## **UNE CAVERNE**

Sous 3DSMax, commencez une nouvelle scène.

## Créez un "tube" dans "la vue de face" et donnez lui ces valeurs :



Créez une "caméra avec cible" avec pour origine 0,0,0 et la cible à 0,-500,0.

Ensuite, il faut appliquer au tube un modificateur "UVW mapping" et lui donner ces valeurs :

🔨 🖉 🔝 🛞 🖉 🏋						
Tube01						
₽ <u>∏</u> ∀ 0 ₪						
Selection Level:						
Sub-Object Gizmo						
- Parameters						
Mapping:						
O Planar						
C Cylindrical Cap						
C Spherical						
C Box						
C Face						
C XYZ to UVW						
Length: 240,24 🜻						
Width: 238,924 婁						
Height: 1601,6 🜻						
U Tile: 10,0 📫 🗖 Flip						
V Tile: 40,0 🛨 🗖 Flip						
W Tile: 40,0 🛨 🗂 Flip						

Le tube étant toujours sélectionné, il faut maintenant lui appliquer le modificateur "Noise" avec ces valeurs



Maintenant, il faut lui ajouter la surface de l'eau :

Créez un "Quad patch" dans la vue de "dessus" (en partant des coordonnées -200,0,0 jusqu'à 800,-1600,0 ). Déplacez-le vers la bas dans la vue de "face' pour obtenir cela :



Après, sélectionnez à nouveau le tube et appliquez-lui le modificateur "Bend" et affectez un "angle" de 50°, ceci afin de "tordre" le tube.

Il faut maintenant y ajouter une lumière : pour cela, créez une lumière "Omni" aux coordonnées 40,-400,80 et appliquez ces valeurs :

🔨 🖉 品 🛞 🛄 🏌						
Omni01						
- General Parameters						
Type: Omni 💽						
On:						
Cast Shadows     B:255 ≜ H:0 ≜						
G: 255 🔹 S: 0 🔹						
B: 255 € V: 255 €						
Affect Surfaces						
Contrast: 0,0						
Soften Diff. Edge: 50,0						
Ambient Only						
+ Projector Parameters						
- Attenuation Parameters						
Near Attenuation:						
0,0 🚖  40,0 🚔 □ Use □ Show						
Far Attenuation:						
Start: End: 80,0 € 300,0 €						
Vse □ Show						

Maintenant, il faut créer les textures de chacun des objets. Allez dans l'"éditeur de matériaux" (ou appuyez sur M) te créez vos propres textures. On va plus particulièrement travailler sur la texture de l'eau, celle de lea caverne étant plus simple. Créez une texture de type "phong" avec ces paramètres :

७ 🤧   क्ष   🗙   🔗   🖀   💽   🛞   🎹 😤 🐣 😫							
🗙 🔤 water Material 💽 Type: Standard							
- Shader Basic Parameters Phong Wire 2-Sided Face Map Faceted							
-     Phong Basic Parameters       Ambient:     ■       Diffuse:     ■       Specular:     ■   Opacity: 100 🔮							
Specular Highlights Specular Level: 80 🔹 Glossiness: 95 🚔 Soften: 0,1 🔹							

## Ajoutez un "bump map" comme ceci :

-			M	laps	
		Amo	unt	Мар	
Γ	Ambient Color	100	1	None	
Г	Diffuse Color	100		None	
	Specular Color	100		None	
Г	Specular Level	100	1	None	
	Glossiness	100	-	None	
Γ	Self-Illumination	100	1	None	
Γ	Opacity	100	1	None	
Г	Filter Color	100	1	None	
	Bump	30	1	Map #7 (Noise)	
	Reflection	100	1	Map #8 (Flat Mirror)	
Г	Refraction	100	-	None	
Г	Displacement	100	-	None	



et une "reflection map" :

-	Flat Mirro	r Parameters						
Blur Apply B	Hur:	Blur: 1,0						
Render								
C First Fra	ame Only							
• Every P	🕒 Every Nth Frame: 🔲 🚽							
I Use Er	Use Environment Map							
Apply t	o Faces with ID:	1						
Distortion								
C None	💿 Use Bump	Map 🛛 🔘 Use Built-in Noise						
	Distortion Am	iount: 0,5 🔮						
Noise: -	Ander W							
0	Regular	Phase: 0,0						
C	Fractal	Size: 10,0						
C	Turbulence	Levels: 2,0 🝨						

Vous devriez obtenir un résultat final qui ressemble à ça :



© David GUILLAUME