



# Ts20xx & 3DS MAX - TUTORIALS

## MODELISATION AVANCEE CRÉER UNE TEXTURE ANIMÉE FEU CLIGNOTANT

### Remarques préliminaires

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

Exemple utilisé : Feu de trafic routier clignotant pour indication de danger

### Principe

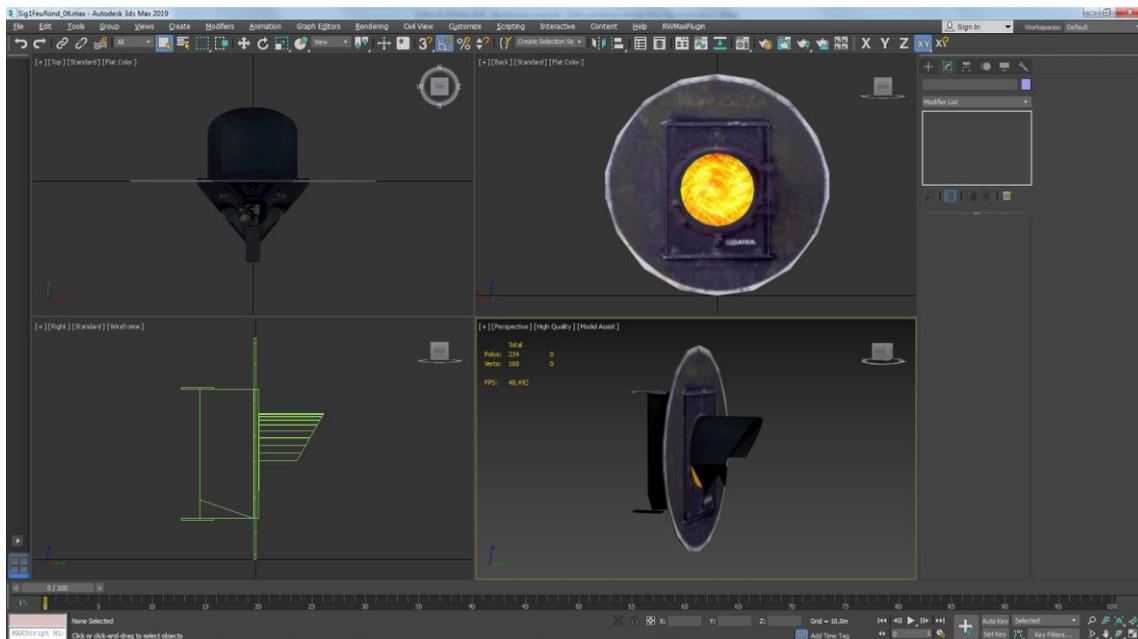
Une texture animée est utilisée pour simuler le clignotement.

Il s'agit donc d'un objet de scène c'est-à-dire ni d'un phare de matériel roulant ni d'un signal ferroviaire évidemment.

Ceci ne nécessite aucun script ni blueprint particulier.

A ce stade : le feu est modélisé avec la lampe vide (ou éteinte)

La texture animée se plaque sur un simple cercle superposé à l'objet de base

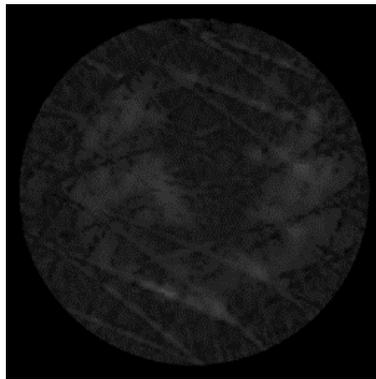
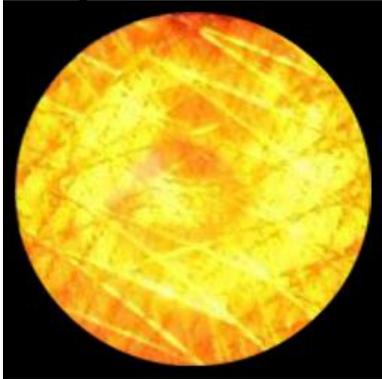


On voit ici la texture animée déjà superposée sur le feu.

## Les textures

Les textures doivent d'abord être disponibles et formatées (dds).

Exemple :



Nom : FeuJaune\_Anim1.bmp (par exemple)

FeuJaune\_Anim2.bmp Etc...

Format : 256 x 256 24bit

Sans alpha chanel

Remarque : un alpha chanel n'est pas indispensable, il suffit d'aligner le rond de la texture sur le cercle modélisé.

## Nombre de texture

Comme on le verra plus loin, un réglage de la vitesse de clignotement est possible au niveau de 3DS Max mais celui-ci reste très rapide.

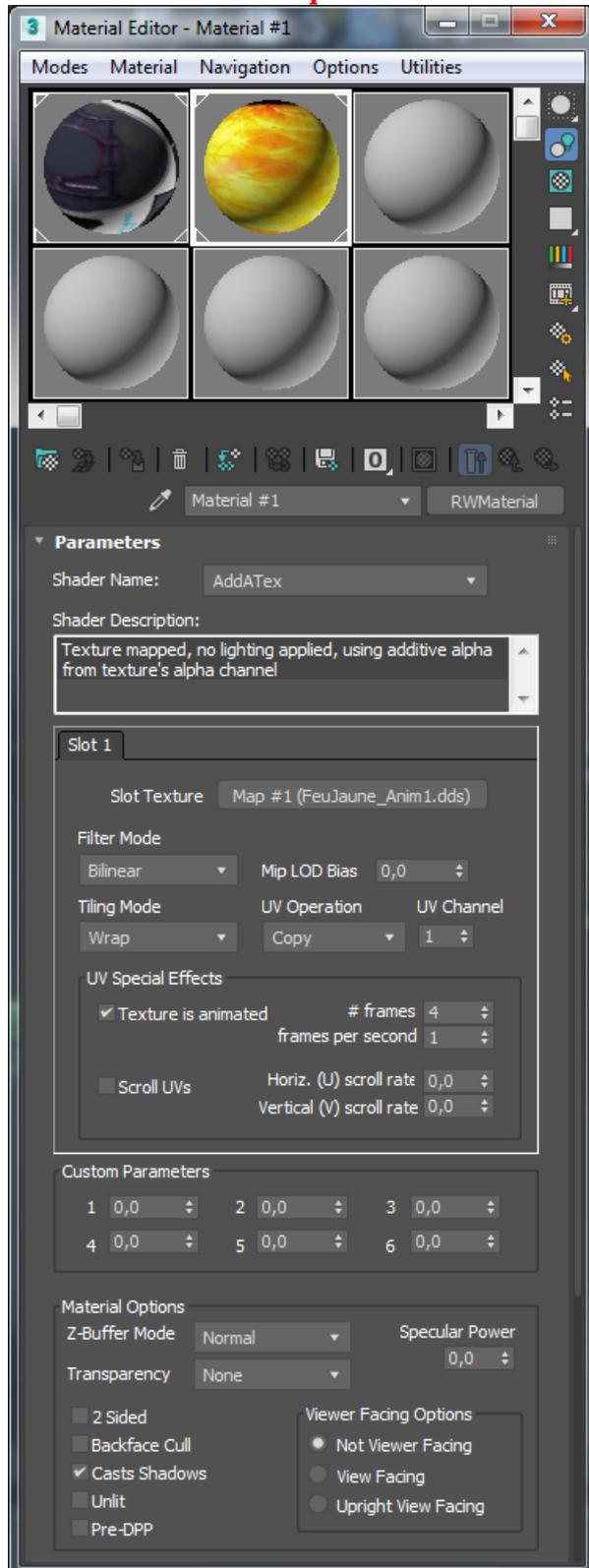
Une astuce est d'augmenter le nombre de texture pour ralentir l'affichage.

Pour le cas présent 4 texture seront utilisées : 1 allumé et 3 éteintes.

## Procédure

Dans 3DS Max, appliquer la texture n°1 (FeuJaune\_Anim1.dds ) sur le plane concerné

**Il est indispensable d'appliquer d'abord la texture n°1 pour que le logiciel enchaîne les textures avec le bon séquençement.**



Utiliser AddATex : additionne sur l'objet de fond une texture toujours lumineuse

Note : le shader "AddText" (sans alpha channel) ne fonctionne pas pour une texture animée.

Cocher "Texture is animated"  
Indiquer le nombre de "frames" (le nombre d'image disponible pour la séquence)

"Frames per second" influencera sur la vitesse de défilement.

1 : lent

>1 : de plus en plus rapide

Exporter le modèle

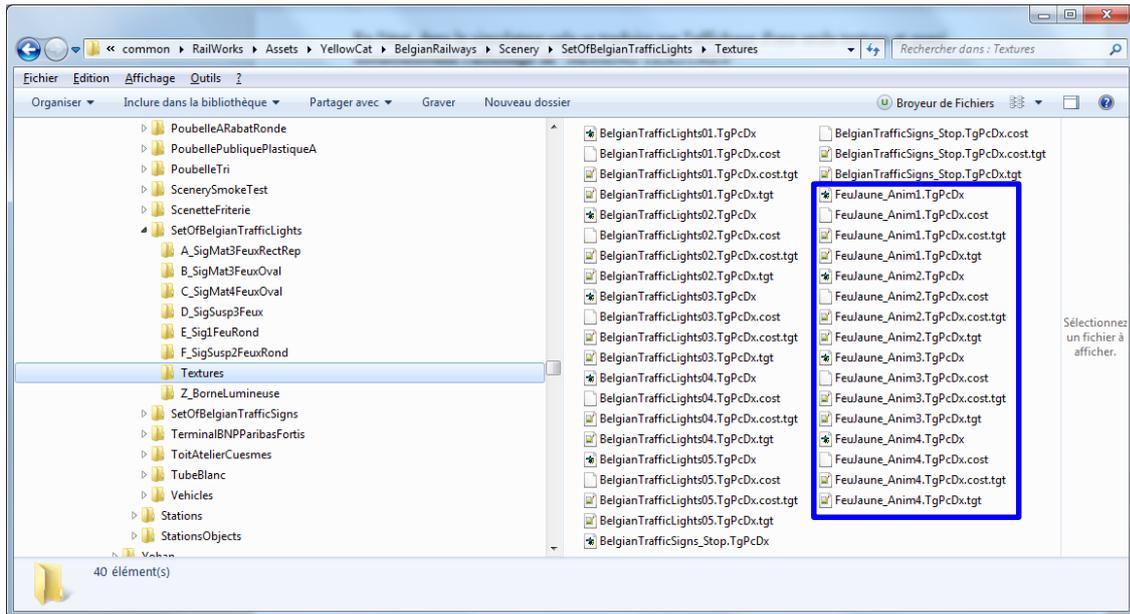
Déclarer le fichier .igs dans un "SceneryBlueprint" classique.

## Remarque

Lors de l'exportation .igs, seule la texture XXXXX\_anim1.ace sera compilée et transformée en XXXXX\_anim1.TgPcDx

En l'état, dans le simulateur cela se traduira par l'affichage d'une seule texture et quasi instantanément l'affichage de "MISSING TEXTURES"

Il est aisé de pallier à cela en convertissant le reste des textures via le Blueprint Editor.  
Clic sur la texture concernée .ace → Export → Export this only  
Toutes les textures sont maintenant disponibles au format .TgPcDx



Autre remarque, il est conseillé de vérifier le clignotement directement dans la simulation car la vitesse de celui-ci peut être moins rapide dans l'édition d'une scène à cause de la charge graphique plus importante.

## A. Noël (2020)

Nom du fichier : TS20xx & 3DSMax 2019 \_ Modélisation avancée - Créer une texture animée (Feu clignotant).docx  
Localisation : D:\TS2015\4 TUTORIALS\PERSONNELS\1 TEXTURE & MODELISATION\TS2015 & 3DSMax 2013