

[Au sommaire...](#)

Astuces sur 3ds Max 8 et 9

[La lumière en "ambiante occlusion"](#)

Nos Promotions

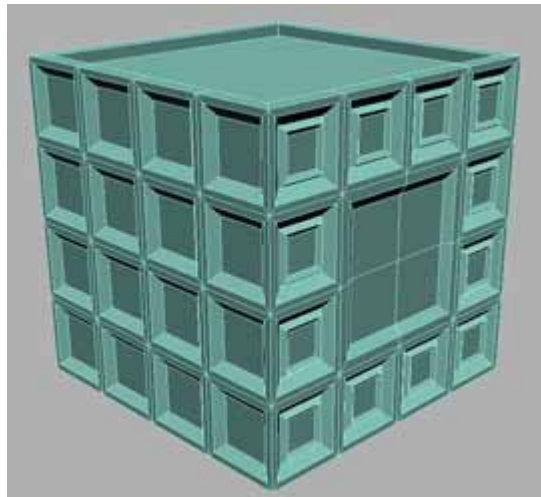
Quelques Astuces sur 3ds Max

La lumière en "ambiante occlusion"

Pour utiliser ce procédé il est impératif, d'utiliser le rendu **Mental Ray**. L'occlusion est une méthode rapide et simple de simuler les effets d'illumination globale.

Pour comprendre le procédé, il faut réaliser ou récupérer un objet avec des bosses ou des creux.

Nous prendrons pour l'exemple un objet très simple.

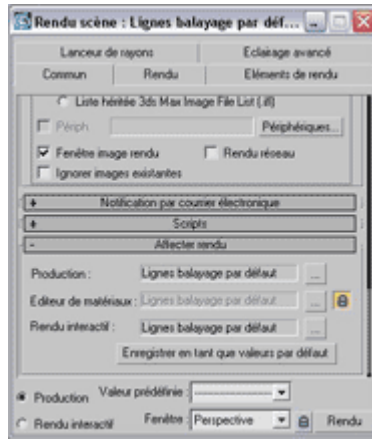


Cet objet est au départ une boîte que nous avons transformée en Poly éditable. A l'aide des fonctions d'insertion et de biseau nous obtenons un objet avec des creux.

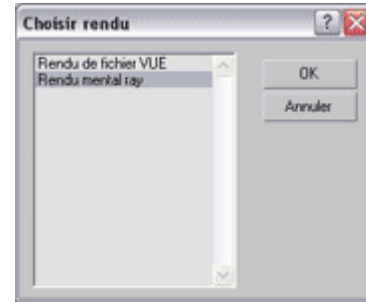
La difficulté, lors d'un rendu, est l'éclairage du soleil. Il n'y aura pas de contraste sur les arêtes de la zone de pénombre.

Pour passer votre moteur de rendu en mode **Mental Ray**, tapez sur la touche **F10**.

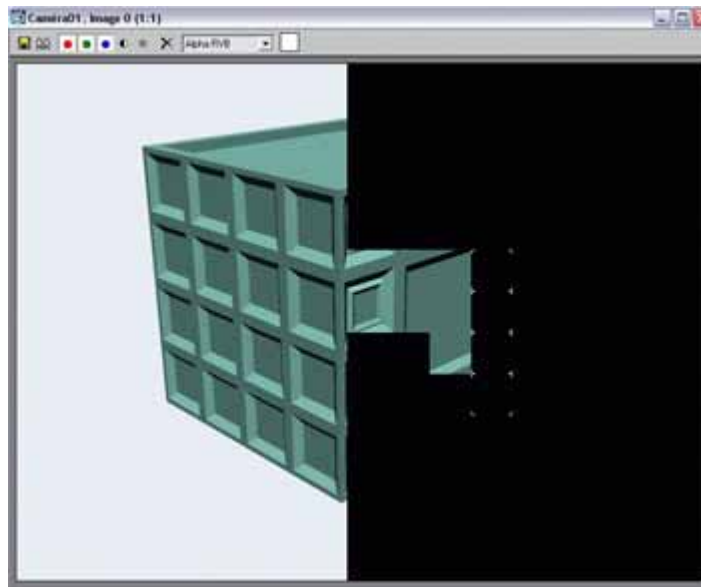
Dans l'onglet "**Commun**", tout en bas, vous avez la zone **Affecter rendu**, changez le mode de **Production** "**Lignes de balayage**



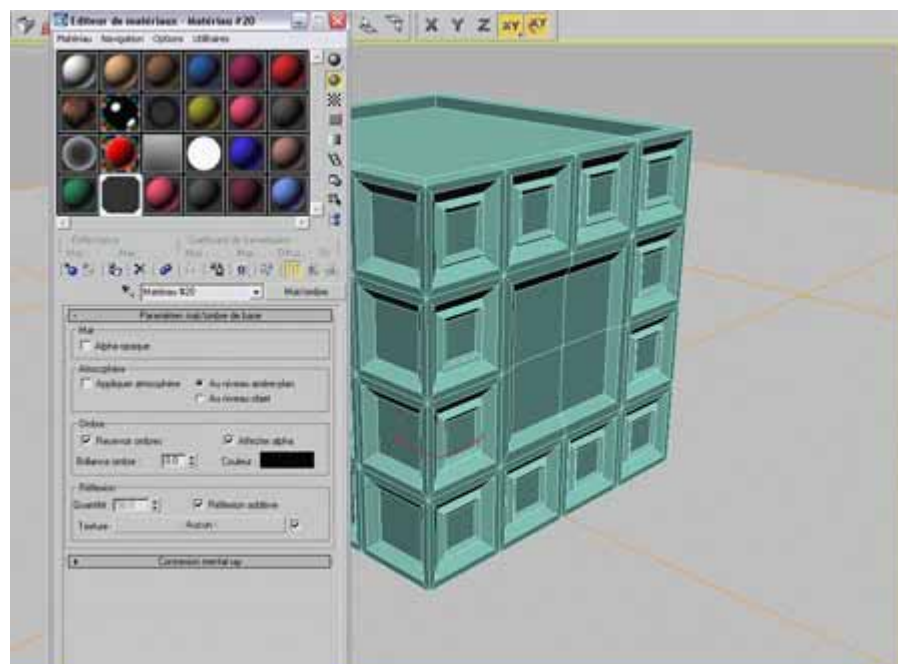
par défaut" par "Rendu Mental Ray".



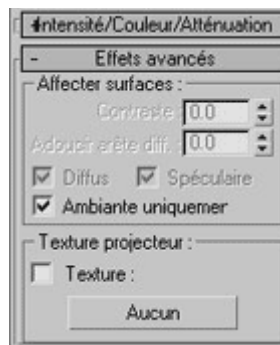
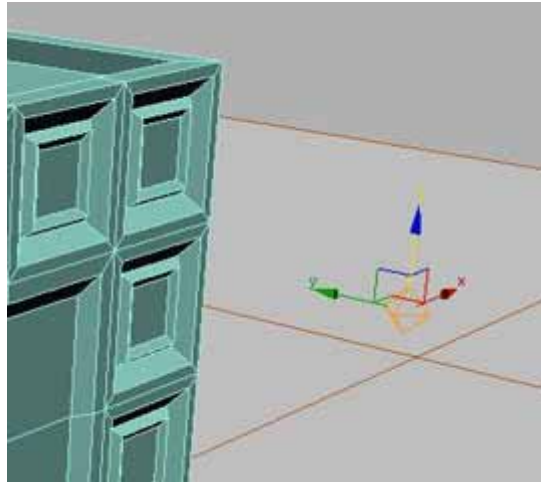
Si vous lancez le processus du rendu, ce dernier apparaîtra après l'effacement des zones carrées.



Créez un plan qui servira de sol auquel vous lui associez un matériau de type "Mat/ombre" ou en anglais "Matte/Shadows".



Créez une lumière "**Omnidirectionnelle**" que vous positionnerez n'importe où avec une élévation quelconque en **Z** (Z différent de 0).



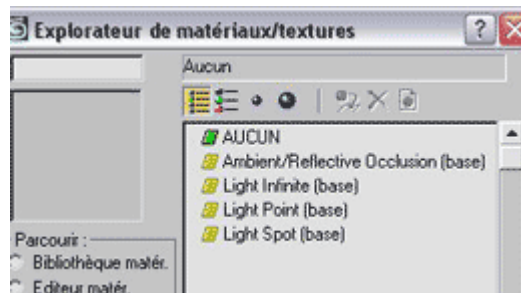
Dans le panneau des modifications, dans la zone "**Effets avancés**" cochez **Ambiante uniquement**.



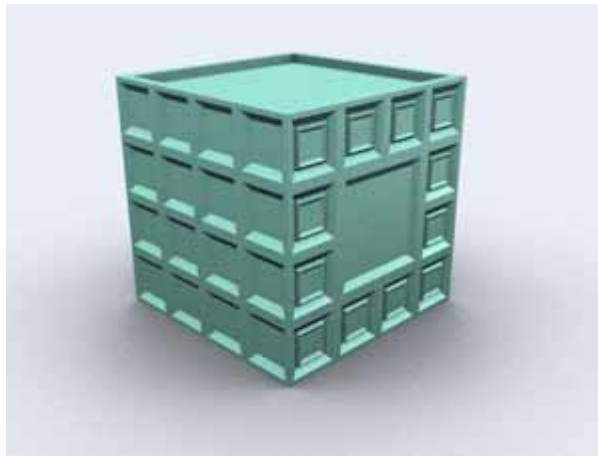
Dans le panneau des modifications, dans la zone "**Ombre de texture lumière mr**", cochez **Activez**.

Puis cliquez sur le bouton "**Aucun**" de **Ombre texture de lumière**.

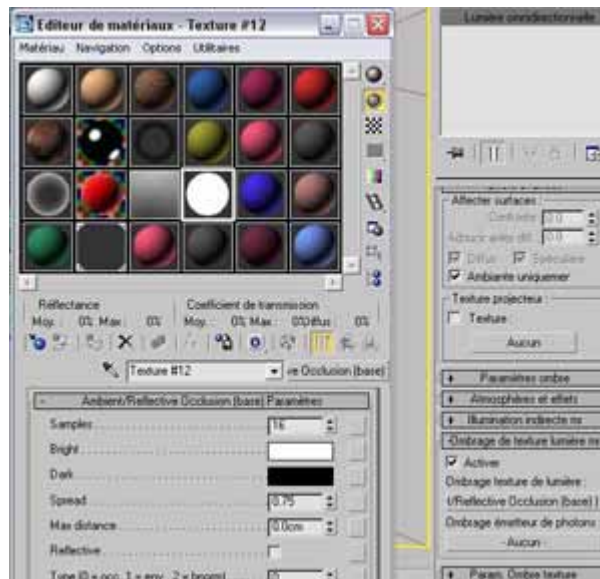
Vous arrivez dans l'explorateur de matériaux et textures. Sélectionnez **Ambient/Reflective Occlusion (base)**. Validez la boîte de dialogue si nécessaire.



Lancez un rendu en appuyant sur **F9**.

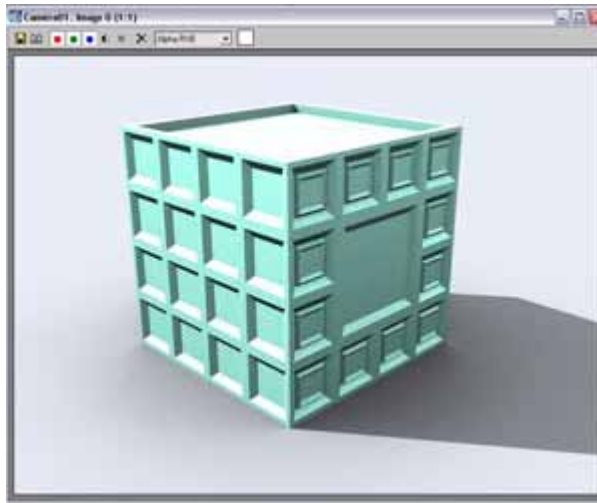


On voit bien que chaque arête est bien contrastée. Afin de travailler les options de la texture, faire glisser la texture **Ambient/Reflective Occlusion (base)** dans une fenêtre de l'éditeur de matériaux afin que l'on puisse y apporter des modifications, prenez bien la méthode en instance. En fonction des scènes que vous avez vous pourrez agir sur les paramètres proposés.



Ajoutez une lumière directionnelle, symbolisant la lumière du soleil. **ATTENTION**, si vous avez ajouté la lumière après avoir activé "l'ombrage de texture lumière mr" sur l'autre lumière, pensez à la désactiver pour votre lumière du soleil.

Nota : pensez à activer les ombres qui ne sont pas présentes par défaut, choisissez le mode **Lancer de rayon**.



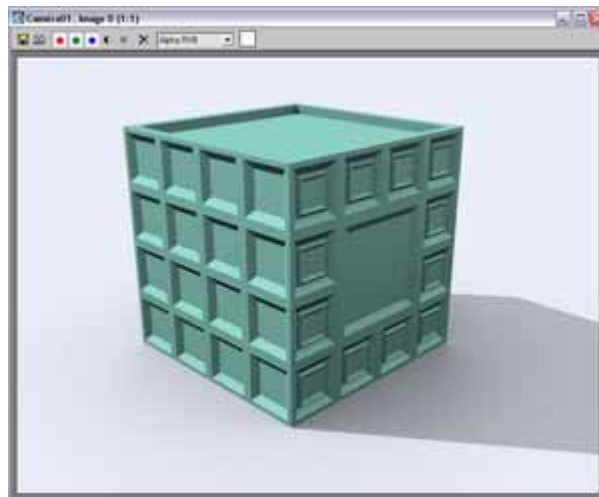
Pour éviter la saturation liée à l'addition des 2 lumières, tapez sur la touche 8 au dessus des lettres U et I ou aller dans le menu **Rendu** puis **Environnement**.



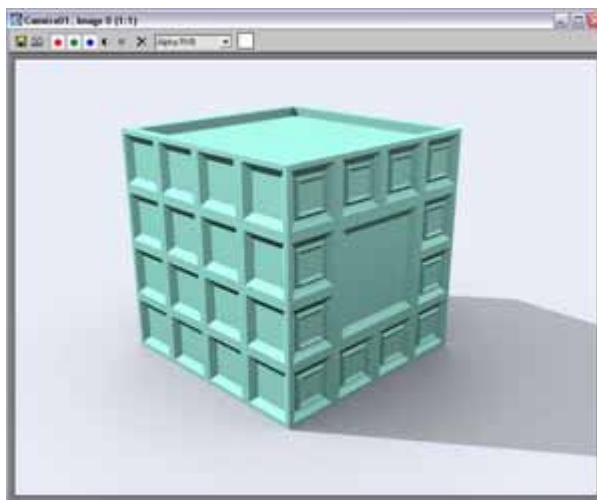
Prendre le contrôle d'exposition logarithmique puis régler les paramètres comme le montre l'image ci-contre et cliquez sur le bouton **Rendu aperçu**.

Nota : Si vous changez un paramètre cela change l'aperçu automatiquement.

Voilà l'image que cela peut donner avec 2 lumières.



Avec une valeur de luminosité à 105.



Il est vrai que cela augmente les temps de calcul, mais nous avons été très rapide à positionner les lumières. Les temps de calcul peuvent-être réduit en jouant sur certains paramètres, voir même en utilisant le rendu distribué de **mental ray** permettant de calculer la même image en se servant des puissantes machines de vos collègues.

La Version 9 est disponible et en Français !



Nos Promotions



**Vous êtes jeunes diplômés ou créateurs d'entreprise,
vous avez jusqu'au 15 janvier pour bénéficier
d'une remise de 30%*
sur les produits REVIT ou REVIT SERIES.**

[En savoir plus](#)

Profitez de cette offre exceptionnelle !!

-20%*

pour passer vers la gamme 2007

Les clients déjà sous soucription
et voulant migrer vers une solution métier
n'auront pas de coût supplémentaire,
leur souscription de base sera toujours valable
sur le nouveau produit.
(juqu'à échéance du contrat en cours)

Valable jusqu'au 15 Janvier 2007

[En savoir plus](#)

***Pour toute information complémentaire, [contactez-nous.](#)**

Promotions en cours,
rendez-vous sur notre site www.aricad.fr.

Si vous désirez ne plus recevoir notre Lettre Technique [Cliquez ici](#)
Tous droits réservés - (c) AriCad 2006 - Document non contractuel