

[Au sommaire...](#)

## **Astuces sur 3ds Max Design**

### Taille de texture réaliste



Etape 1 : Les géométries de base

Etape 2 : Les géométries impliquées, éditées

Etape 3 : Les textures

Etape 4 : Cas pratique

## **Séminaire AriCad**

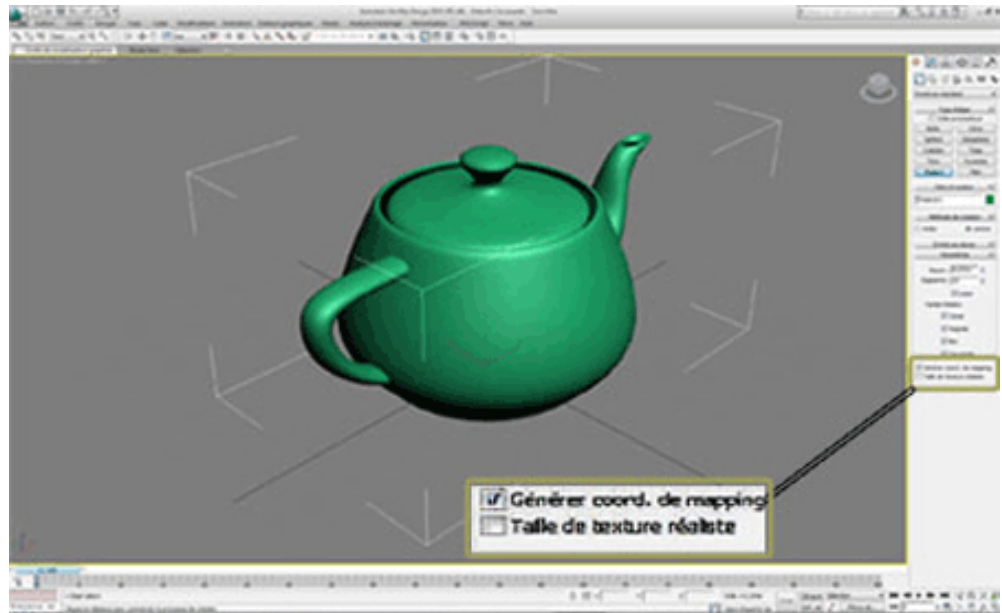
### **Introduction**

Dans Autodesk 3ds Max Design, il existe plusieurs manières de texturer une scène. Le but de cette lettre technique n'est pas de vous montrer toutes les techniques de plaquage de texture, mais plutôt une technique en particulier : **la taille de texture réaliste**.

### **1. Les géométries de base**

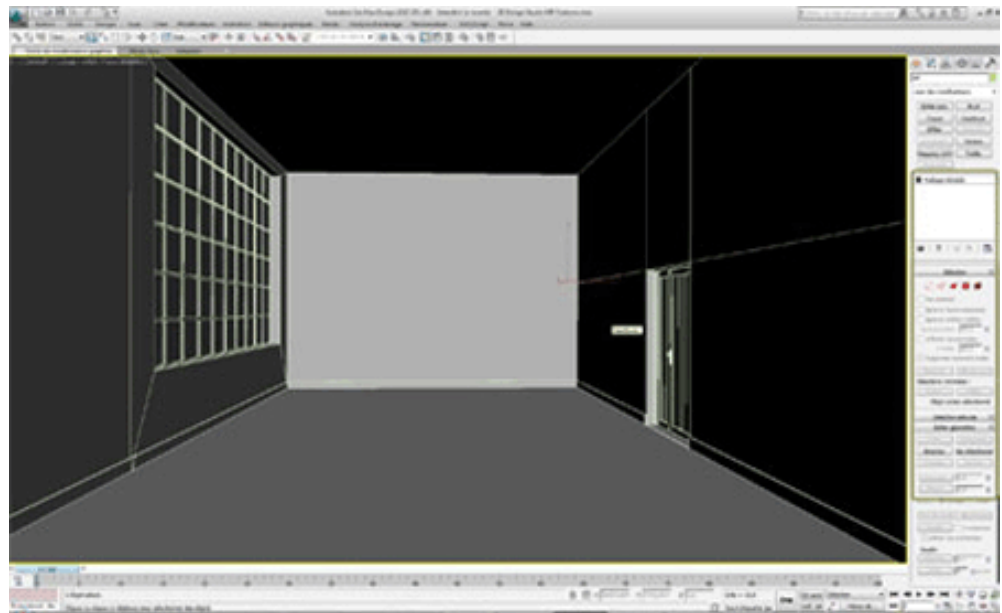
A la création d'objet dans 3ds Max Design, lorsque vous appliquez une texture, par défaut celle-ci a un recouvrement de 1 par défaut, et vous pouvez jouer sur les valeurs de recouvrement afin de faire correspondre la texture. Dans certains cas, il n'est pas évident de mettre la texture à l'échelle désirée.

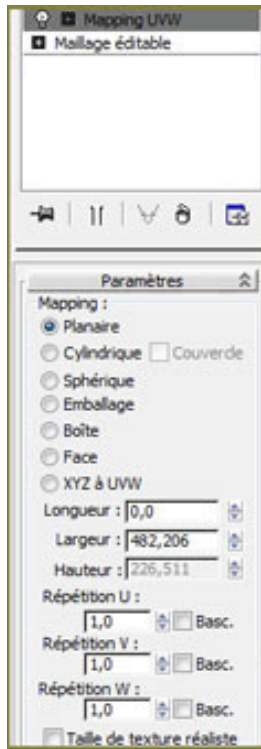
Lors de la création des objets dans 3ds max design, vous avez la possibilité de sélectionner l'option de taille réaliste, celle-ci fonctionne en complément avec une texture importée dans 3ds max.



## 2. Les géométries impliquées, éditées

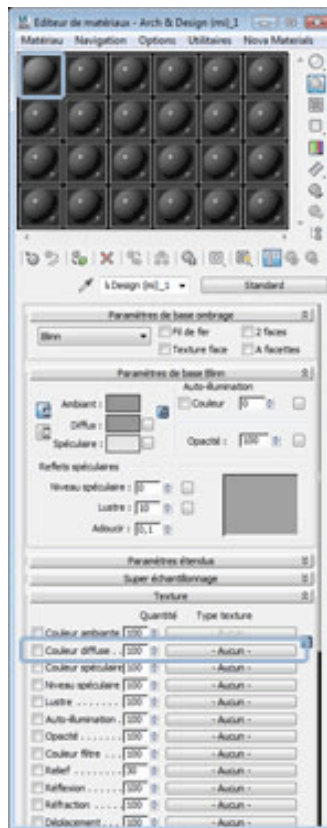
Pour des géométries de type maillage éditable ou poly-éditable, l'option taille de texture réaliste n'existe pas. Il faut donc passer par un modificateur de type "mapping UVW", et dans celui-ci, cochez la case "Taille de texture réaliste".



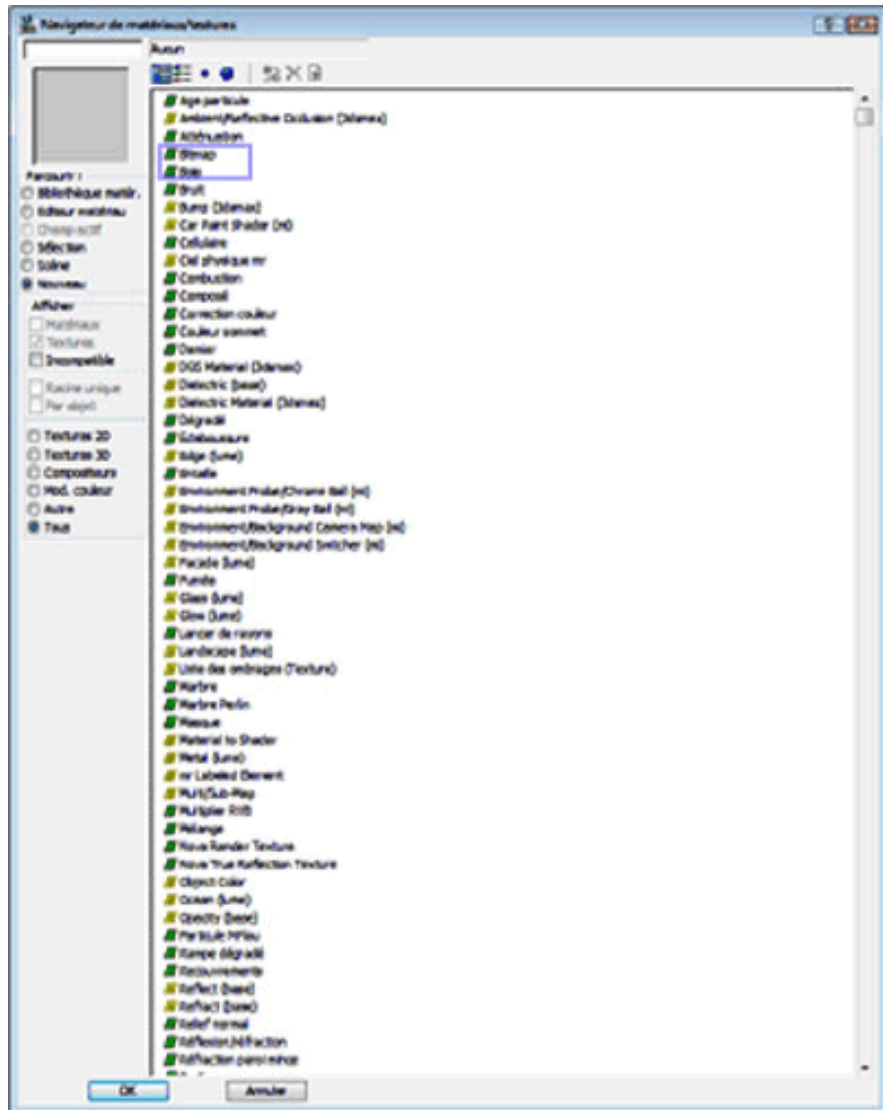


### 3. Les textures

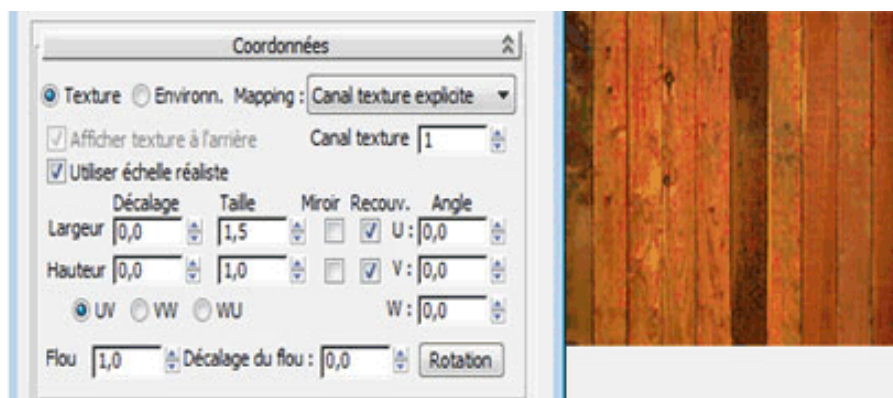
Dans votre éditeur de matériaux, prenez un matériau standard et dans l'onglet texture, sélectionnez "**couleur diffuse**".



Ensuite, allez récupérer un fichier bitmap. Pour notre exemple n'importe quelle image fera l'affaire.



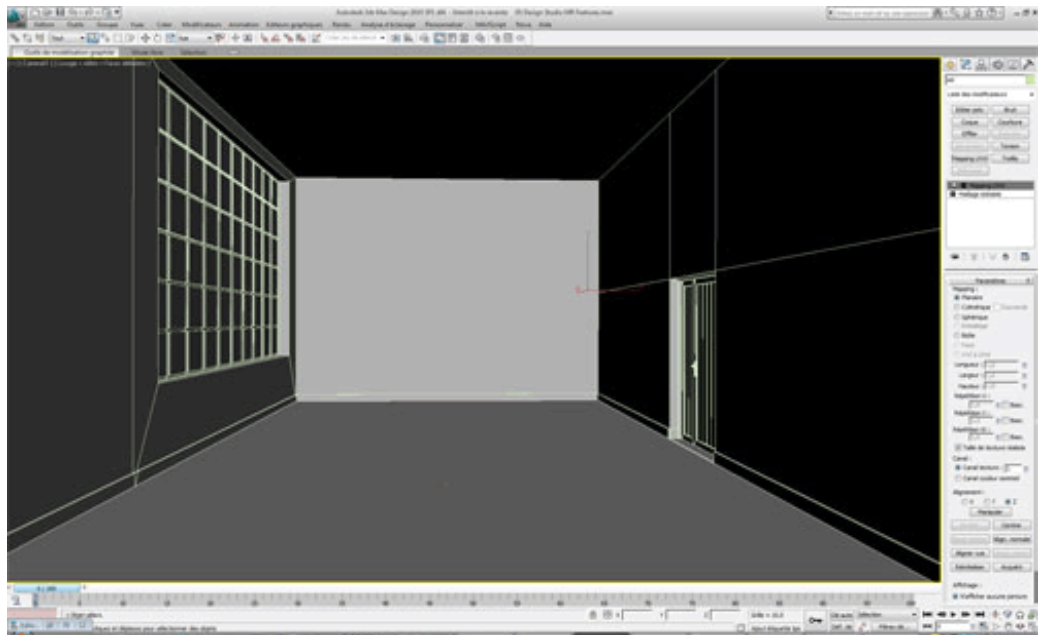
Et dans les paramètres du bitmap, cochez la case "**texture réaliste**", et entrez les dimensions de votre image, puis appliquez votre image à votre objet et le tour est joué.



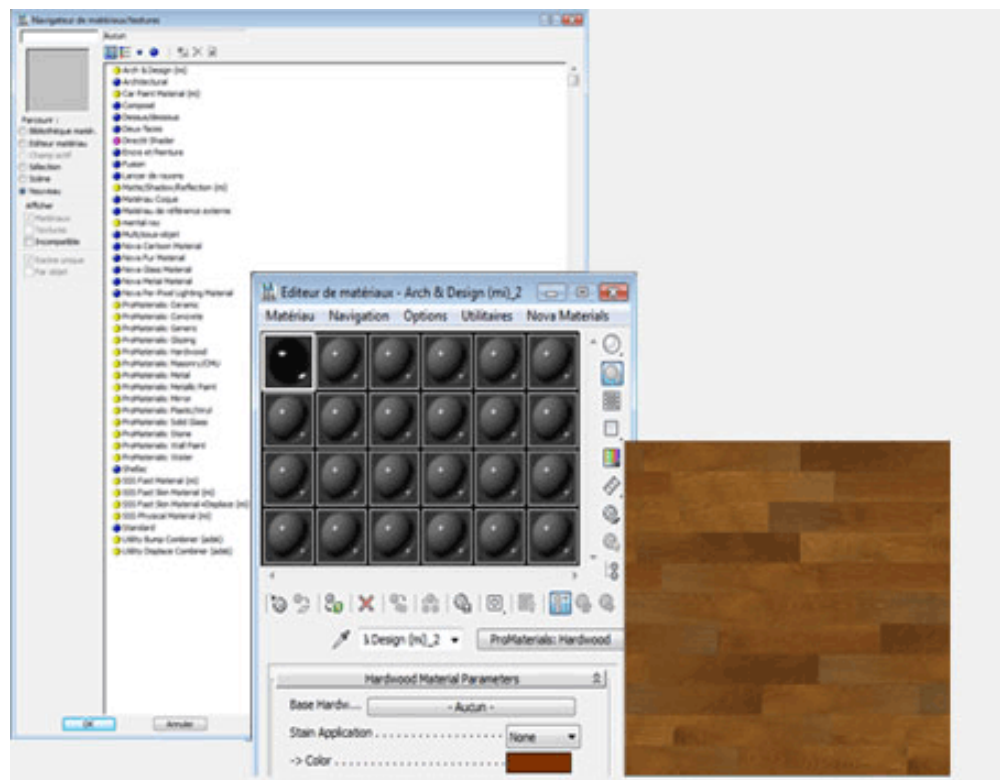
## 4. Cas pratique

Dans la scène suivante, nous allons intégrer un parquet à partir d'une photo dont nous onnaissions les dimensions.

Sélectionnez le sol et appliquez un modificateur "**Mapping UVW**" tout en vérifiant que la case taille de texture réaliste est sélectionnée.



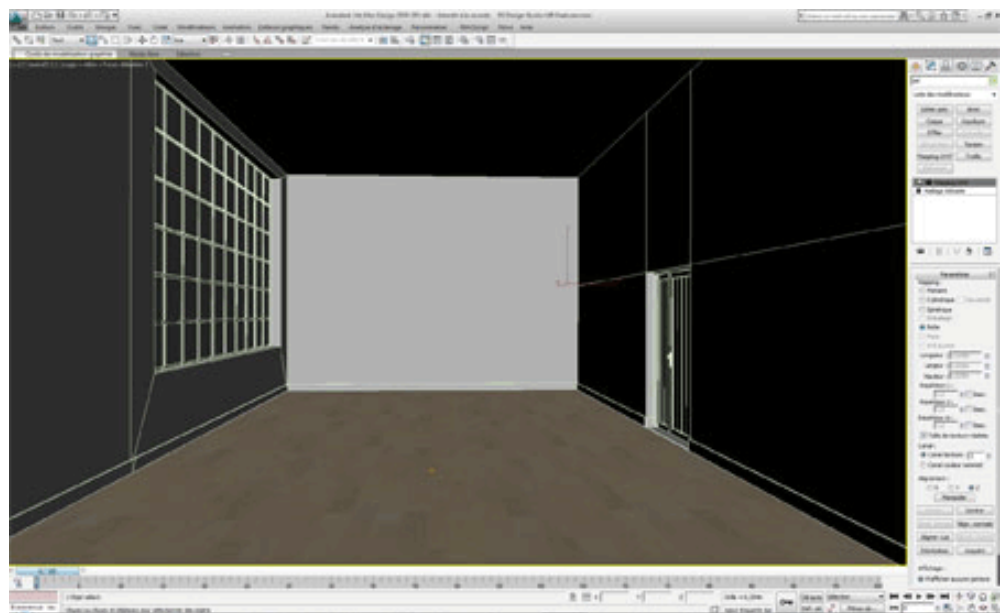
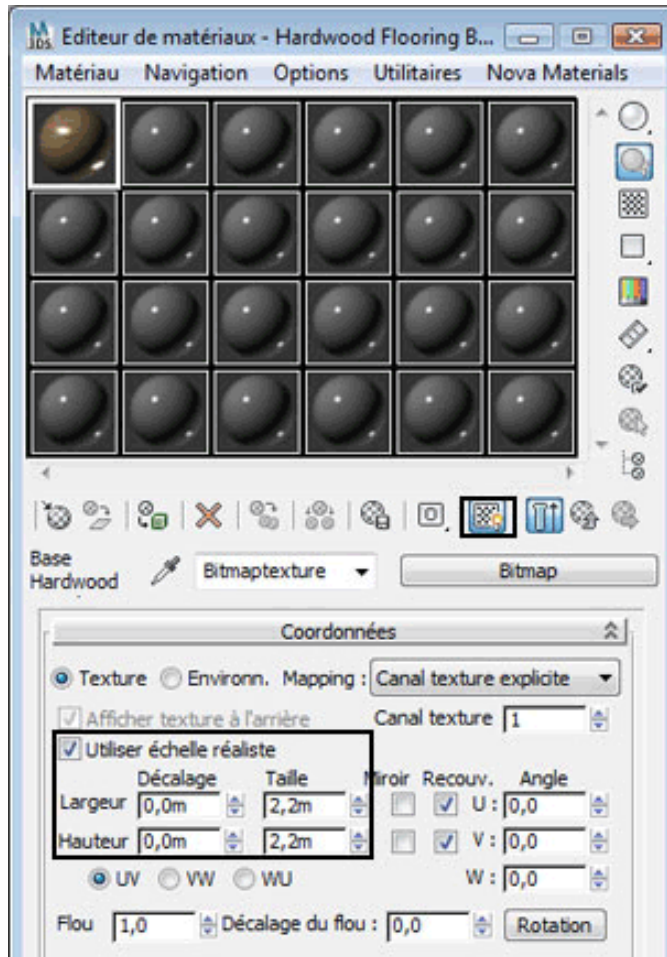
Ouvrez votre éditeur de matériaux et sélectionnez votre matériau. Ici, nous allons prendre un promatériau de type hardwood qui correspond à un matériau physique mental ray (Attention, pour sélectionner ce matériau, il faut vous assurer d'être en rendu mental ray). Dans la base de hardwood, nous allons appliquer la texture qui va servir de référence pour le parquet.



Ensuite, sélectionnez "**Taille de texture réaliste**", puis entrez la taille de votre texture. Pour notre exemple la taille réelle de la texture est de 2,20m x 2,20m.

Faites attention à l'échelle de votre scène afin d'éviter tout problème de texture vis-à-vis de celle-ci.

Pensez à actualiser la visualisation de la texture dans la fenêtre afin de visualiser directement votre texture, sans pour autant faire de rendu.



Voici comment obtenir une scène à l'échelle réaliste avec des textures réalistes en très peu de temps.

## Du nouveau chez Aricad

AriCad met en place des "Modules Formation One to one". Il s'agit de formations individuelles personnalisées d'une durée de deux heures. Vous aurez accès à une connexion dédiée via notre interface Formation en ligne.



**Centre de démonstrations CAO en ligne**  
**Pour toutes informations 01 39 44 18 18**



Pour plus d'informations et vous inscrire cliquez ICI

Contactez-nous au : 01 39 44 18 18

## **Séminaire AriCad**

### **«Les stands CAO de St-Quentin-en-Yvelines»**



AriCad organise chaque année des ateliers consacrés aux différentes solutions CAO Autodesk.

Vous aurez l'opportunité de rencontrer en personne vos interlocuteurs techniques et partager avec eux vos problématiques spécifiques. Vous assisterez à différentes démonstrations produits.

### **Rendez-vous le Mardi 8 Juin 2010** **à la Ferme du Manet**

**Pour réserver votre place, ou pour plus de renseignements,  
envoyez un mail à [edith.marion@aricad.fr](mailto:edith.marion@aricad.fr)**

**Pour toute information complémentaire, contactez-nous.**