



# TS201x & 3DS MAX - TUTORIALS

## MODELISATION AVANCEE CRÉER UN OBJET LOFT – CLOTURE, GRILLAGE

### Remarques préliminaires

*Train Simulator 2017 est en version 58*

*La pratique habituelle de 3d Studio max est supposée acquise.*

Exemple utilisé : SNCB, barrière béton de type Roulers

Référence : RAIL SIMULATOR \_ Developer docs - Procedural Lofted Geometry

### Objectif

L'objectif est de créer une barrière en béton à faible nombre de polygones pouvant être placée comme un objet loft.

Cette procédure peut s'appliquer également pour des quais, les lignes d'arbres ou de maisons ainsi que de ponts

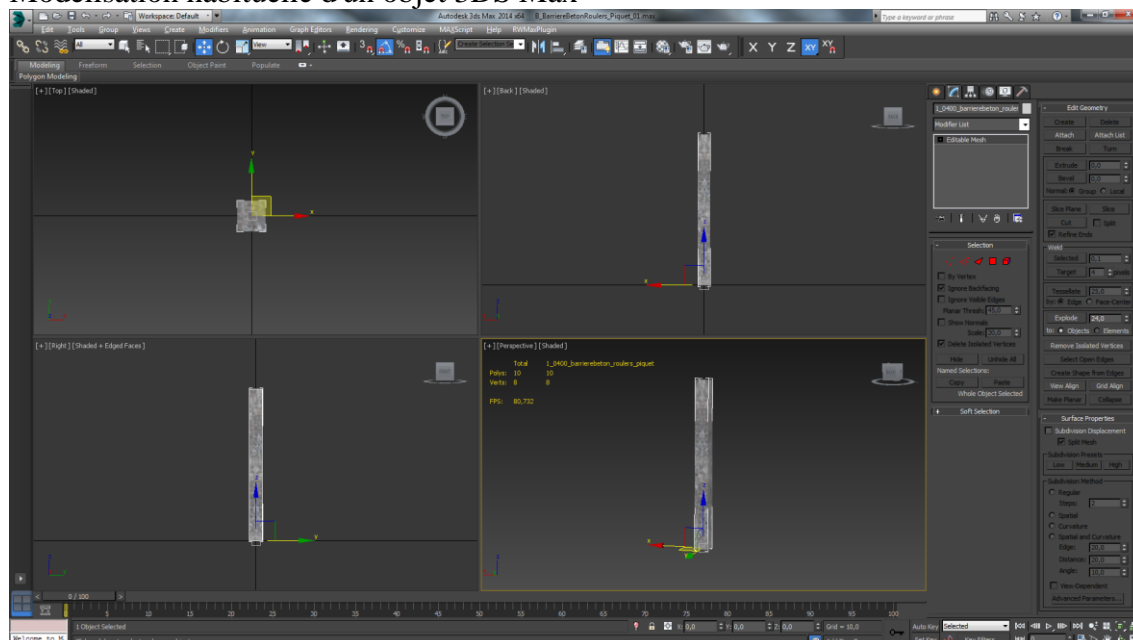
### Modélisation

La modélisation se fera en deux parties : Le panneau qui sera l'objet loft

Un piquet qui sera un objet de scène

### Piquet

Modélisation habituelle d'un objet 3DS Max



Point de pivot centré au sol.

## Panneau

L'objet sera un simple plane et donc à très faible nombre de polygone, 2 en l'occurrence.  
Comme l'objet est troué, une texture avec alpha channel sera utilisée.

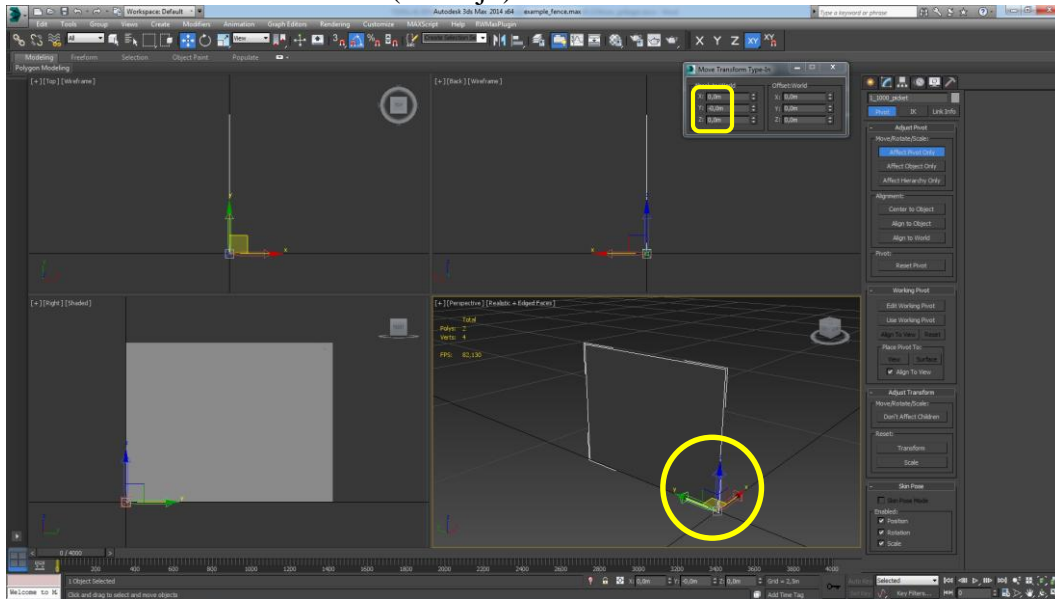
Kuju a mis à disposition les "RS Developer examples"

Remarque : ces exemples Kuju ont été créés avec une version ancienne de 3DS Max et nécessitent un "Reset material editor slot" pour la gestion de la texture.

Nom : example\_fence.max

Localisation : ...\\Developer\_Source\\Addon\\Scenery\\Procedural

### 1. Ouvrir le fichier .max (de Kuju)

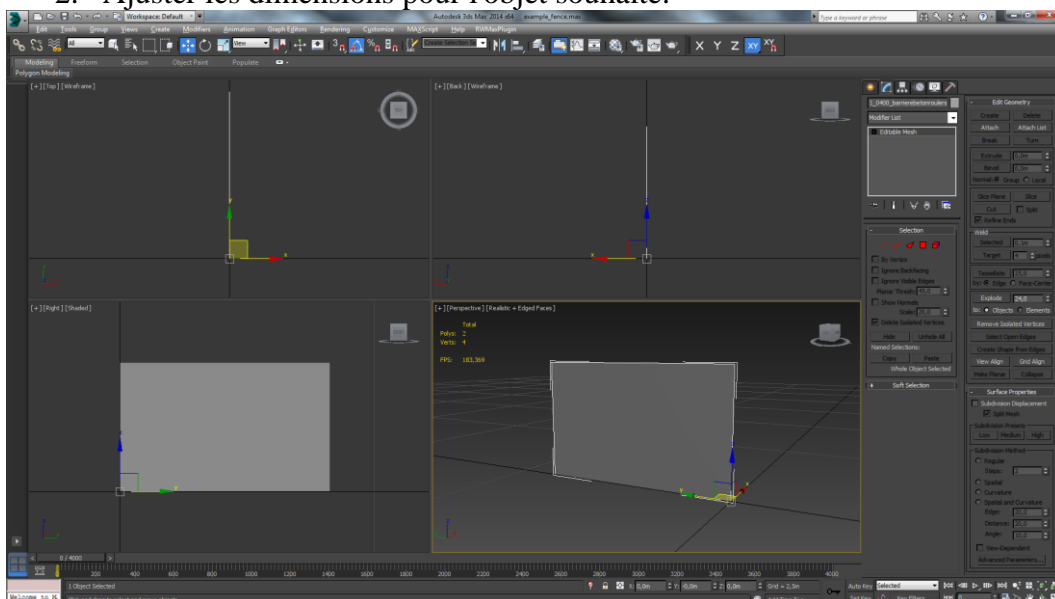


On peut observer : la base de l'objet, en réalité le départ de l'objet loft strictement aux coordonnées 0,0,0

Les pivots point alignés sur les axes

Un objet de type Editable Mesh

### 2. Ajuster les dimensions pour l'objet souhaité.



L'objet est maintenant prêt à recevoir la texture.

## Texturage

Deux textures sont nécessaires pour ce type d'objet : L'une pour le piquet  
L'autre pour le panneau

### Texture Piquet

Il s'agit d'une petite texture appliquée comme habituellement.

Nom : nom caractéristique, ex. : BarriereBetonRoulers\_Piquet.dds

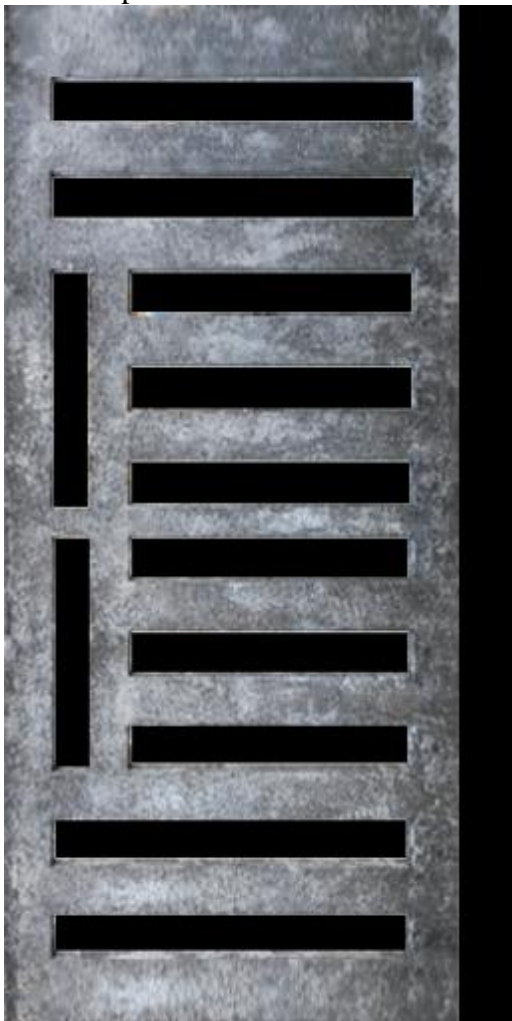
Dimensions : 32 \* 256 (par exemple)

Shader : TrainBasicObjectDiffuse

### Texture Panneau

La texture est appliquée sur l'ensemble du panneau. Elle représente une longueur minimum d'étirement de l'objet Loft.

Un exemple :



Nom : nom caractéristique, ex :

BarriereBetonRoulers.dds

Dimensions : 256 \*512 (par exemple)

**Shader : ce type d'objet emploie un shader particulier**

**LoftTexDiff**

Pas d'alpha chanel (dans ce cas)

Ou

**LoftTexDiffTrans**

Avec alpha chanel en tout ou rien

! Valider TRANS dans l'éditeur de matériau

La texture est plutôt orientée vers le haut comme une bande qui va s'imprimer sur l'objet loft

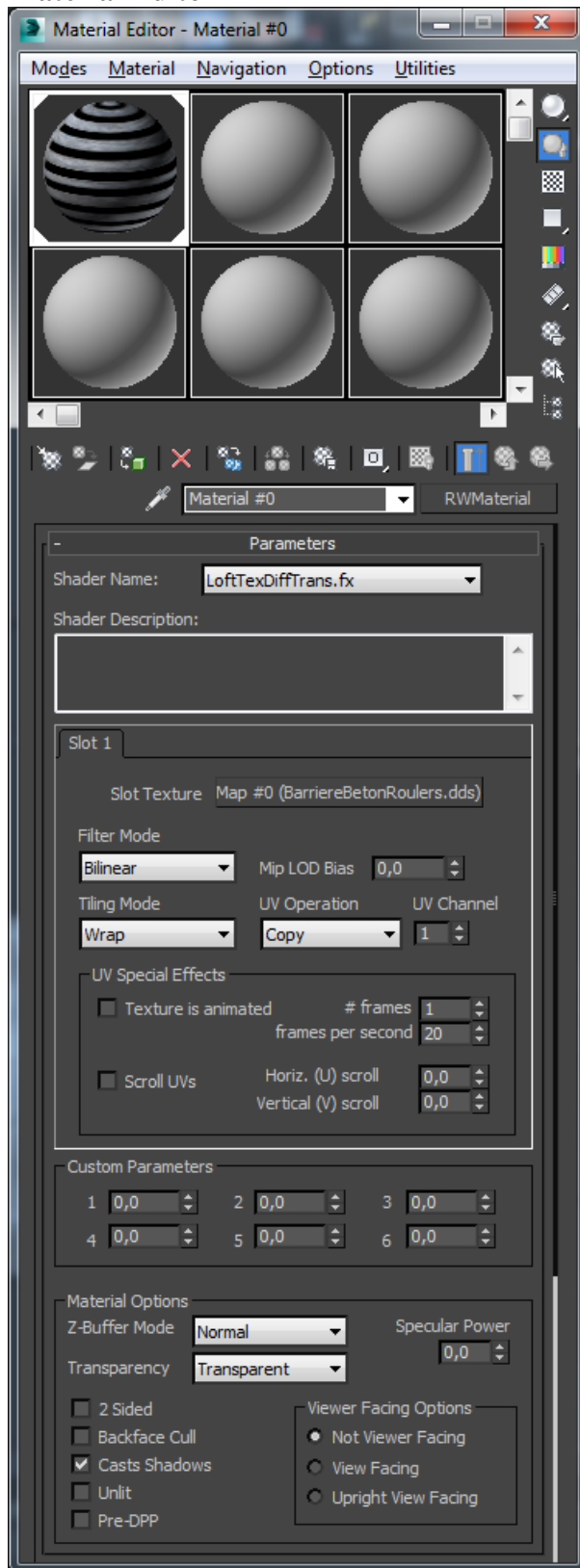
Remarque : l'option "2 sided" dans l'éditeur de matériau peut être nécessaire.

Remarque :

La bande noire en dessous permet de recréer le vide sous le panneau de cette clôture.

En haut et en bas de la texture, la bande béton est large parce que de part et d'autre le piquet de béton vient recouvrir un peu le panneau.

## Material Editor



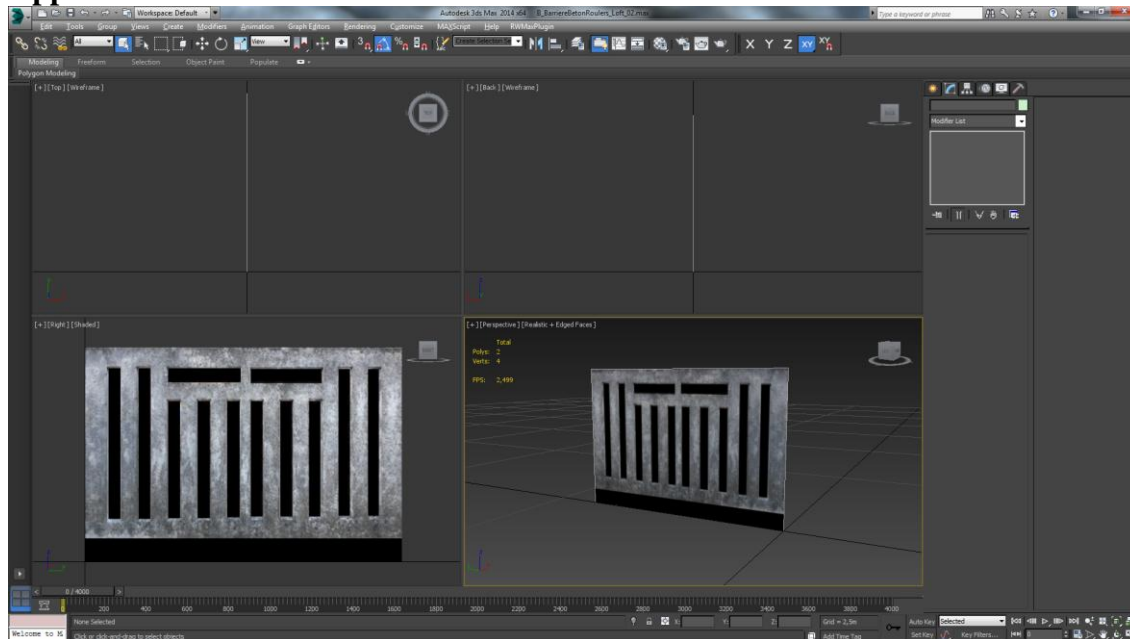
Utilisation du shader :

LoftTexDiffTrans

Ce shader spécifique à un objet loft gère la transparence en tout ou rien.

Transparency sur : Trans

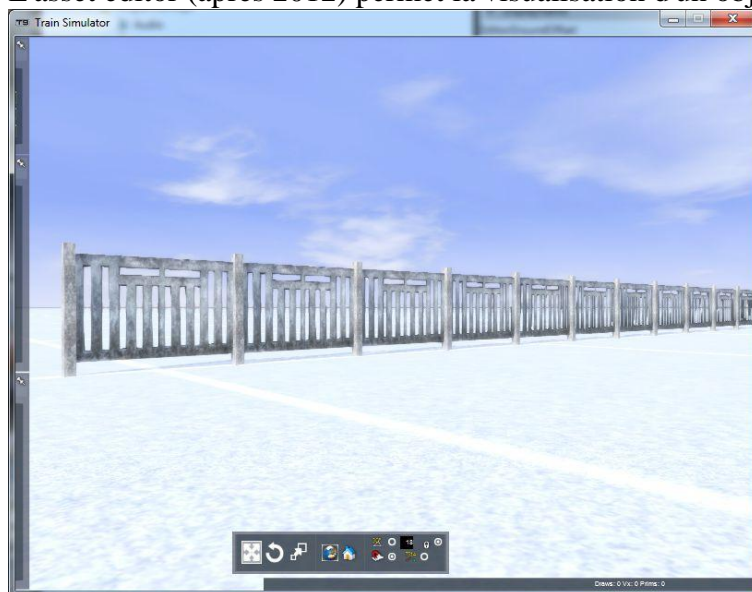
## Application de la texture



Sauvegarde, procéder à l'exportation au format .igs

## Résultat

L'asset editor (après 2012) permet la visualisation d'un objet loft



## Blueprint

Voir : [BPE 2 \\_ Information de Blueprint\\_Loфт.docx](#)

A. Noël (2016)

Nom du fichier : TS201x & 3DSMax 2013 \_ Modélisation avancée - Créer un objet Loft (Clôture, grillage).docx  
Localisation : D:\TS2015\4 TUTORIALS\PERSONNELS\1 TEXTURE & MODELISATION\TS2015 & 3DSMax 2013