

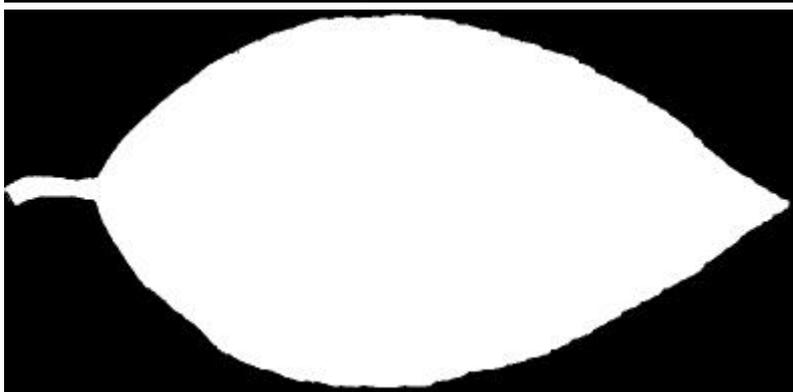
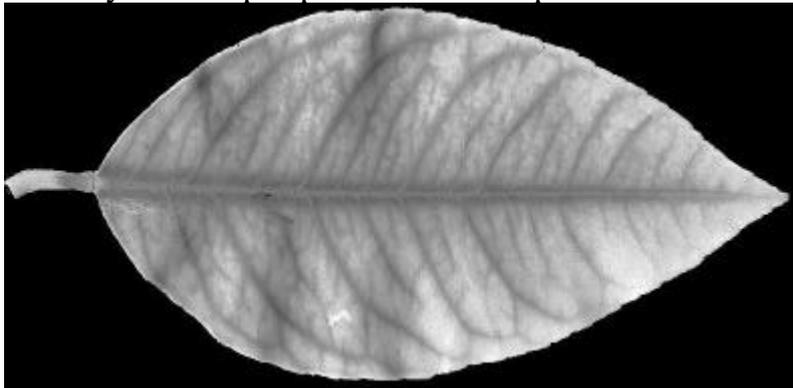
UNE FEUILLE

La texturisation de la feuille est un moyen de "tricher". Imaginez vous faire un arbre avec 1000 feuilles ne fois la première feuille faite il suffit juste de la multiplier,... Ouis mais... Le nombre de carreaux sera monstrueux, donc la machine ne suivra pas!! Donc voici comment faire une feuille à l'aide des textures!

Tout d'abord vous avez besoin de l'image d'une feuille:



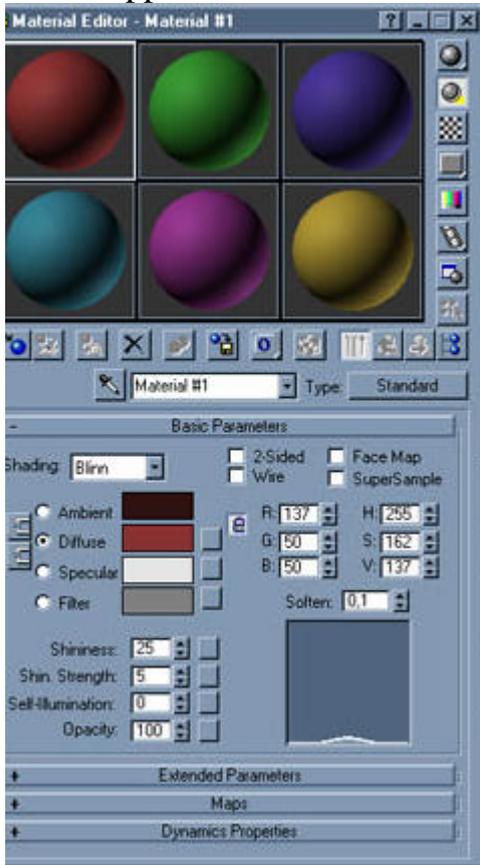
Ensuite à l'aide d'un logiciel de retouche d'image convertissez l'image en niveau de gris et en noir et blanc, si vous n'y arrivez pas prenez les deux photos suivantes:



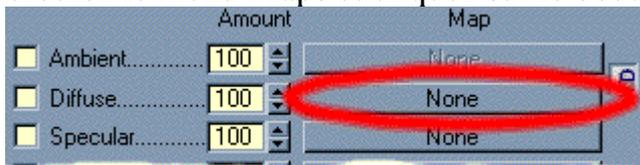
ous pouvons commencer. Tout d'abord dans l'onglet de création d'objets 2D () créez un rectangle de 70 unités de largeur et de 100 unités de hauteur.

ans le panneau de modification cliquez sur extrude, puis dans la boîte de dialogue cochez la case generate Mapping Coords. (Cela permet d'effectuer un rendu du rectangle plein).

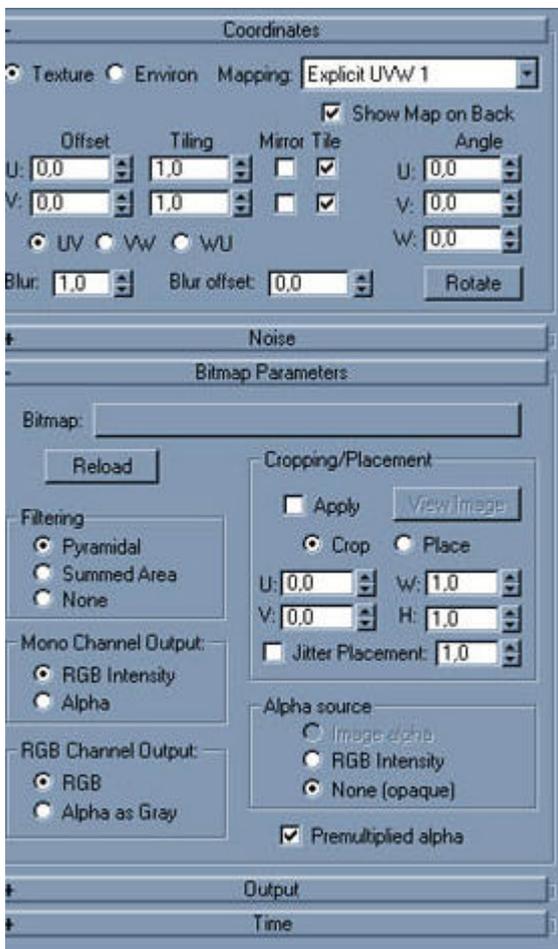
Le rectangle étant sélectionné cliquez sur le bouton d'édition de matériaux  la boîte de dialogue suivante apparaît:



Déroulez le menu Maps et cliquez sur le bouton none à côté de diffuse



ans la nouvelle boîte de dialogue choisissez Bitmap et cliquez sur OK. Vous avez maintenant cette boîte de dialogue:

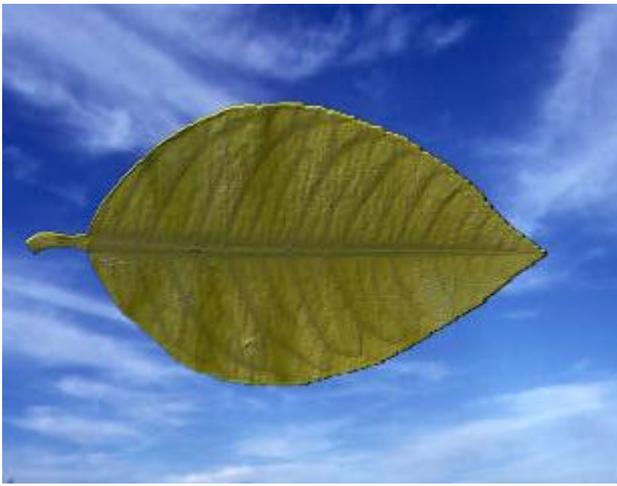


ans la partie Bitmap Parameters cliquez sur le bouton à coté de Bitmap et choisissez l'image feuille.jpg
 revenez dans l'ecran précédent avec  et répétez ces opérations avec l'opacité en choisissant
 feuille.jpg et avec Bump en choisissant Bfeuille et augmentez la valeur de Bump de 30 à 100.

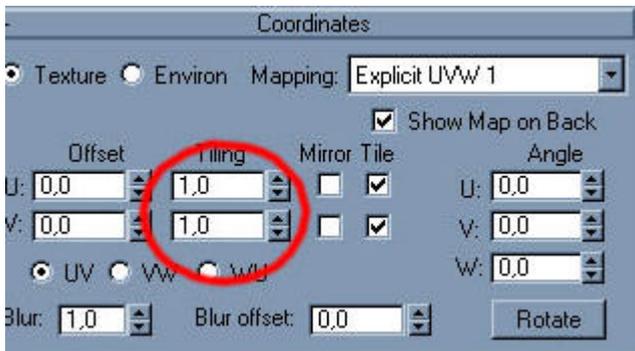
ne fois ces paramètres réglés quittez la fenêtre d'édition de matériaux. Nous allons a présent rajouté un
 nd de ciel pour le rendu pour cela allez dans le menu rendering->environment. Dans la partie
 ackground de la boîte de dialogue cliquez sur le bouton none et dans la nouvelle boite de dialogue
 choisissez Mtl Library



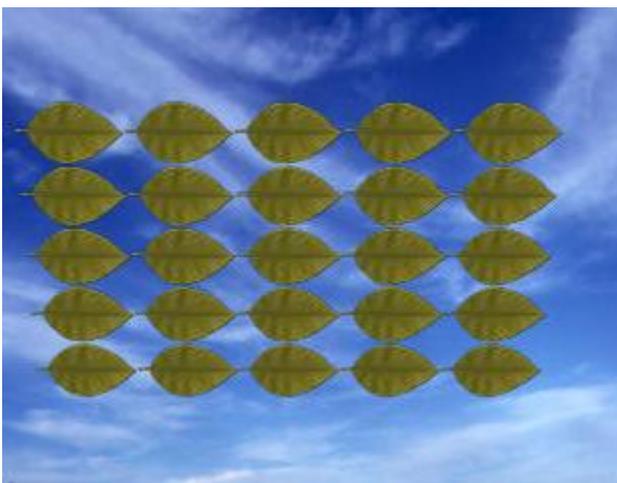
liquez sur  et parmi les textures proposés choisissez une texture de ciel (La librairie de défaut de
 DS en possède). Vous pouvez maintenant effectuer le rendu, vous devriez avoir ceci:



C'est magique! Une feuille sans faire de modélisation!!! Grâce à cette technique on peut faire un visage sans modélisation (pour ceux qui n'y arrive pas!) c'est sympas mais si on mettait plusieurs feuilles plutôt qu'une seule?! Pour cela retournez dans le panneau d'édition de matériaux cliquez sur le bouton à côté de diffuse (il doit s'appeler feuille.jpg ou un truc comme ça) Puis dans la zone coordinate augmentez le tiling U & V à 5



Essayez les opérations dans Bump et Opacity, si vous ne donnez pas des valeurs identiques vous aurez des drôles de surprises! Essayez pour voir! Enfin rendez une nouvelle fois et admirez:



C'est vrai les feuilles sont rangées, mais libre à vous de choisir un tiling adéquat à vos besoins, et puis vous pouvez multiplier le rectangle et les placer en décalage les uns derrière les autres! Enfin avec du bricolage on peut arriver à ce genre de résultat



es feuilles de cette images ont été réalisées avec 3DS (avec quelques effets de lumières pour les ombres
ais la main et le perroquet ont été apporté directement dans photoshop.