

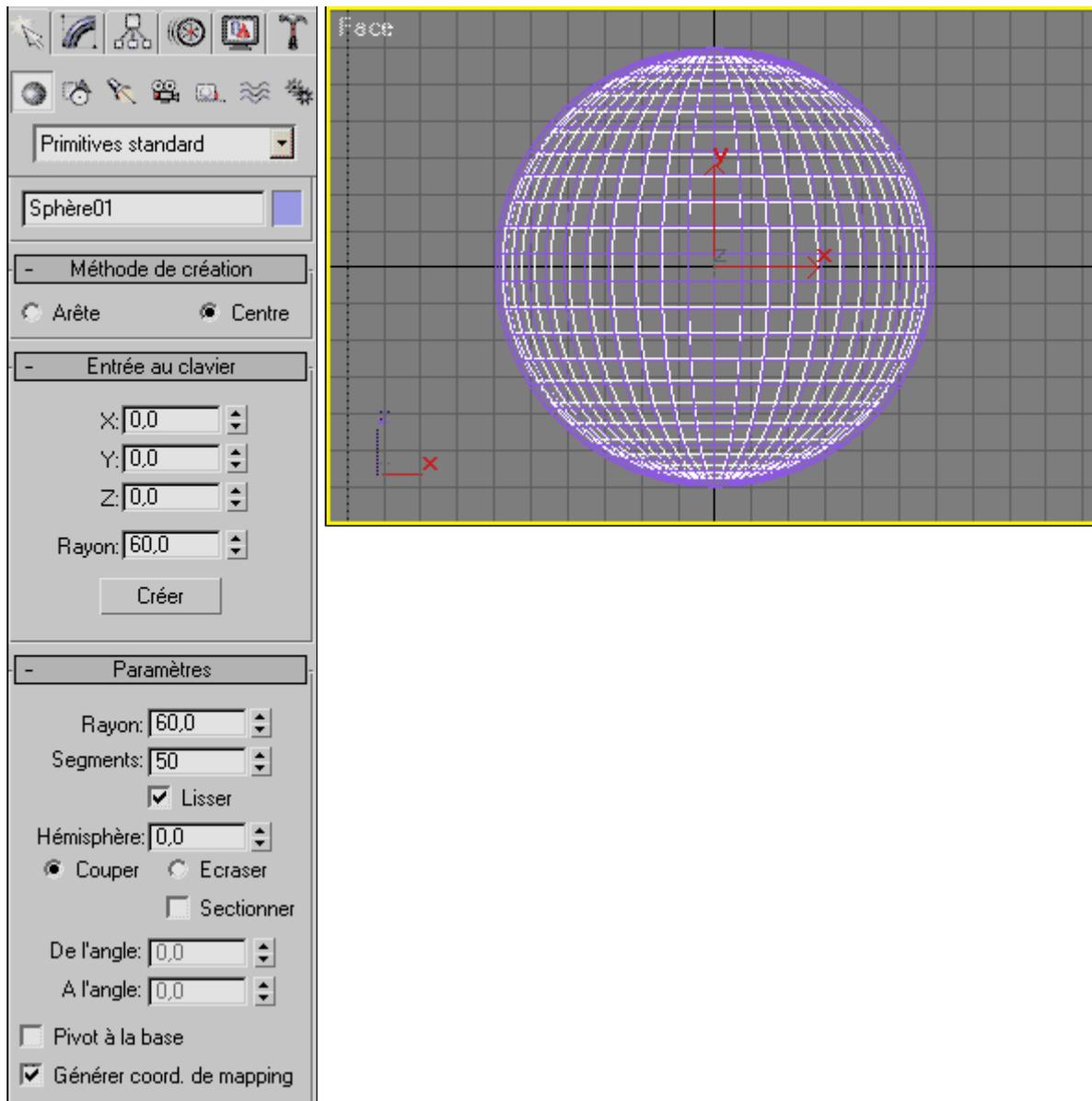
Un grand merci à **Anubis** pour son aide si précieuse à résoudre les problèmes de chacun, et pour la réalisation de son premier tuto.

Si comme lui vous voulez faire partager vos tutoriaux, **n'hésitez pas à me les envoyer**.



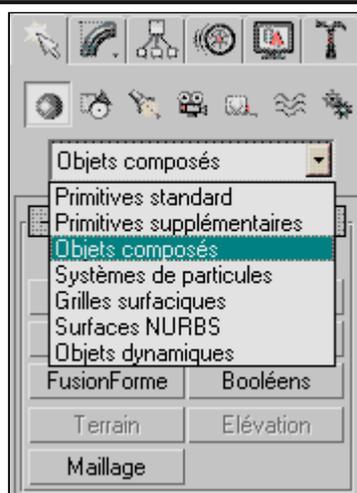
- Ouvrir 3DStudio Max 4 (LOL)
- A l'entrée au clavier, construire une sphère à $x=0$ $y=0$ $z=0$
- rayon=60 maillage à 50 et on coche générer coordonnées de mapping et slice on.

- Construire une autre sphère à $x=0$ $y=0$ $z=0$ rayon=58 et on coche générer coordonnées de mapping et slice on. (on va faire une épaisseur à notre sphère en verre)



- Ensuite on fait une opération booléenne sur ces 2 sphères.

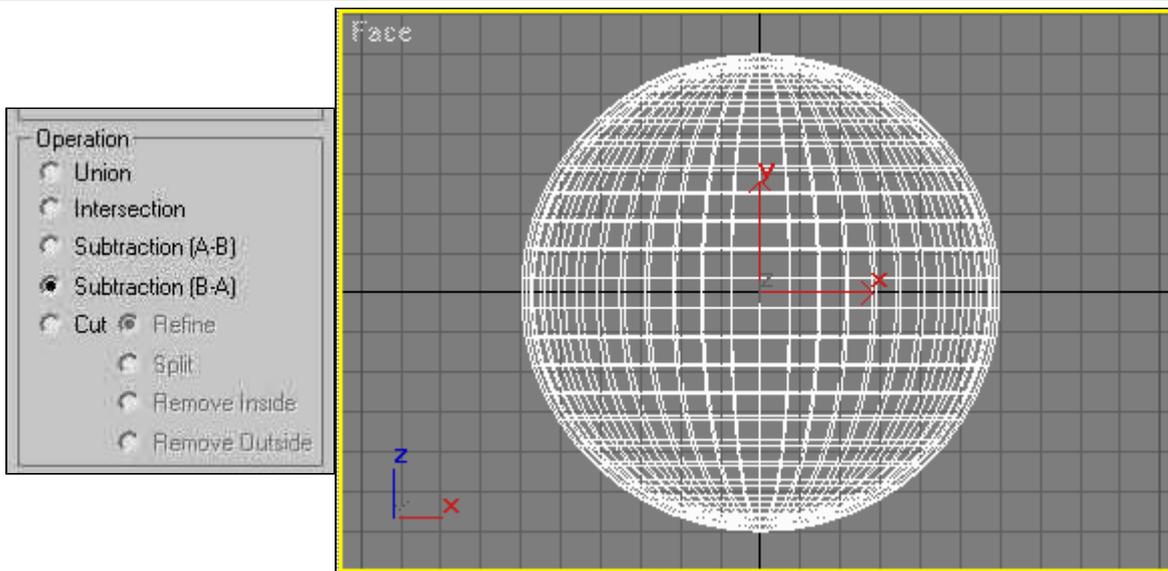
- Allez dans compound objects puis cochez boolean.



- Sélectionnez la sphère intérieure, cliquez "pick operand B", sélectionnez la sphère extérieure.



- Si les deux sphères disparaissent, ne pas s'inquiéter, car il faut descendre le menu et sélectionner soustraction (B-A).



- On texture la sphère...ouvrir l'éditeur de matériaux. (reLOL)

- Prenez la première boule et appliquez là à la sphère, cochez 2 sided.

- Mettez lui un nom "sphère en verre"

- Décochez le cadenas ambient/diffuse.



- Mettez une opacité à 30.

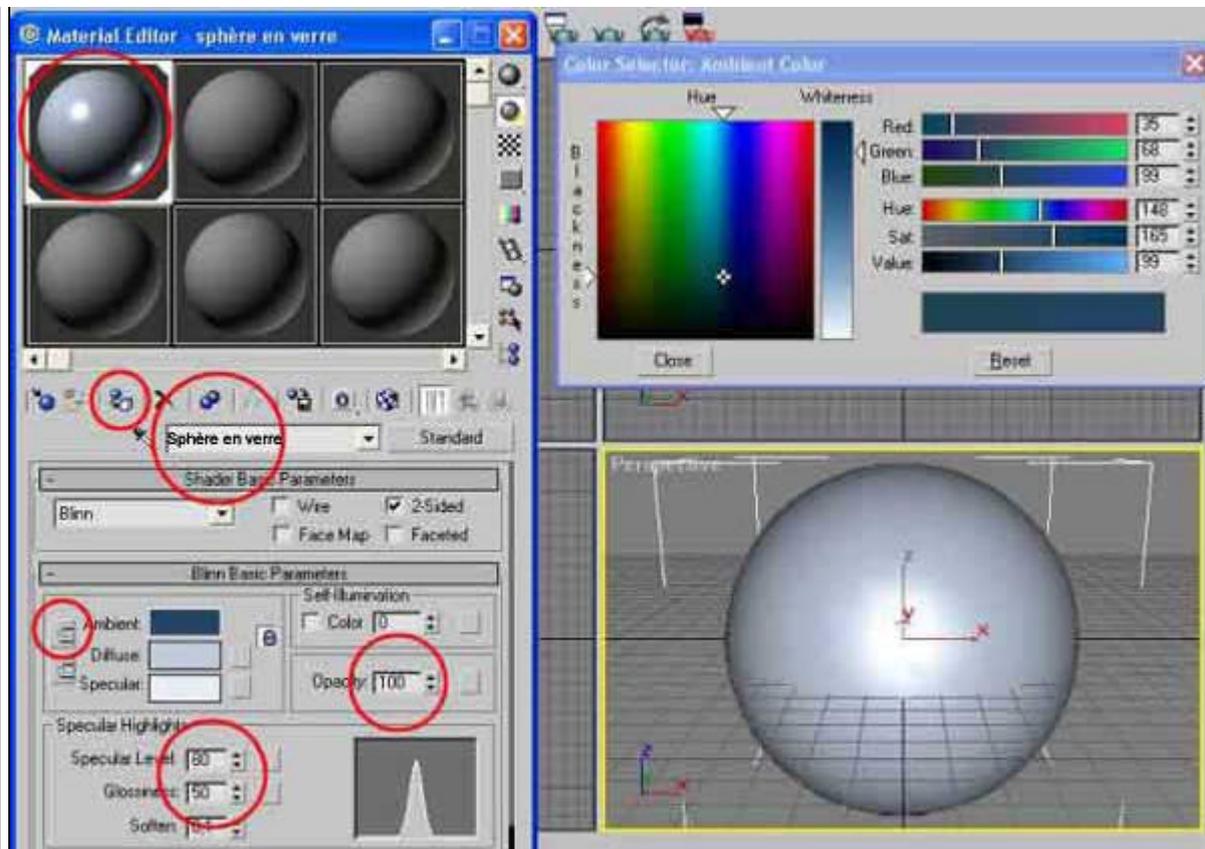
- Ambient = 35 68 99 (RBG)

- Diffuse = 191 204 223 (RBG)

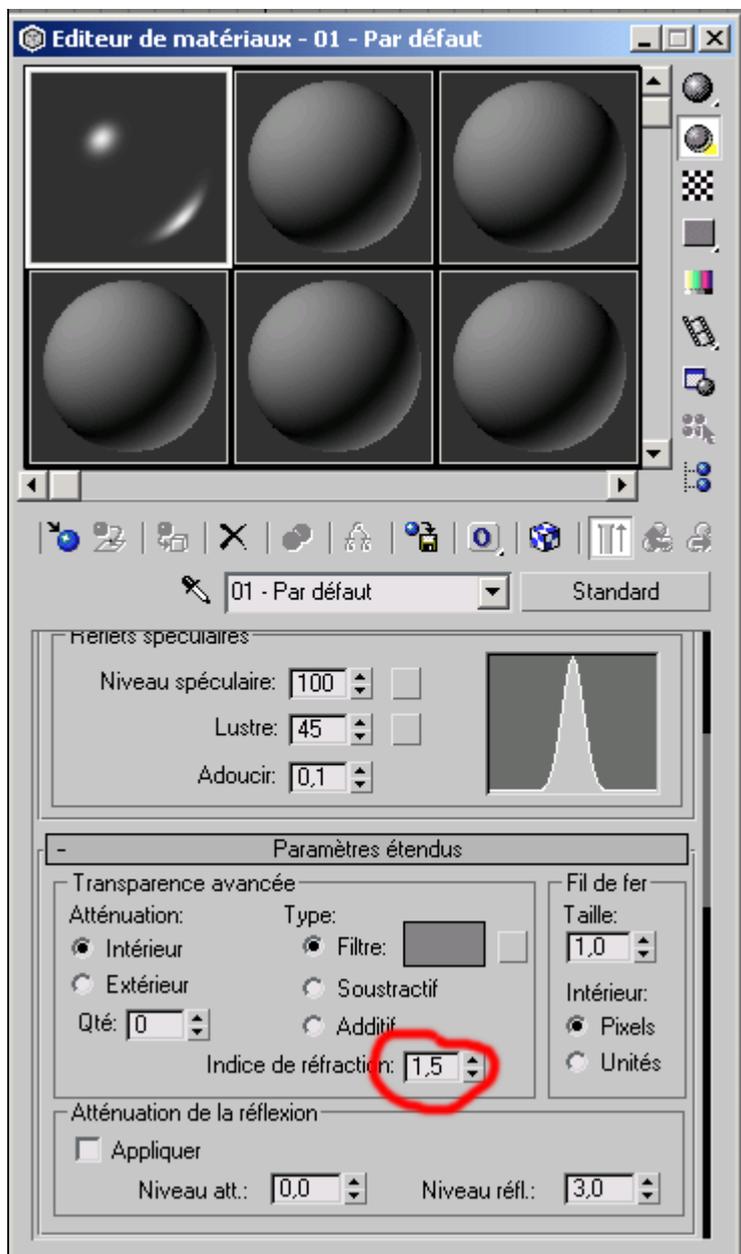
- Specular = 232 239 247 (RBG)

- Specular level = 80

- Glossiness = 50



- L'indice de réfraction pour le verre est de 1,44 (ou 1,5 c'est pas grave).
Allez dans paramètres étendus et tapez l'indice voulu.
Je vous mettrai plus tard un tableau avec des indices de réfraction (diamant, air, etc...) dans la rubrique "tutoriaux".

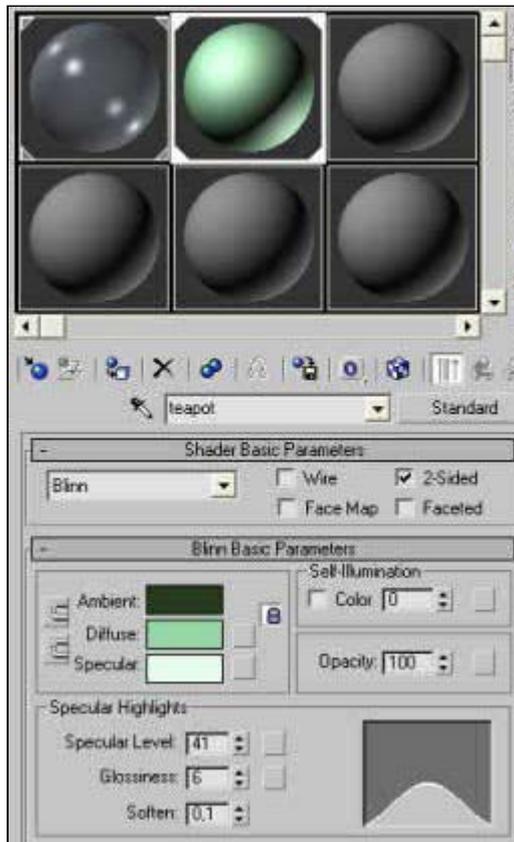
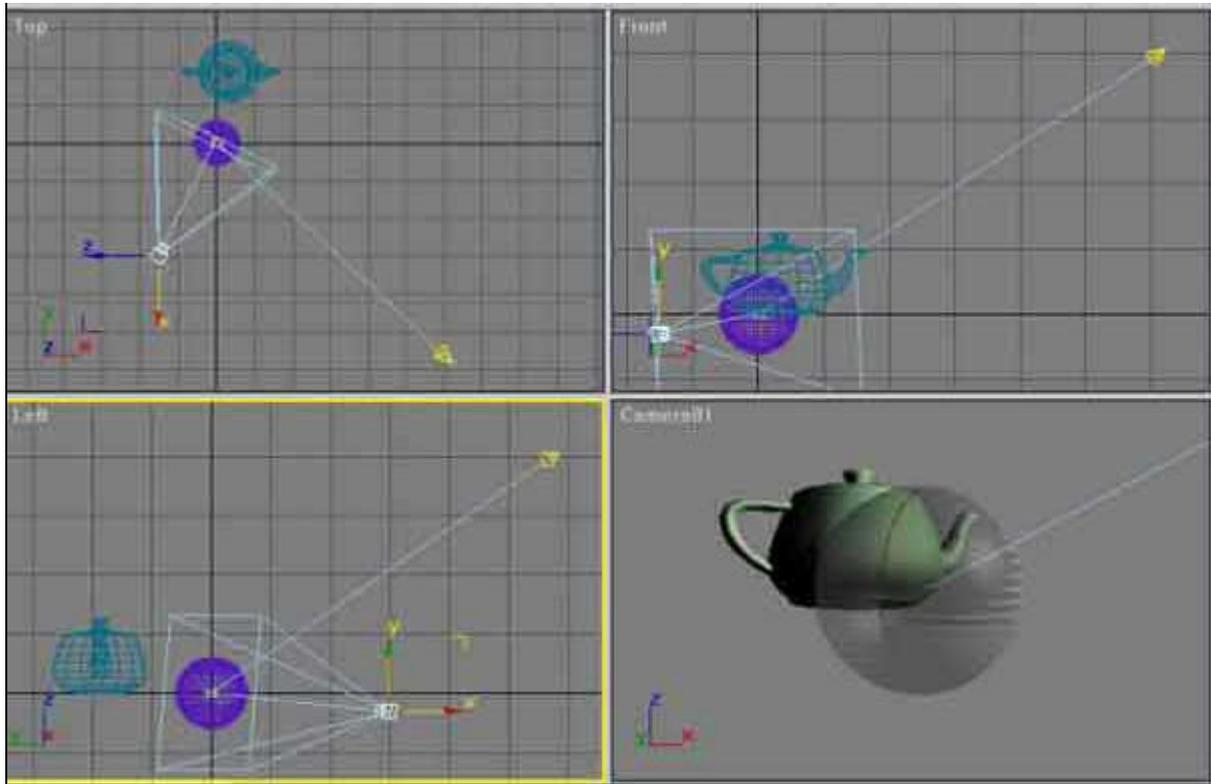


- Bon ensuite on se dépêche car ya pas ke ça à faire... (rereLOL)

- On met un target spot à 45° vue de dessus et 45° vue de face intensité = 1 c'est pour ça qu'on la met loin et une couleur dans les dorées mais très clair (238 231 210).

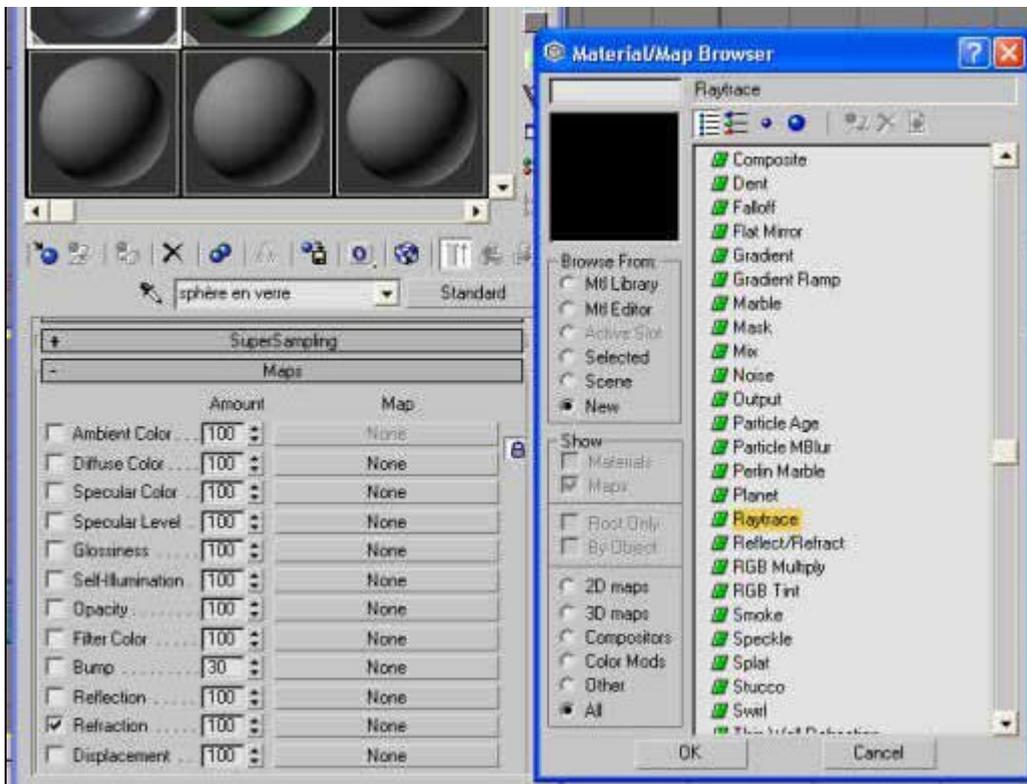
- Puis une caméra target aussi focale 35mm et on la place au bon endroit, on la met à l'inverse de la lumière un peu en bas et on se grouille, ça doit être acquis ça normalement, depuis le temps...

- Une teapot en vert de rayon 80 que vous placez décalé à la sphère (et pas dedans aussi ...) cochez 2 sided (faces) dans la foulée.

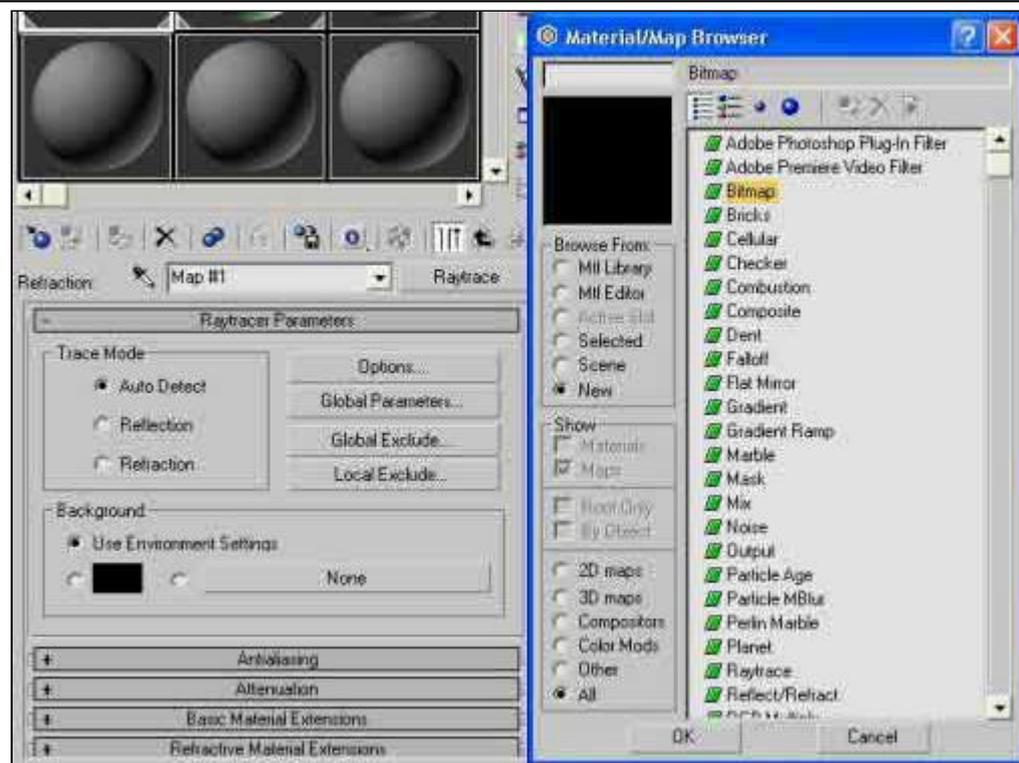


- Haaa ! voilà !
 Bon, maintenant vous retournez dans la texture "sphère en verre".

- Allez dans maps puis dans refraction, allez chercher raytracing,



- Puis dans Background cliquez dans "none" et allez chercher l'image bitmap "hiver.jpg".

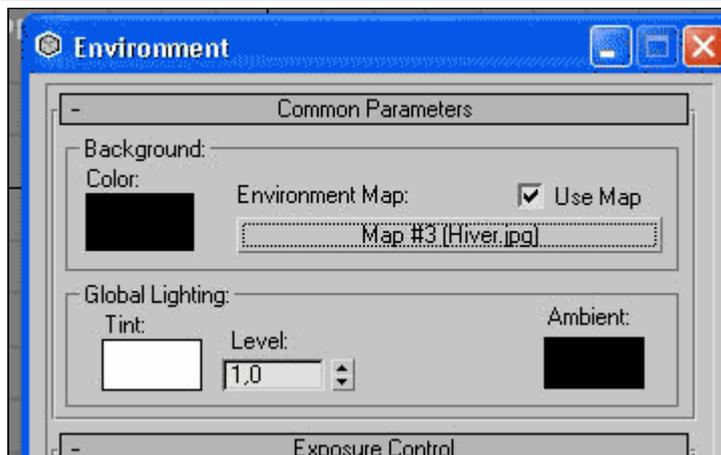


- Ci-dessous l'image "hiver.jpg".



- Bon après on va dans Environnement (menu déroulant rendering)

- Allez chercher votre image bitmap "hiver.jpg"



- Faites un rendu en 320x240 vous devez avoir ça:



- Le background est bien déformé par la shère en verre ainsi que les objets derrière.

- Vous pouvez faire une vidéo qui tourne autour et vous verrez que ça marche bien.

- il y a d'autres techniques suivant ce que l'on veut avoir comme résultat, mais celle là est moins gourmande et marche très bien pour toutes les situations et n'oubliez pas que si vous utilisez une autre technique où il faut mettre une valeur de réfraction, la réfraction du verre est de 1,44.

- fichiers à télécharger :

fichier max

image rendu final

animation autour de l'objet

- Voilà !

A+

ANUBIS

:: Sphère en verre avec réfraction du background ::