Tout d'abbord, ce tutorial necessite le plugin <u>Particles +</u>, de Peter Watje.

1ère partie : Création du système de particules :

Allez dans geometry/particle system/ et séléctionner Particles+. dans la vu Top, créer un système de 50 (width) sur 40(lenght).

Ensuite, allez dans l'onglet modify et ajuster les paramètres suivants du système de particules (laisser les autres par défaut) :

Particles:		
Viewport Count: 100		
Render Count: 100 🚔		
Particle Size: 60,0		
📕 Multi Thread		
C Flakes C Dots C Ticks		Timing:
Render:	- Velocity Modifiers	Start: -50
🔿 Six Point		Life: 100
C Triangle	Speed: 7,0	Birth Rate: 0,0 🚔
C Facing	Variation: 0.0	🔽 Constant
C Plus	Tumble: 0.0	Max Sustainable Rate: 1,0
C Tetrahedron	Turkle Date 10	
Blobs		
Collision Material ID's	Falloff: 0,0	
	Secondary: 1,0	Emitter
Blob Particle Parameters		Width: 50,0 🚖
Tension: 1,0 🔮	I Stream Motion	Length: 40,0 🜻
Density: 5,0	Stream Velocity	□ Hide
	Loop Particles	1 1100

2ème partie : création du matériel :

Ouvrer le material editor (touche M) et sélectionner un Imaterial vide. Ensuite, modifier les paramètre suivants et lancer les autres par defaut :

- Shader Basic	Parameters
Phong T	Wire 🔽 2-Sided
- Phong Basic I	Parameters Self-Illumination Color 0
Specular Highlights Specular Level: 30 🝨 Glossiness: 40 🍨 Soften: 0,0 🍨	

Ambient: (RGB) 51, 89, 89Diffuse: (RGB) 102, 178, 178Specular: (RGB) 229, 229, 229

Ensuite ajouter la mêmemap Reflect/Refract au emplacement reflection et refraction avec ces paramètresci :

- Reflect/Refract Parameters	
Source: C From File Size: 100	
Blur Apply Blur Offset: 0,0 Blur: 1,0	
Atmosphere Ranges Near: 0,0 Far: 500,0 Get From Camera	
Automatic C First Frame Only C Every Nth Frame: 1	✓ Reflection

3ème partie : environnement et rendu :

Pour finir, après avoir bien-sûr appliqué le material précedament céer sur le système de particules, alez dans le menu rendering/environnement, la cocher la case "Use Map" et cliquer sur le slot vide, là, choisir "bitmap" et sélectionner la texture Cloud2.jpg, fournit par defaut avec 3dsmax3.

Color:	Environment Map:	🔽 Use Map
	1	

Voila, il ne vous reste qu'à rendre la scène, pour cela séléctionner comme type de fichier un fichier *.avi et cliquer sur render.

Le résultat devrait ressembler à cela :



© 3dfreeplugin