer
Normales d'origine
C Normales déformées
Axe de transformation
CX CY CZ
Valeur Pouss./Tirer 🔽 -0,644 🚖 🗢
Taille du pinceau 🛛 🛛 🛛 🗧 🗧
Epaiss. du pinceau 1,0 💲
Options de pinceau
Valider Annuler

Valeur positive = bosse Valeur négative = creux Taille du pinceau variable Relâcher = adoucir Rétablir = annule tout Valider = plus de retour

Texturer les montagnes

lci une bibliothèque de texture très complète

http://mayang.com/textures/

G Editeur de matériaux - 07 - Default

Choisir le mode «boules» (compacte)

Choisir un éditeur puis le nommer (montagne par exemple) Onglet Maps > Diffuse puis aller chercher l'image que vous aves choisi pour texture.

Modes Matériau Navigation Option	ns Utilitaires			
			© Navigateur de Matériaux/Maps ▼	×
		3	+ Matériaux de scène	
		2	+ Echantillons	
		0	- Maps	
		°	+ mental ray	
10 7 16 X 18 18 19	9 D' XX' <mark> </mark> / 2 / 3	\$	+ MetaSL	
🧷 🛛 07 - Default 💌	Standard		- Standard	
Mans.			Age particule	
Ouantité	Type map		Atténuation	E
Couleur ambiante	- Aurun -		Bitmap	
Couleur diffuse , 100 ÷	- Aucun -		Bqie Bitman	
Couleur 100	- Aucun -		Bruit	
Niveau spéculaire 100 \$	- Aucun -		👫 Cellulaire	
Lustre 100 ‡	- Aucun -		Combustion	
Auto-illumination	- Aucun -		Composé	
🔽 Opacité 100 🕏	- Aucun -		Correction couleur	
Couleur filtre 100 🗘	- Aucun -		Eouleur sommet	
Relief 30 🗘	- Aucun -		Damier	
🔽 Réflexion 100 🗘	- Aucun -		Dégradé	
☐ Réfraction 100 ‡	- Aucun -		Eclaboussure	
Déplacement 100 🛊	- Aucun -		Entaille	
E • • •	- Aucun -		Fumée	
T	- Aucun -		Lancer de rayons	
□ □ 😫 📃	- Aucun -		Marbre	
□ □ · · · · · · · · · · · □ ↓	- Aucun -		Marbre Perlin	
100 \$	- Aucun -		Masque	
100 \$	- Aucun -		Multiplier RVB	
100	- Aucun -			
100 \$	- Aucun -		OK Annuler	
100 \$	- Aucun -			
E	- Aucun -			
F 100 +	- Lucun -			

Editer Maps

Bitmap permet l'accès au répertoire de vos textures. Sinon C:\programme\autodesk\maxdesign\maps Vous avez appliqué une texture, clic sur l'onglet Map pour la paramétrer



Copier en «instance» la texture vers l'onglet relief pour créer des effets de relief. Cliquer sur l'onglet renseigné afin d'ouvrir les paramètres.



Si problème avec l'affichage des textures : décocher taille de texture réaliste dans l'éditeur de texture ainsi que dans les paramètres de l'objet

Plan pour créer la rivière

Créer un plan simple (attention à la division en facettes) Placer le plan de manière à ce qu'il apparaisse au desus du lit de la rivière.



Texture eau

Appliquer la texture eau depuis la librairie Archi Design.

Modes Matériau	eur de matériaux - eau				
Image: Solution of the second sec	Matériau Navigation Options Utilitaires				
Image: Solution of the second sec) Navigateur de Matériaux/Maps		
 Matériaux de scène Echantillons Bibliothèque de Matériaux Autodesk Echantillons Bibliothèque de Matériaux Autodesk Hauteur de vague Couleur Tropical Hauteur de vague September de scheme Builles eau Huile Marécage Piscine Piscine intérieure Piscine intérieure Piscine intérieure Réflexion bassin Transparente lac Tropicale 					
Echantillons Ec			Matériaux de scène		
Bibliothèque de Matériaux Autodesk Image:		- I	Echantillons		
 + Aménagements + Bardage + Bardage + Bardage + Bois + Béton + Béton + Béton + Béton + Béton + Divers +			Bibliothèque de Matériaux Autodesk		
+ Bardage + Bois + Divers + Divers - Réglage des performances Echantillons de réfractions brillantes 3 = Echantillons de réfractions brillantes 3 = Piscine Piscine Piscine intérieure			+ Aménagements		
 + Bois + Céramique + Bois + Bois + Béton + Béton - Coulor - Réglage des performances Echantillons de réflexions brillantes + Finition - Liquide Marécage Piscine Réflexion bassin - Coulor - Coul			+ Bardage		
			+ Bois		
Autodesk Water Image: Couleur Tropical Hauteur de vague Image: Couleur Tropical Hauteur de vague Image: Couleur Tropical	ଌାଦ©ା≫ା⊗ାଃଃାଭ∄ା⊡,ା≊%, <mark>\ </mark> º	2) (\$	+ Béton		
Image: Couleur Tropical Hauteur de vague Hauteur de vague Image: Couleur Tropical Hauteur de vague Image: Couleur Tropical	🖉 eau 🔄 Autodesk Wat	er	+ Céramique		
Type			L Divers		
Couleur Tropical Hauteur de vague - Réglage des performances Echantillons de réflexions brillantes 8 Echantillons de réflexions brillantes 12 Profondeur max. du suivi de la réfle 0 - Override Refraction Depth Activer	Type mac générique	-			
Hauteur de vague		-	+ Finition		
- Réglage des performances Echantillons de réflexions brillantes 8 Echantillons de réflexions brillantes 12 Profondeur max. du suivi de la réfle 0 - Override Refraction Depth - Override Refraction Depth - Override Refraction Depth - Transparente lac - Tropicale	iteur de vaque 🔹 u • • • • • • • • • • • • • • • • • •	_	- Liquide		
- Réglage des performances Echantillons de réflexions brillantes 8 Echantillons de réfractions brillantes 12 Profondeur max. du suivi de la réfle 0 - Override Refraction Depth Activer Transparente lac Tropicale			Bulles eau		
Echantillons de réflexions brillantes 8 Image: Piscine Echantillons de réfractions brillantes 12 Image: Piscine Profondeur max. du suivi de la réfle 0 Image: Piscine Image: Piscine Rivière trouble Réflexion bassin Image: Piscine Transparente lac Image: Transparente lac Image: Piscine Tropicale Image: Piscine	Réglage des performances		Marécage		
Echantillons de réfractions brillantes 12 Image: Constraint of the second	antillons de réflexions brillantes 🛛 🗧 😫		Piscine		
Profondeur max. du suivi de la réfle 0 Image: Constraint of the second sec	ntillons de réfractions brillantes 12		Piscine intérieure		
Override Refraction Depth Activer Activer	ondeur max. du suivi de la réfle 🛛 🚺		Rivière trouble		
Activer	Override Refraction Denth		Réflexion bassin		
in openie	Activer		Tropicale		
Profondeur max, du suivi de la réfra	ndeur max, du suivi de la réfra		Tropicale bleue		
+ Maconnerie	••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		+ Maconnerie		
+ Miroir			+ Miroir		
		-	T		ř ř
				OK	Annuler

Créer un petit pont de planches de bois

Créer des piliers, appliquer la texture bois puis copier (mode copie) ces piliers. Copie = touche Maj + déplacer Varier la hauteur et le diamètre de ces piliers Créer une boite, appliquer la texture d'une planche de bois avant de les copier le long d'une trajectoire (spline)



Créer un petit pont de planches de bois

Créer des piliers, appliquer la texture bois puis copier (mode copie) ces piliers. Copie = touche Maj + déplacer Varier la hauteur et le diamètre de ces piliers Créer une boite, appliquer la texture d'une planche de bois avant de les copier le long d'une trajectoire (spline)



Placer le pont dans la scène



Caméra

Créer une vue caméra

Créer une daylight pour un éclairage photométrique

Créer un système daylight

Placer la rose des vents puis élever le spot (soleil)



Rendu MentalRay

Dans la fenêtre rendu > paramètres Cocher avant le verrouillage du ration 4/3 : Aspect image Choisir 1000 par 750 pixels

C	onfiguration rendu : Rendu mental ray
1	Illumination indirecte Traitement Eléments de rendu
	Commun Rendu
ę	Paramètres communs
1000	Sortie temps
100	Unique Toutes les N images : 1
200	Segment de temps actif : 0 a 100
1	C Intervalle : 0 📫 A 100 📫
	Base numéro de fichier : 🚺 😫
10.00	C Images : 1,3,5-12
- All	Région à rendre
- northern	Vue 🔽 🔽 Région auto sélectionnée
200	Taille cortie
	anie sorde
5	
ਿ ਸ	
A	spect image : 1,33333 🖕 🔒 Aspect pixel : 1,0 💿 🕄 🖯
-0	Ontions
v	Atmosphérique 🔽 Rendu géométrie masquée
~	Effets Lumières/ombres de zone en points
~	Déplacement 🔽 Forcer 2 faces
	Vérif, couleurs vidéo 🔽 Très noir
	Rendu sur trames
E	Iclairage avancé
1	✓ Utiliser éclairage avancé
	Calculer éclairage avancé si besoin est
<	Options de mémoire et de performances bitmap
F	Production 🗾 Val. prédéfinie : 🔤 🗾
R	endu interactif Vue : Caméra001 🔽 🔒 🦳 Rendu

Créer plusieurs rendus de vues différentes en déplaçant la caméra. Enregistrer les rendus en JPG





Les rendus seront à déposer dans un répertoire nommé de votre nom et prénom 3 jpg et le fichier max + les fichiers des images utilisées pour les textures