

Gazon réaliste

1. Allez dans File/reset et repondez oui.

2. Allez dans la vue Front et pressez le bouton "Min/Max Toggle" 

3. Dans Create/shape/spline, décochez "optimize" et mettez 4 à "steps". Allez dans "keyboard entry" et ajouter des points à aux coordonnées suivantes : -3,0,0 , 3,0,0 et 0,200,0, et ensuite cliquez sur "close".

4. Pressez le bouton "zone extents" afin d'avoir une vue général. 

5. Allez dans l'onglet "Modify", cliquez sur "more" et sélectionnez "Edit Mesh" dans la liste.

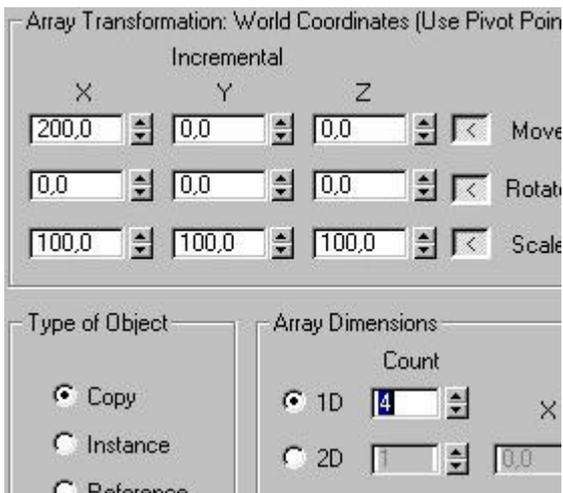
6. Renommer La spline en "brin01".

7. Allez dans le l'onglet "hierarchy" et sélectionnez "affect pivot only". Cliquez sur le bouton "select and move"  puis recliquez dessus avec le bouton droit, cela ouvre une petite fenêtre.

8. En dessous de Absolute:world , mettez les valeurs 0,0,0 et fermez la petite fenêtre.

9. Pressez à nouveau le bouton "affect pivot only" afin de le désélectionné.

10. Cliquez maintenant sur le bouton "array"  et rentrez les paramètres suivants : , puis cliquez sur ok



11. Cliquez sur le bouton "zone extents" afin de mieux visualiser les 4 objets.

12. Sélectionnez "brin01", allez dans "modufy" et ajutez un modificateur "bend", mettez l'angle à 20, la direction à 90 et cochez y pour bend axis.

13. Sélectionnez "brin02", allez dans "modufy" et ajutez un modificateur "bend", mettez l'angle à 40, la direction à 90 et cochez y pour bend axis, cochez "limit effect" et mettez 150 à "upper limit"

14. Sélectionnez "brin01", allez dans "modufy" et ajutez un modificateur "bend", mettez l'angle à 70, la direction à 90 et cochez y pour bend axis, cochez "limit effect" et mettez 150 à "upper limit"

15. Sélectionnez "brin01", allez dans "modufy" et ajutez un modificateur "bend", mettez l'angle à 130, la direction à 90 et cochez y pour bend axis.

16. Ouvrez le matériel editor (touche M).

17. Renommez 4 material "mat brin01", "mat brin02", "mat brin03" et "mat brin04".

18. Pour "mat brin01", mettez les valeurs suivantes 50,130,50(RGB) pour diffuse, cochez la case "2 side", et mettez les paramètres "glossiness" à 50" et "Specular Level" à 40.
19. Pour "mat brin02", mettez les valeurs suivantes 110,150,0(RGB) pour diffuse, cochez la case "2 side", et mettez les paramètres "glossiness" à 50" et "Specular Level" à 85.
20. Pour "mat brin03", mettez les valeurs suivantes 60,110,40(RGB) pour diffuse, cochez la case "2 side", et mettez les paramètres "glossiness" à 50" et "Specular Level" à 85.
21. Pour "mat brin04", mettez les valeurs suivantes 70,140,70 (RGB) pour diffuse, cochez la case "2 side", et mettez les paramètres "glossiness" à 50" et "Specular Level" à 85.
22. Maintenant, sélectionnez dans la scène l'objet "brin01", puis dans le material editor, sélectionnez le material "mat brin1" et cliquez sur le bouton "assign material to selection" .
23. Faites de même avec les autres objets, en faisant correspondre le bon matériau à leur nom.
24. Maintenant, fermez le material editor.
25. Pressez la touche "t" afin de passer dans la vue "top".
26. Allez dans le Create/geometry et cliquez sur "box"., allez dans l'onglet "keyboard entry", et entrez les valeurs suivantes : X=-200, Y=200, Z=0, Length=400, Width=400, Height=1, puis cliquez sur "create".
27. Allez dans l'onglet "modify" et renommez "box1" et "sol".
28. Cliquez sur "zone extents", cela vous permettra d'avoir la vue correctement centrée.
29. Maintenant, sélectionnez "brin01", allez dans l'onglet "utilities" , cliquez sur "reset Xform" puis sur "reset selected". Ensuite, allez dans l'onglet "modify" puis cliquez sur "Edit stack" , et sur "collapse all" et répondez "yes". Répétez l'opération avec les 3 autres brins. Nous allons maintenant les placer sur le sol.
30. Allez dans creat/geometry, dans le menu déroulant, sélectionnez "compound objects" et pressez le bouton "scatter". Appuyez sur le bouton "pick distribution object" et sélectionnez le "sol".
31. Nous allons maintenant régler les paramètres : cochez "proxy" et mettez display à 10. et cochez "hide distribution object". ensuite, mettez les paramètres suivants : Duplicates=10000, Base scale=10, décochez "perpendicular", Distribution using=area, Rotation X=10, Y=10, Z=360. Scaling X=20, Y=20, Z=20.
32. Dans l'onglet "load/save Presets", mettez "herbe" dans "Preset name", et pressez "save".
33. Maintenant, sélectionnez le "brin02".
34. Pressez "scatter", pressez "pick distribution object", et sélectionnez le "sol", maintenant, allez tout en bas, dans "load/save Presets", sélectionnez "herbe" et cliquez sur load. Remontez un peu dans les options et dans "uniqueness/seed" mettez "12346".
35. Faites de même avec "brin03" et brin04", mettez à "uniqueness/seed" 123457 pour "brin03" et 12348 pour "brin04".
36. Ouvrez le material editor (touche M), puis sélectionnez le material "mat brin01", sélectionnez le "sol" (touche h, puis sol dans la liste) et cliquez sur "assign material to selection". Refermez maintenant le material editor".
37. Allez dans creat/camera et sélectionnez "target" et créez une camera au hasard dans le viewport.

38. Pressez la touche h et sélectionnez "camera01.target" , ensuite faites un clique droit sur "select and move", et entrez ces valeurs : -200,200,0 , ensuite faites entrée.
39. Pressez la touche h et sélectionnez "camera01" , et entrez comme valeur -200,6,26.
40. Fermez maintenant la petite fenêtre.
41. En allant toujours "camera01" sélectionnée, allez dans l'onglet "modify" et mettez "lens" à 30.
42. Appuyez sur la touche C pour avoir la vue de la camera.
43. Allez maintenant dans "create/light/" et sélectionnez "omni", placez la au hasard, puis faites un clique droit sur "select et move" et entrez les valeurs suivantes suivie de "entrée" : 66,-140,150 , et fermez la petite fenêtre.
44. Allez dans l'onglet modify, dans "shadow parameters", cochez "on" et dans "Shadow Maps Params", passez"size" de 512 à 1024.
45. Nous allons encore ajouter une lumière : allez donc encore "create/light/" et sélectionnez "omni", placez la au hasard. puis cliquez avec le bouton droit sur "select and move " et entrez les valeurs suivantes : -220,-4,28 , fermez la petite fenêtre.
46. Le gazon en lui-même est fini, il ne reste plus qu'à rajouter un beau fond, pour cela, n allez dans le menu rendering/environnement, cliquez sur le "none", et sélectionnez "bitmap", puis choisissez une belle image de nuage (cloud2.jpg convient parfaitement). Voilà, il ne vous reste plus qu'à rendre le tout!



Vous devriez obtenir ceci si vous avez bien suivi les instructions!

Je remercie Thomas Suurland, grace à qui j'ai appris cette technique (www.suurland.com).

A la fin de ce tutorial, vous avez une scène avec environ 520.000 faces, moi, sur mon p233 92mo, je n'ai pu faire le rendu qu'en retirant les deux omni. donc, petite configuration, attention.

[© 3dfreeplugin](#)