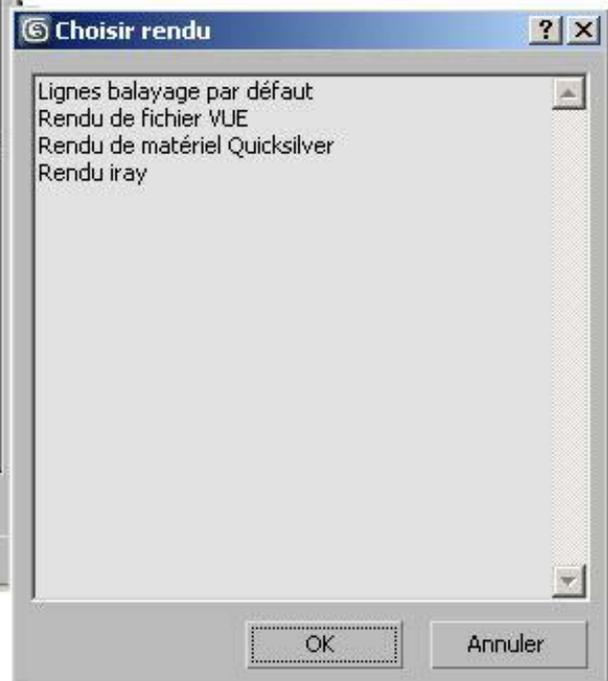


Contrôle du 10/02/2012 = 4 heures

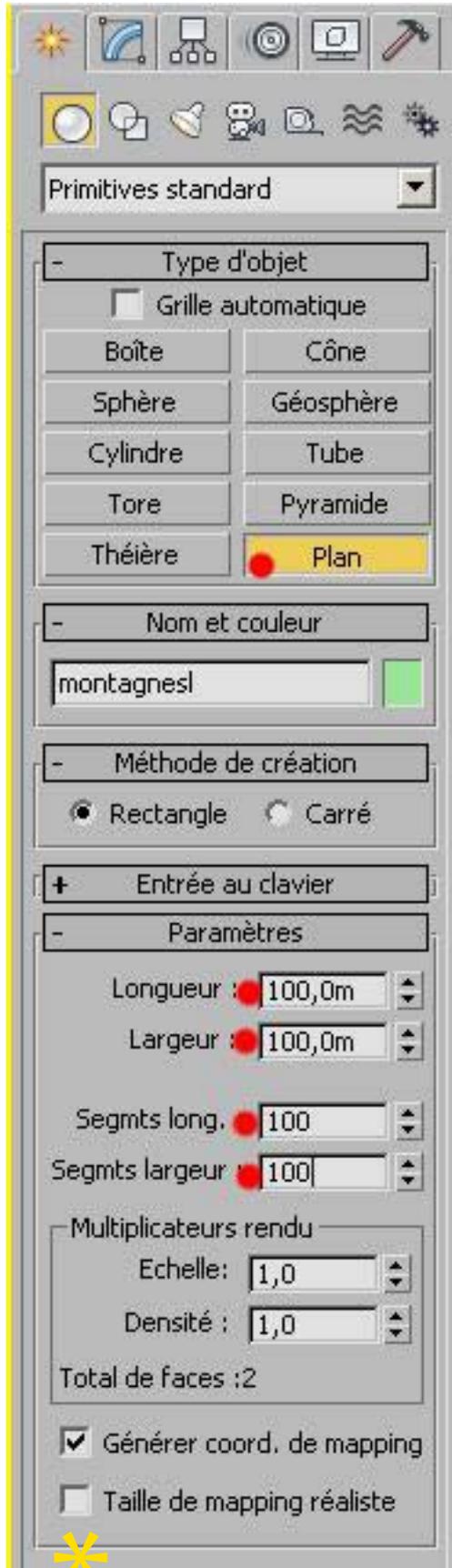
Création d'un paysage avec collines, rivière, un petit pont sur l'eau.

La scène est en rendu MentalRay



Création des montagnes

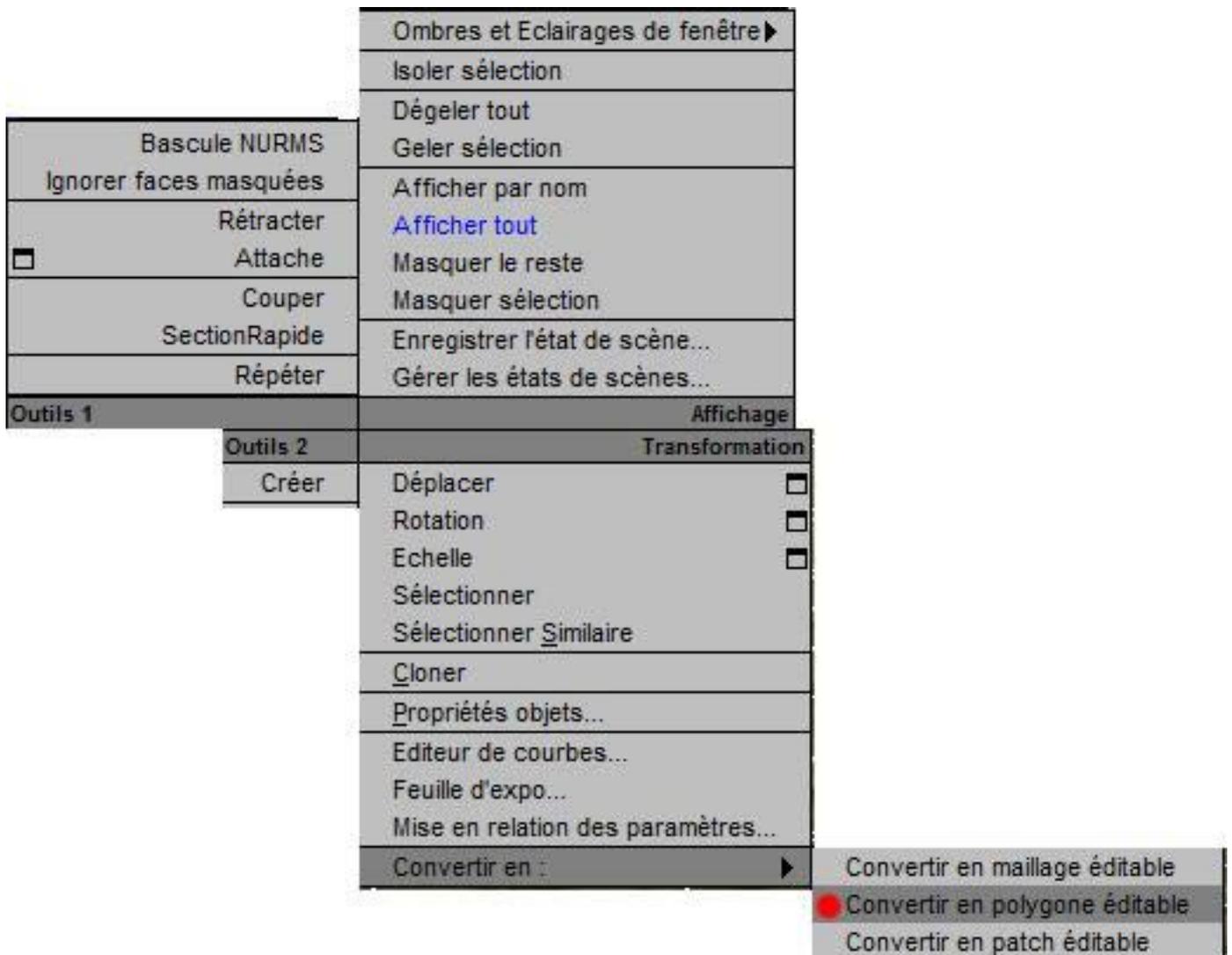
Créer un plan et le nommer "montagnes, collines..." as you want !



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

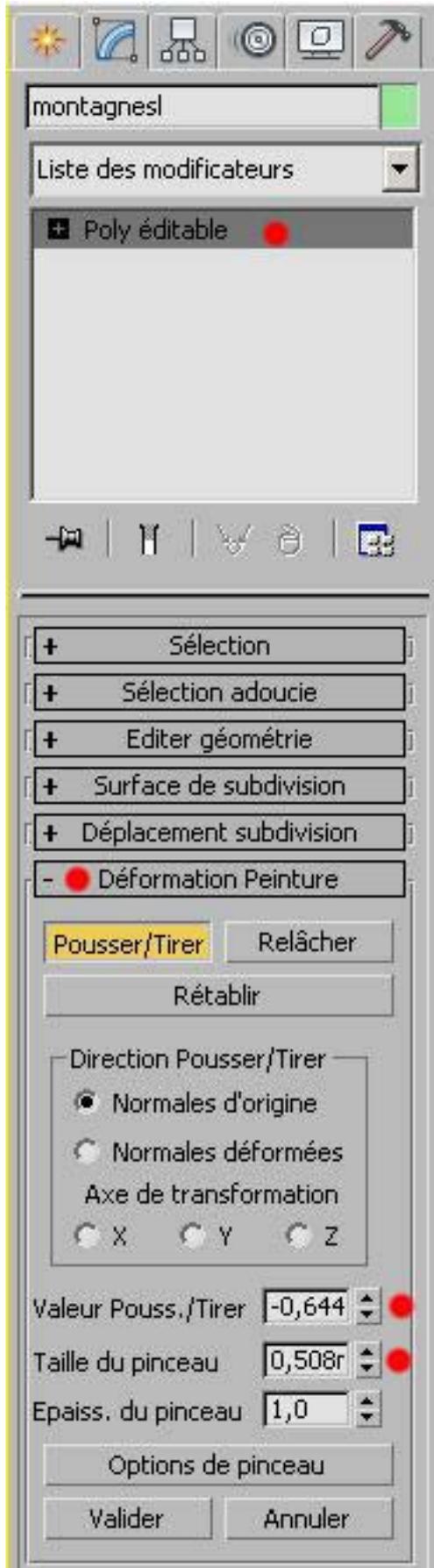
Modélisation des montagnes

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



Modélisation des montagnes

Déformation peinture : tirer / pousser



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

Texturer les montagnes

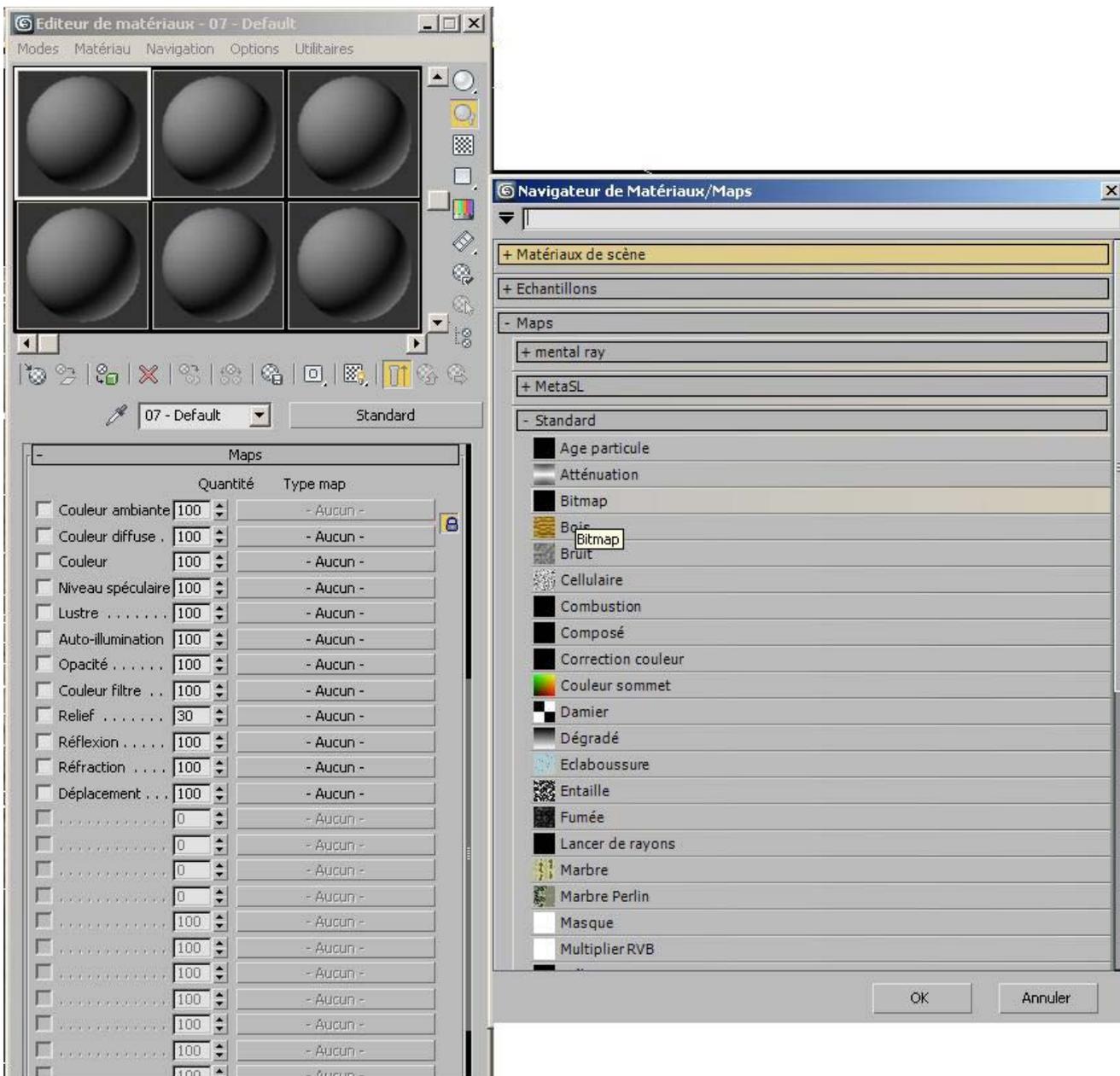
Ici une bibliothèque de texture très complète

<http://mayang.com/textures/>

Choisir le mode «boules» (compacte)

Choisir un éditeur puis le nommer (montagne par exemple)

Onglet Maps > Diffuse puis aller chercher l'image que vous avez choisi pour texture.



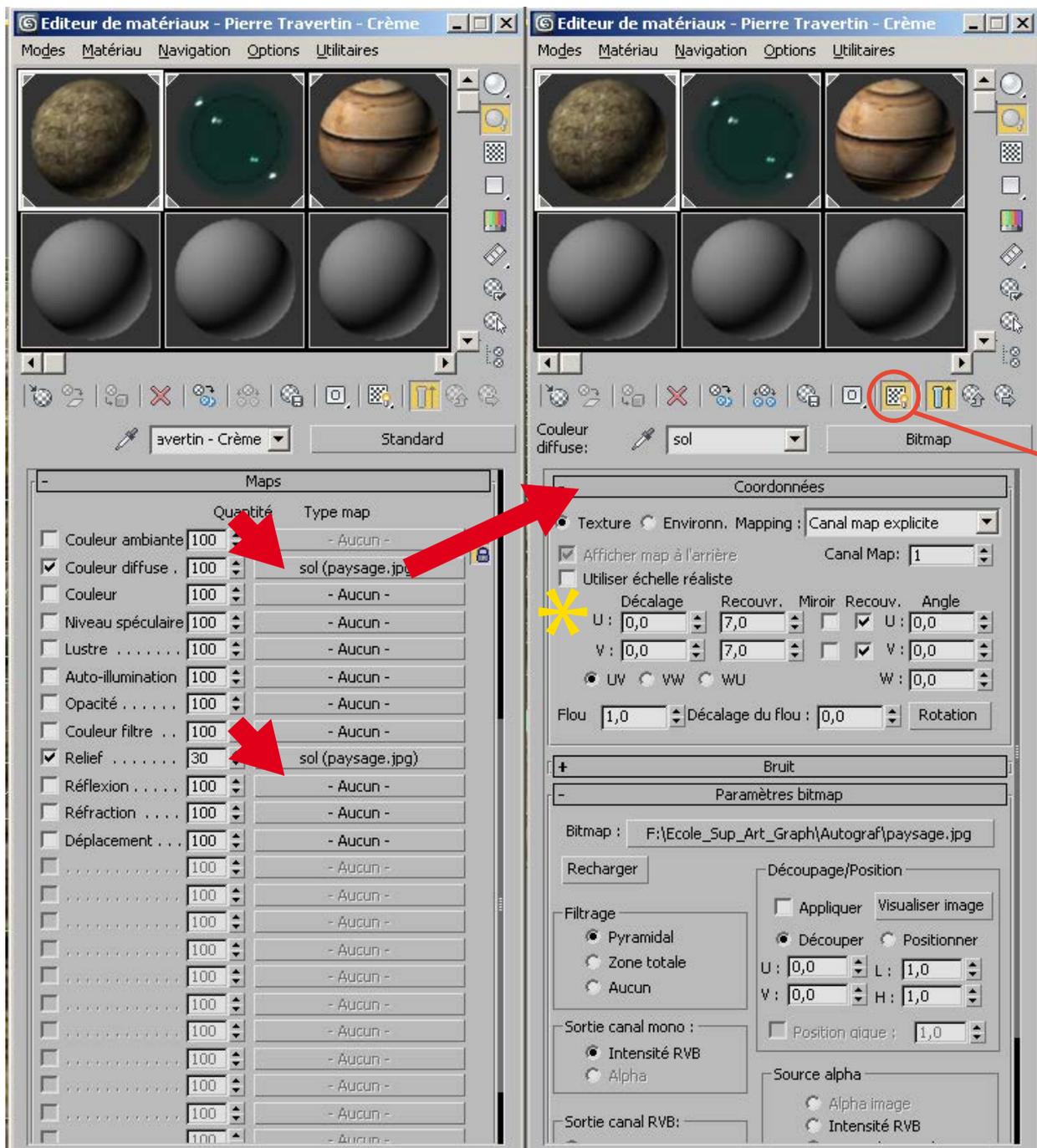
«M» ouvre le «shader» (éditeur de textures). l'icone se trouve en haut de l'interface (petite sphère quadrillée)

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



Afficher texture dans la fenêtre de travail

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.

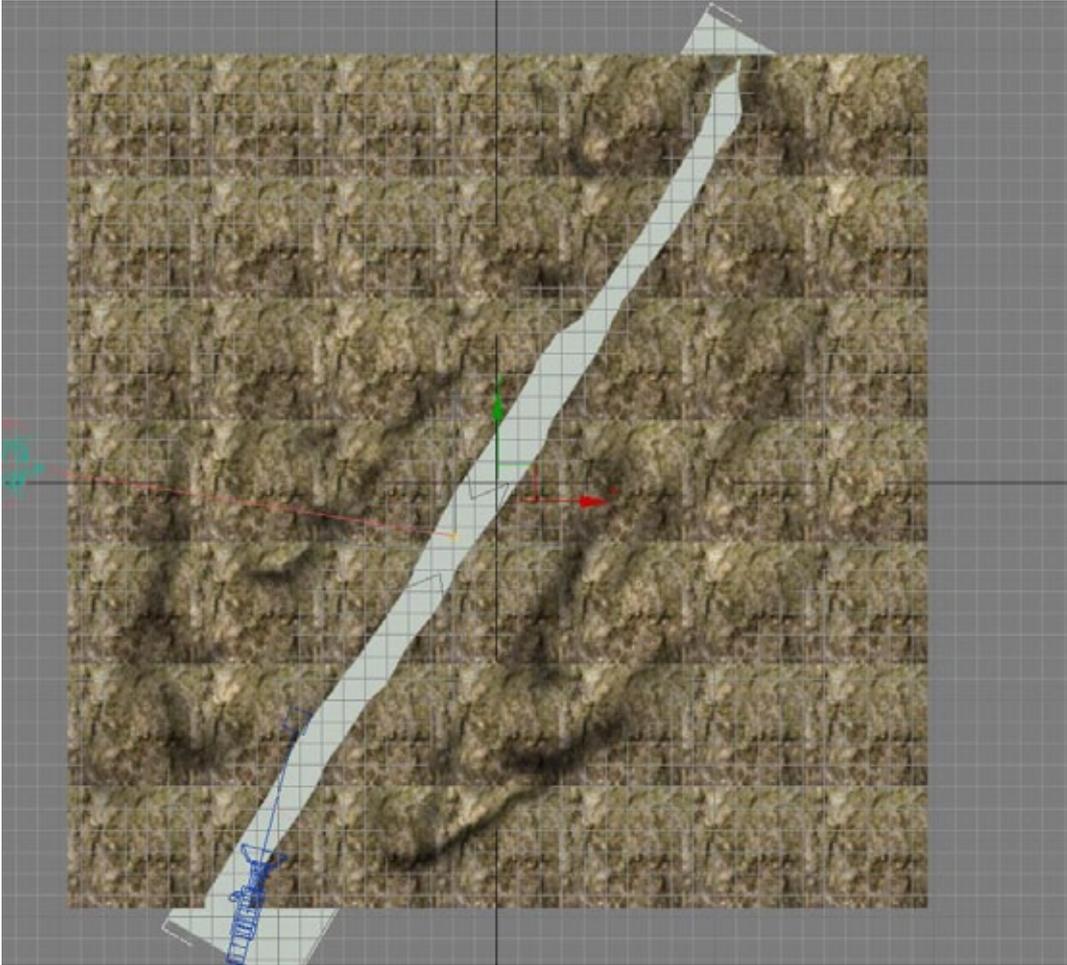


Si problème avec l'affichage des textures : décocher taille de texture réaliste dans l'éditeur de texture ainsi que dans les paramètres de l'objet

Plan pour créer la rivière

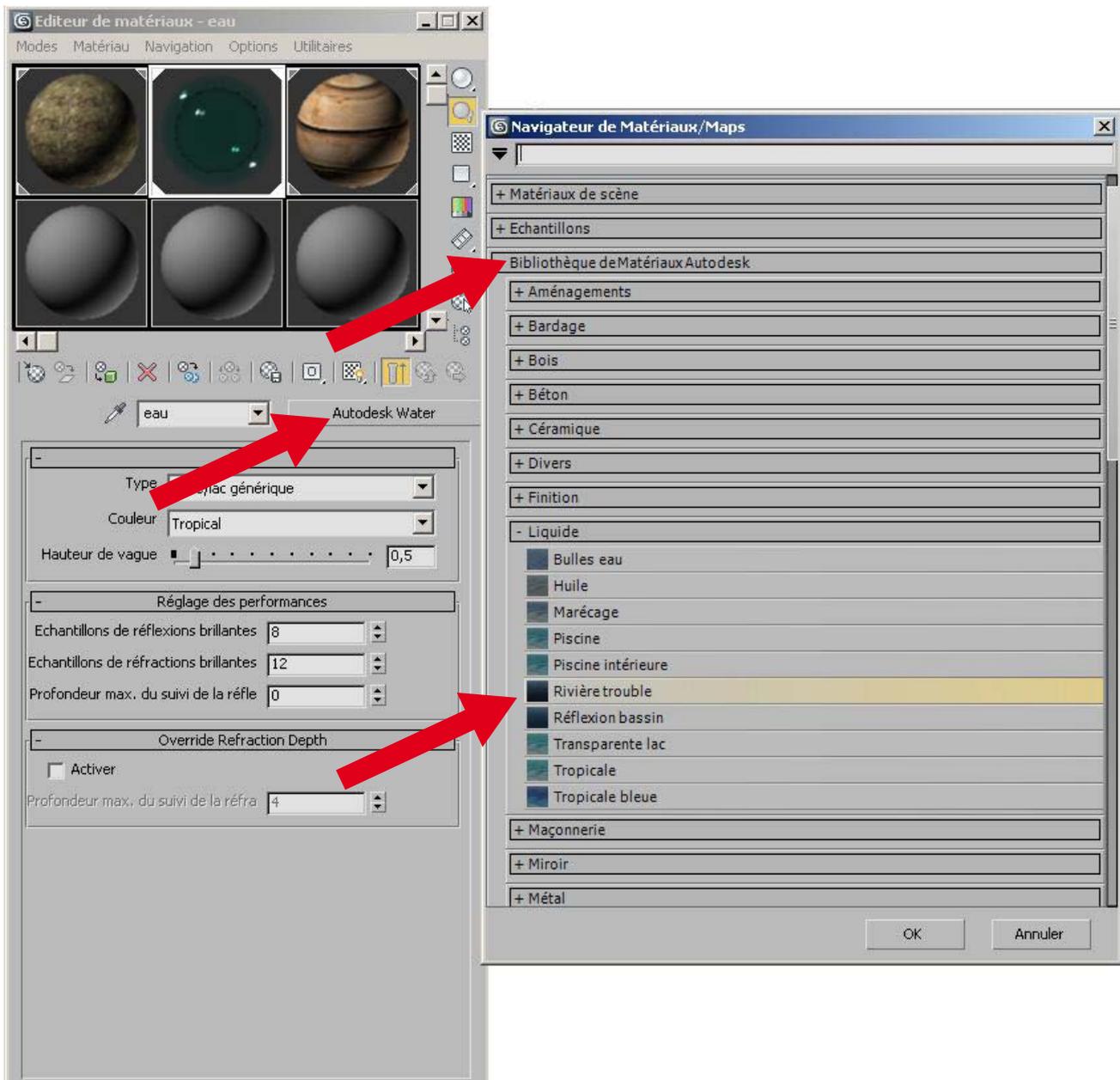
Créer un plan simple (attention à la division en facettes)

Placer le plan de manière à ce qu'il apparaisse au dessus du lit de la rivière.



Texture eau

Appliquer la texture eau depuis la librairie Archi Design.



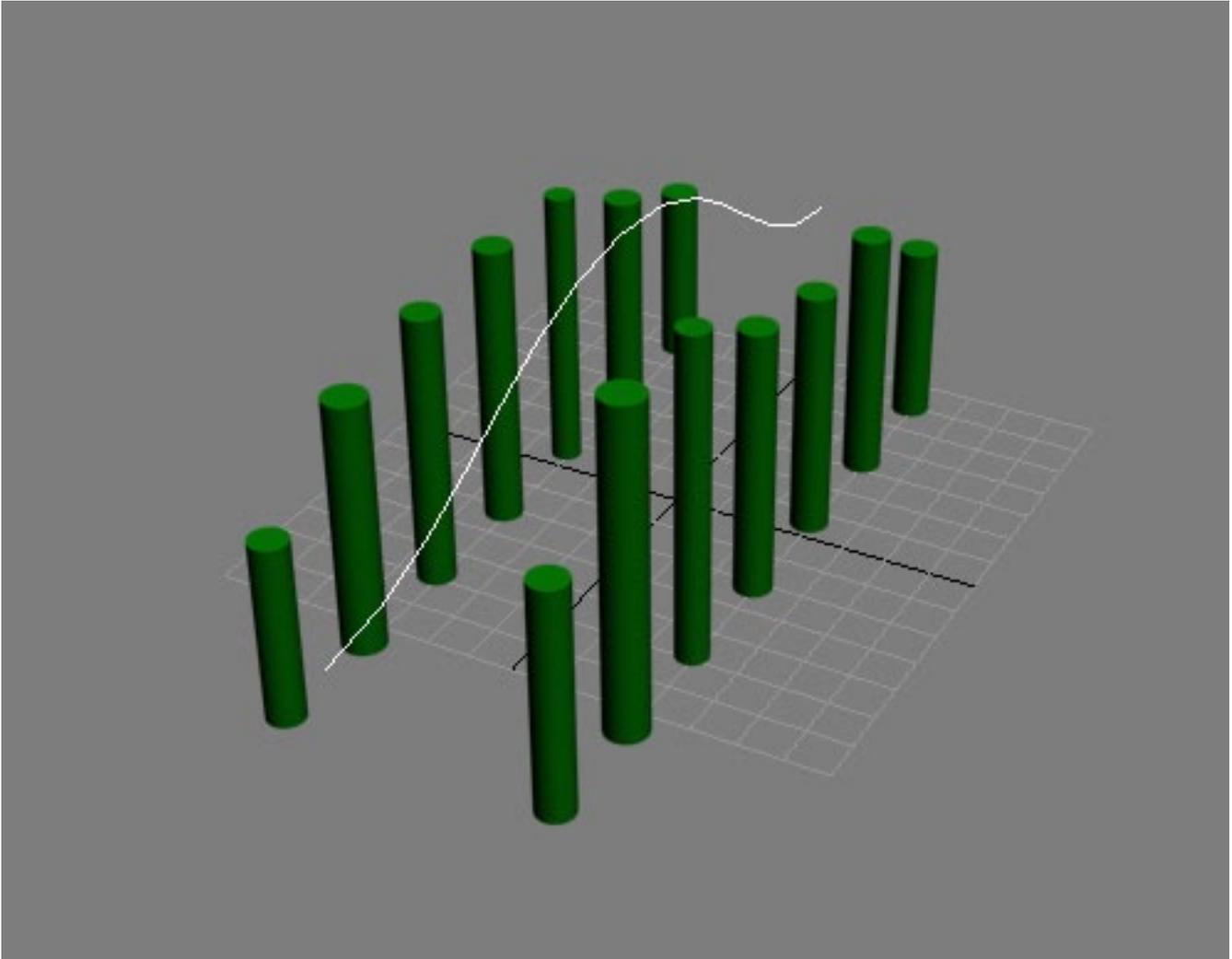
Créer un petit pont de planches de bois

Créer des piliers, appliquer la texture bois puis copier (mode copie) ces piliers.

Copie = touche Maj + déplacer

Varié la hauteur et le diamètre de ces piliers

Créer une boîte, appliquer la texture d'une planche de bois avant de les copier le long d'une trajectoire (spline)



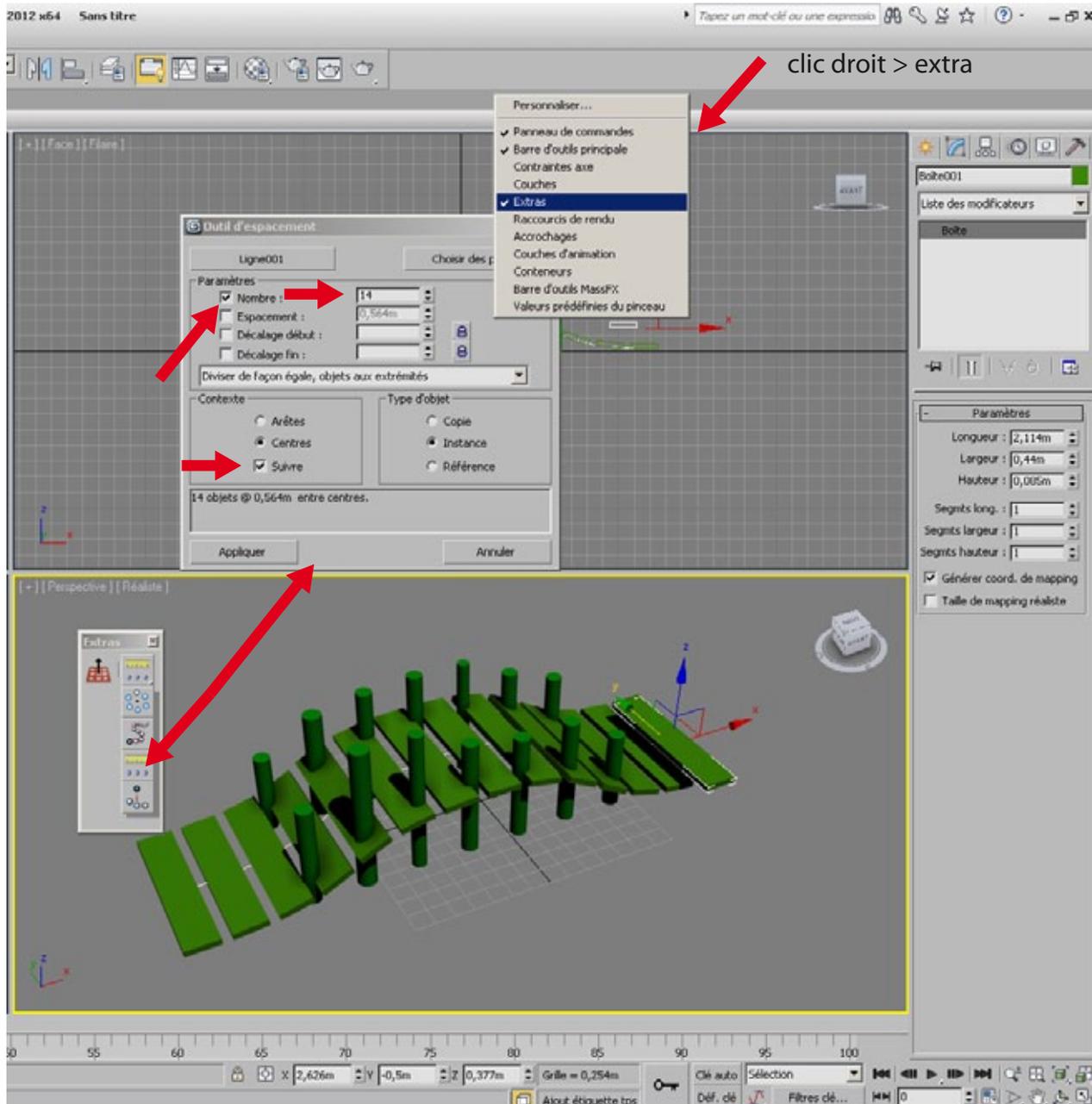
Créer un petit pont de planches de bois

Créer des piliers, appliquer la texture bois puis copier (mode copie) ces piliers.

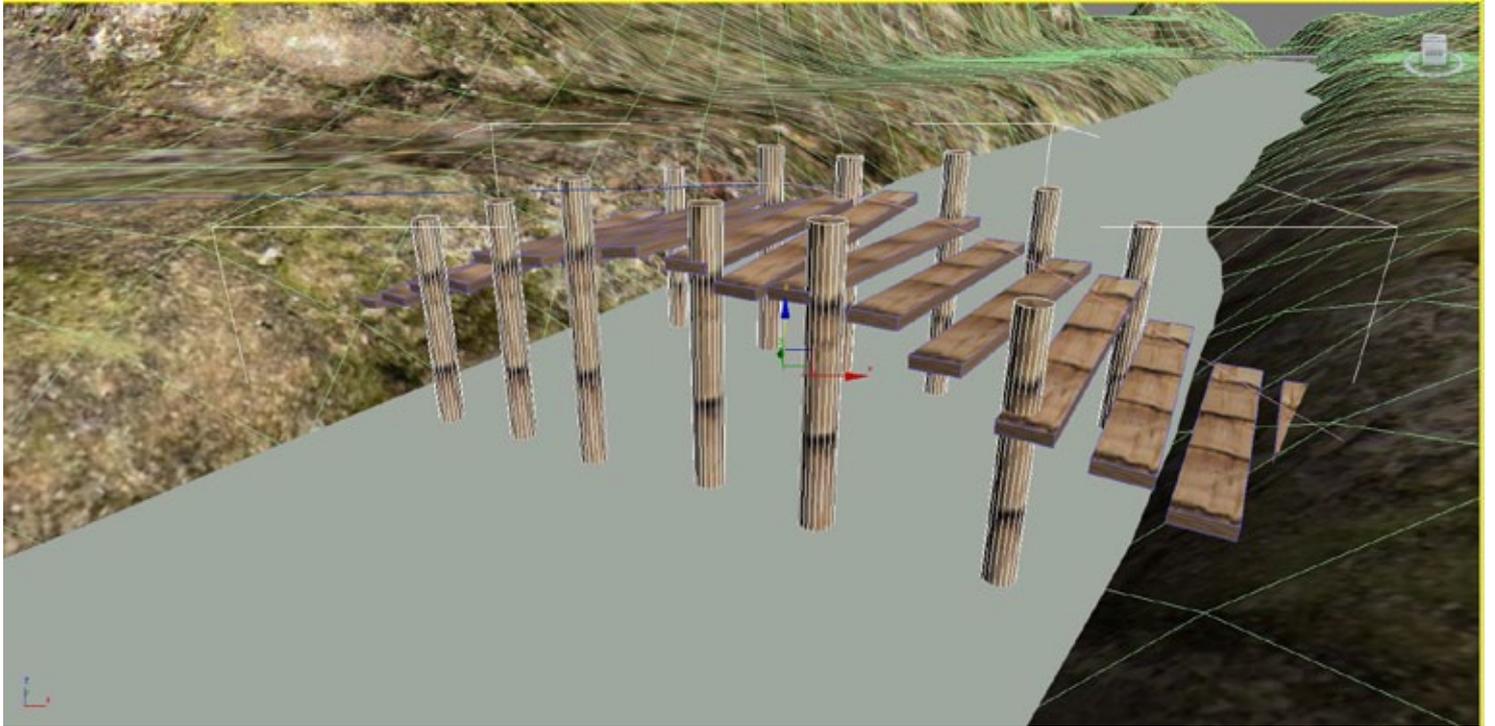
Copie = touche Maj + déplacer

Varié la hauteur et le diamètre de ces piliers

Créer une boîte, appliquer la texture d'une planche de bois avant de les copier le long d'une trajectoire (spline)



Placer le pont dans la scène



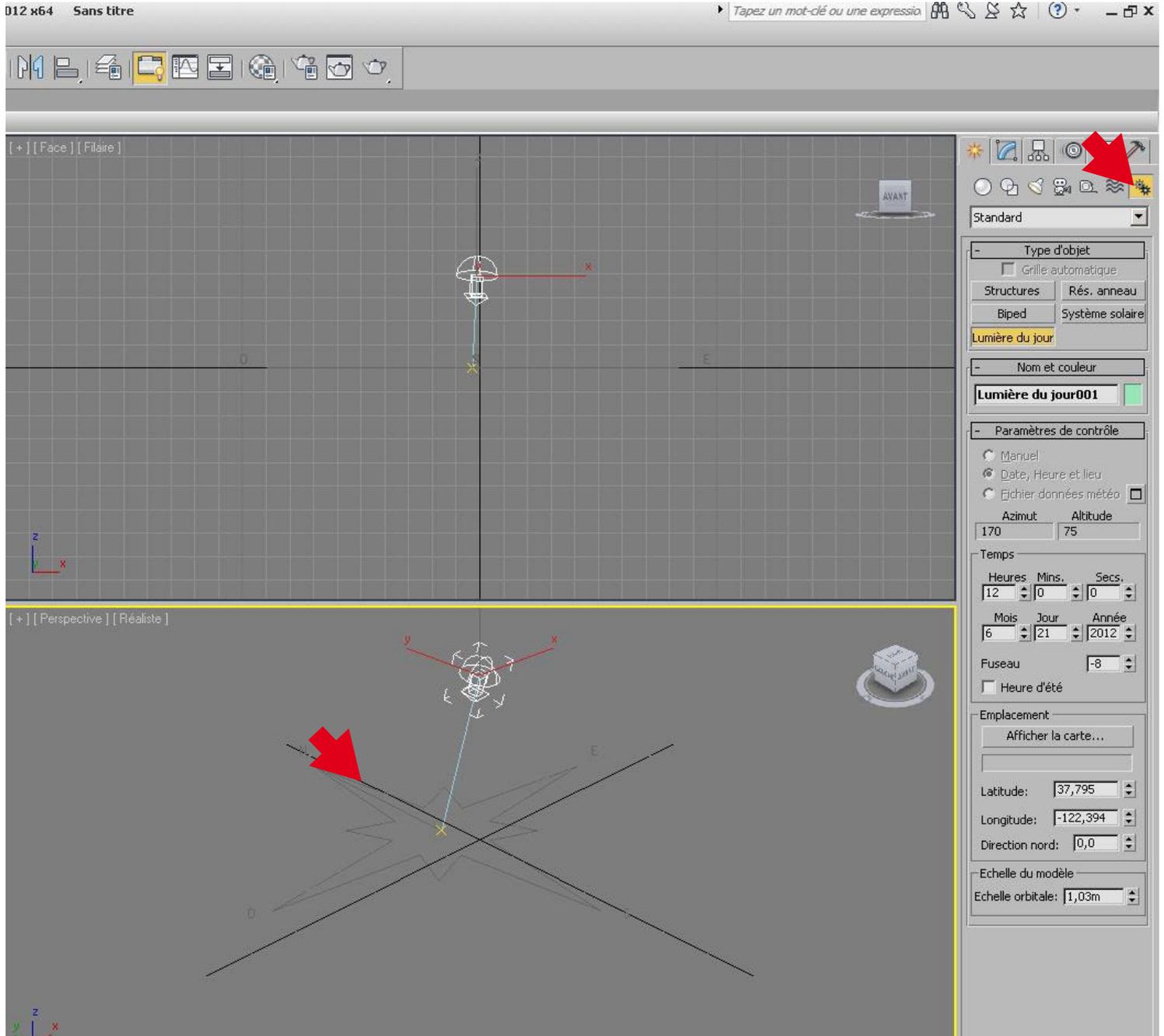
Caméra

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)

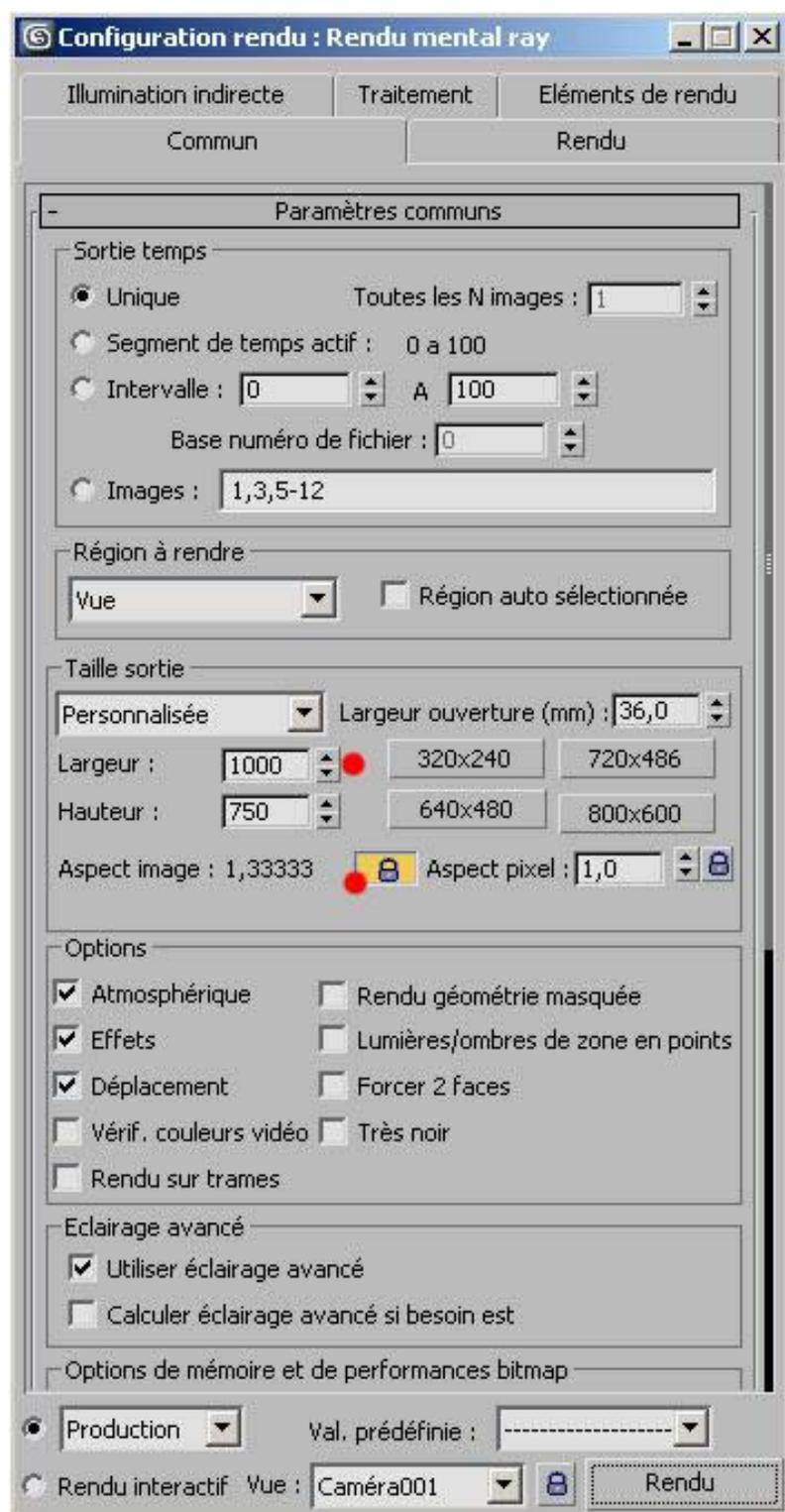


Rendu MentalRay

Dans la fenêtre rendu > paramètres

Cocher avant le verrouillage du ration 4/3 : Aspect image

Choisir 1000 par 750 pixels



Créer plusieurs rendus de vues différentes en déplaçant la caméra.

Enregistrer les rendus en JPG

