

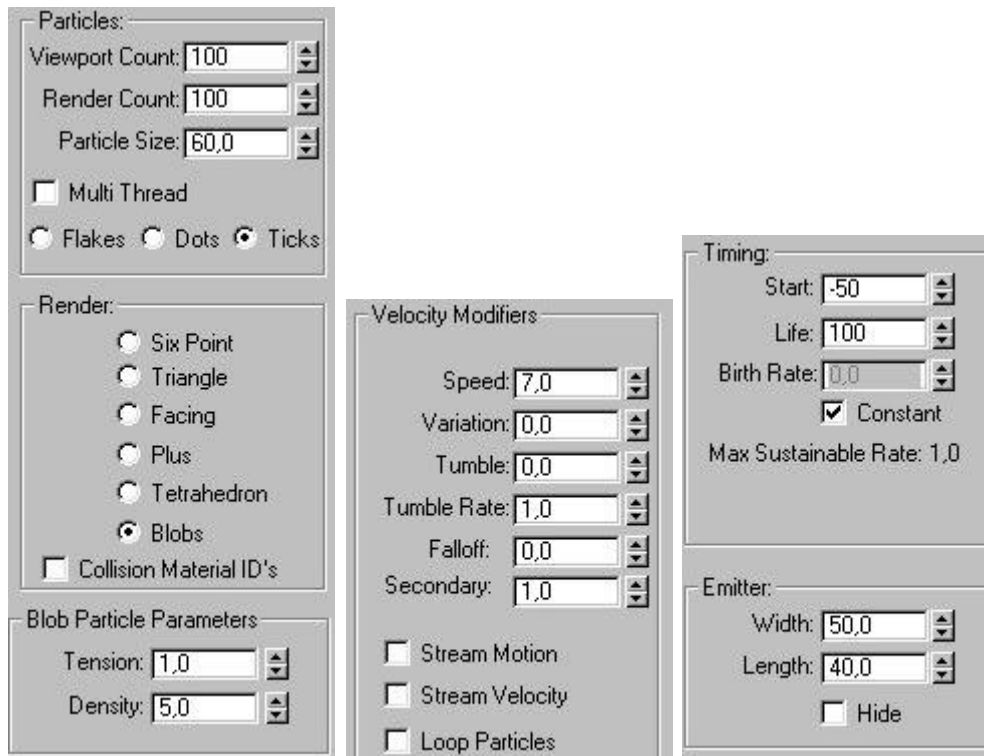
## Eau courante

Tout d'abord, ce tutorial necessite le plugin [Particles +](#), de Peter Watje.

### 1ère partie : Création du système de particules :

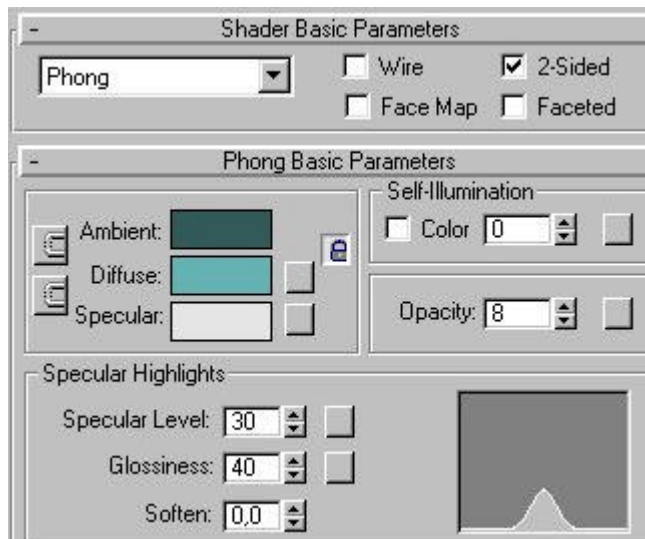
Allez dans geometry/particle system/ et sélectionner Particles+. dans la vu Top, créer un système de 50 (width) sur 40(lenght).

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



### 2ème partie : création du matériel :

Ouvrir le material editor (touche M) et sélectionner un Imaterial vide. Ensuite, modifier les paramètres suivants et lancer les autres par défaut :



**Ambient: (RGB) 51, 89, 89**

**Diffuse: (RGB) 102, 178, 178**

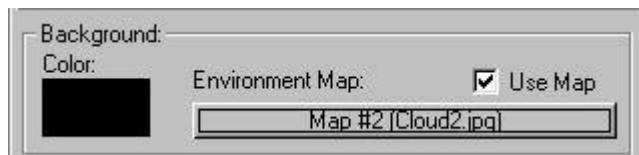
**Specular: (RGB) 229, 229, 229**

Ensuite ajouter la même map Reflect/Refract au emplacement reflection et refraction avec ces paramètres-ci :



### 3ème partie : environnement et rendu :

Pour finir, après avoir bien-sûr appliqué le material précédement créer sur le système de particules, allez 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 default avec 3dsmax3.



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

Le résultat devrait ressembler à cela :

