

La fonction Real Scale

Bonjour,

Aujourd'hui j'aimerais vous parler de l'option Real Scale qui va faire gagner beaucoup de temps. Je l'utilise principalement dans Maxwell Studio.

Que fait cette fonction ?

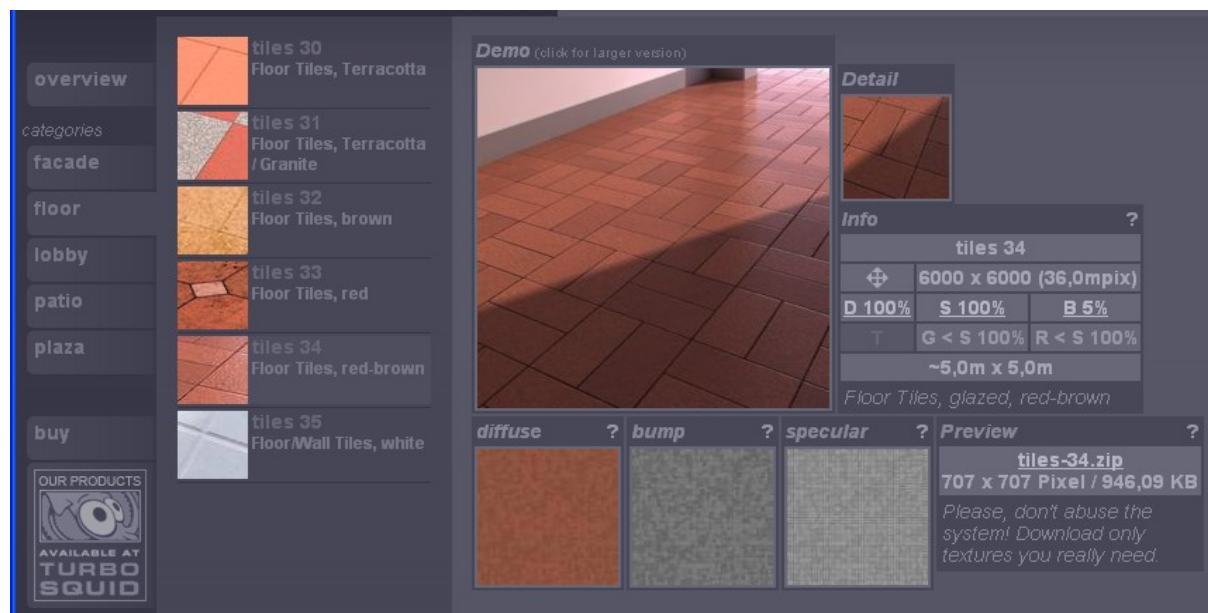
C'est une « propriété » pour les textures. Elle permet de leur donner des dimensions en mètre. C'est vraiment très pratique lorsque l'on connaît la dimension réelle de nos fichiers textures. En effet un des problèmes que l'on rencontre parfois sur les images c'est la mauvaise échelle d'une texture (parquet, carrelage, placage bois...).

Avec Real Scale on évitera ce problème.

Alors comment ça marche ?

Déjà il faut connaître la taille des textures utilisées. Pour ma part j'ai une bibliothèque arroway et il y a ces renseignements fournis. Lorsqu'il m'arrive de faire des prises de vues j'ai pris l'habitude de noter la taille ou de placer un objet qui me servira plus tard pour faire une mesure photoshopienne.

Ici nous utiliserons une texture arroway. Une version basse résolution est téléchargeable sur leur site. (www.arroway.de)



Le taille réelle de la texture est de 5m x 5m

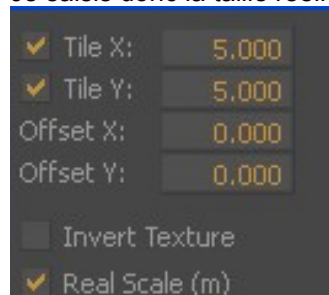
Construisons maintenant notre matériau Maxwell.

Dans l'éditeur de matériau (Maxwell Material Editor ou celui de Maxwell Studio).

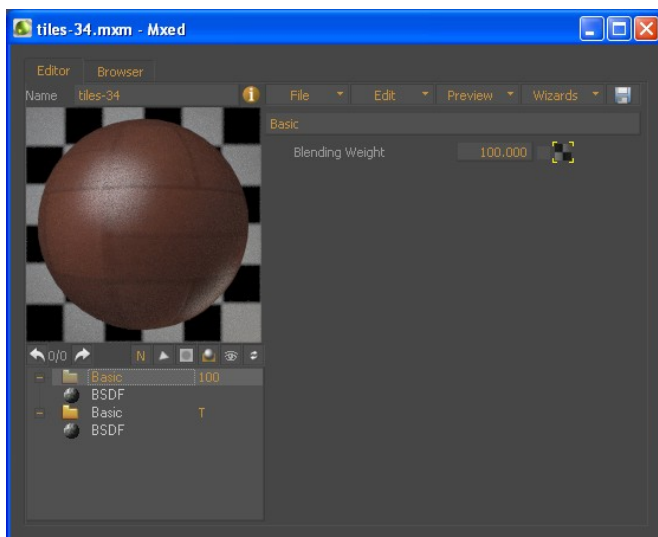
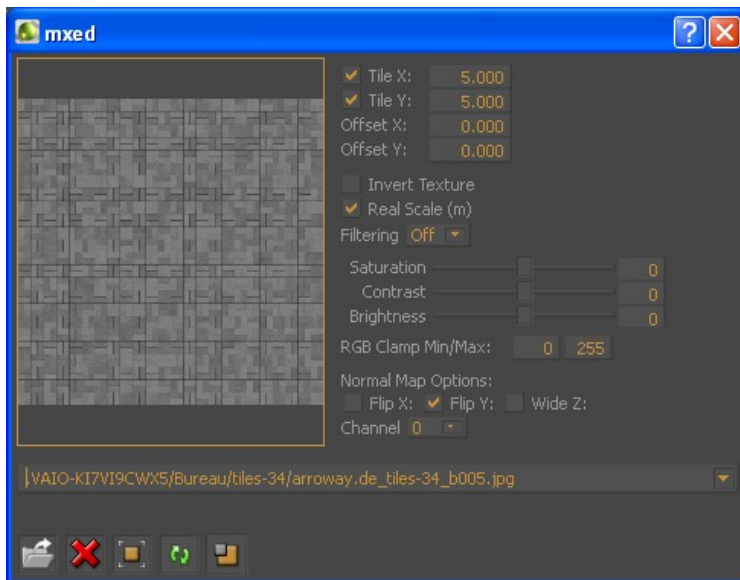
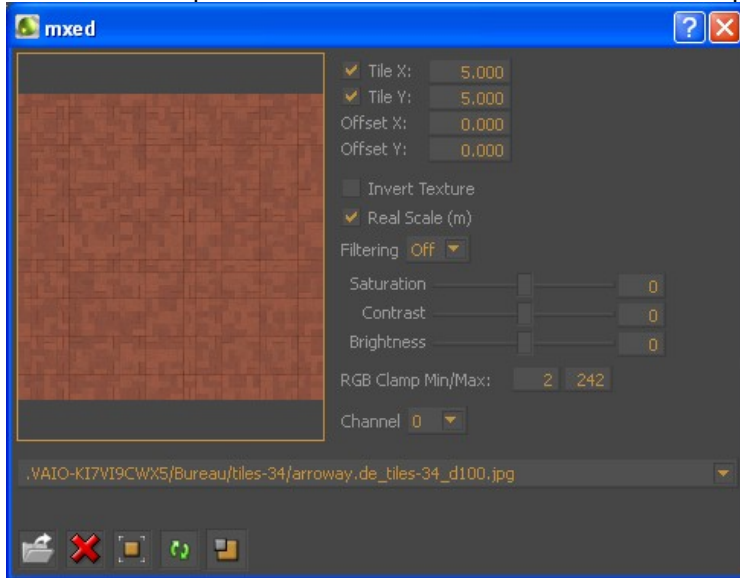
On charge la texture, on coche Real Scale.

Les données tile X, tile Y indique maintenant la taille en mètres de la texture.

Je saisis donc la taille réelle fournie par Arroway : 5x5 m.



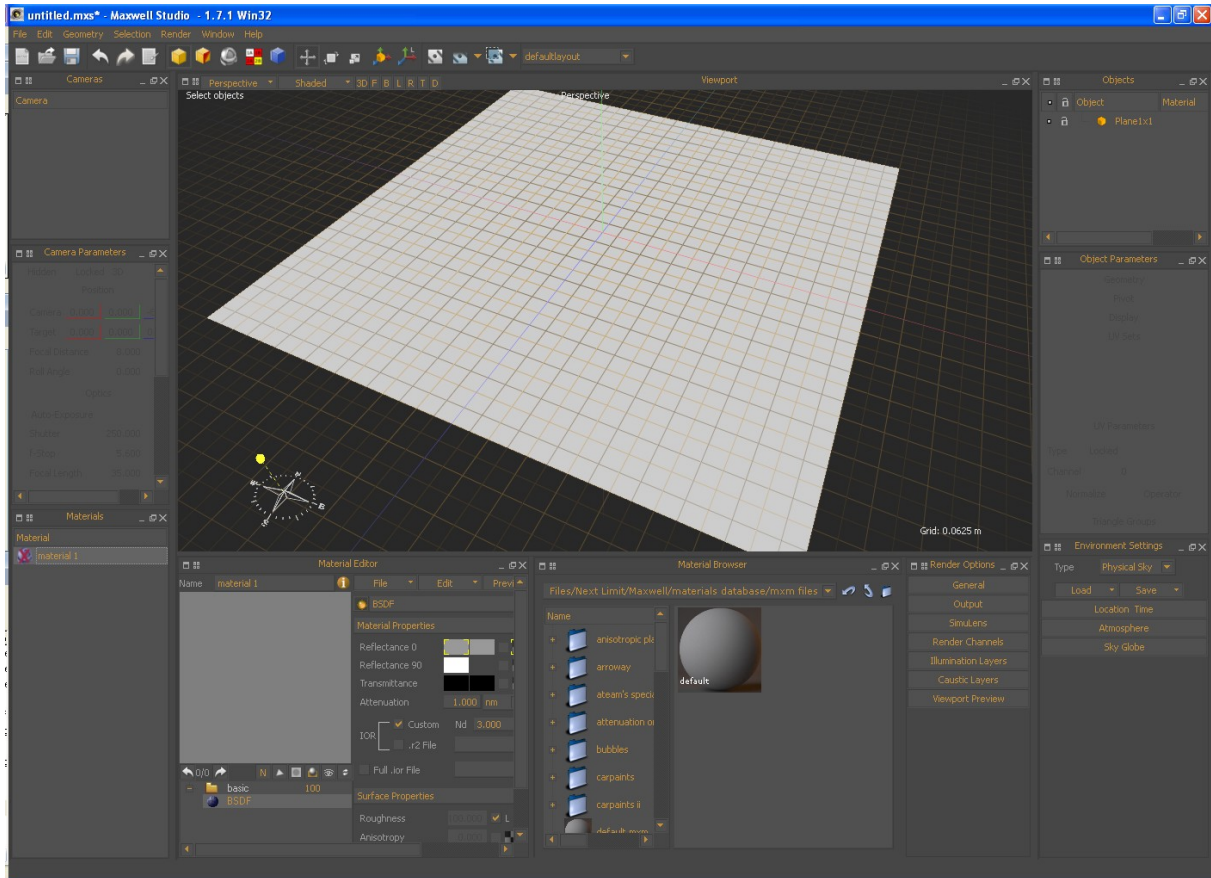
Attention de ne pas oublier de le faire sur toutes les textures que l'on charge (bump, weight map....)



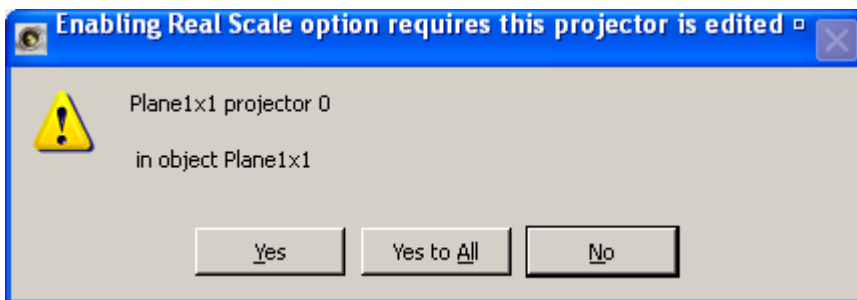
Côté création du matériau c'est fini. Je sauvegarde. Vous voyez ça n'est pas très compliqué.

Passons maintenant au mapping dans Maxwell Studio.

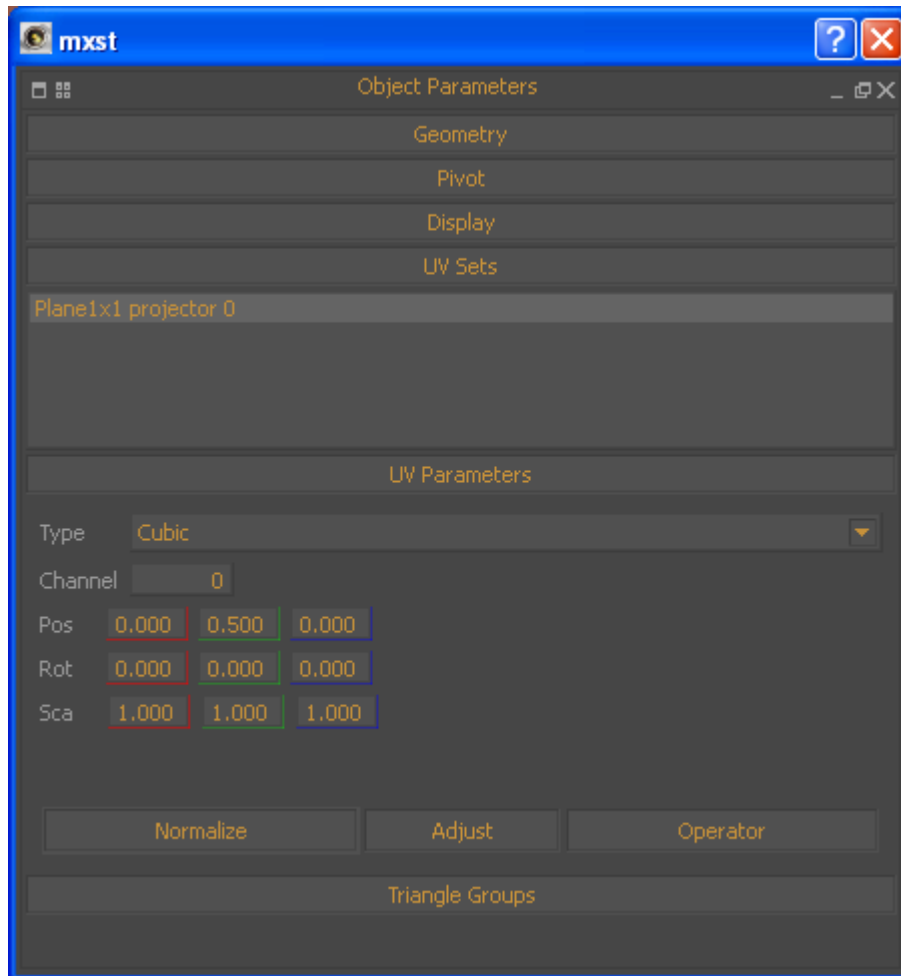
Je charge un plan de 1x1m. (file>library>objects>primitives>plane1x1)
Je charge mon matériau (clic droit dans la fenêtre material>import MXM)



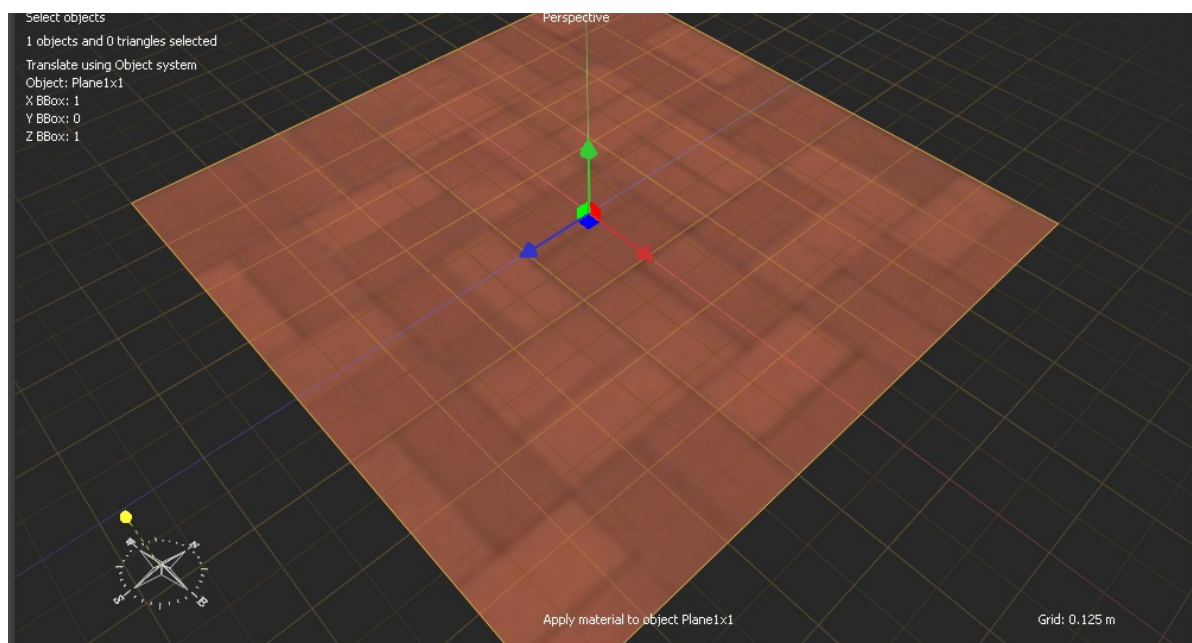
Je l'applique à mon plan. Maxwell Studio m'avertit que le matériau est en mode Real Scale. Il me demande de vérifier mes UV sets.



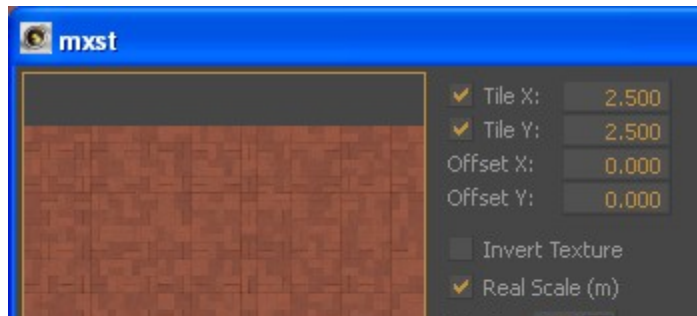
Pour corriger mon UV je choisis l'UV associée à mon objet, je passe un projection cubique ou planar et je clique sur Normalize.



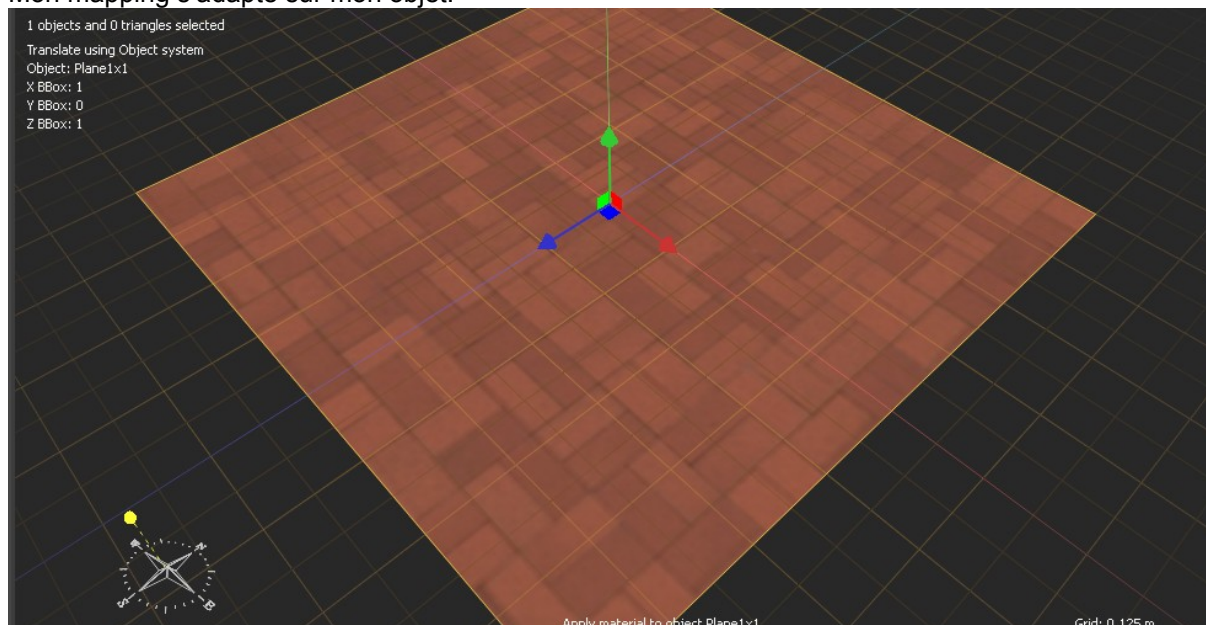
La fonction normalize traite mon UV comme un cube de 1mx1mx1m ou un plan de 1mx1m. Ainsi ma texture Real Scale est projetée à la bonne échelle. Rapide et pratique non ?



Si ma texture est de 2,5x2,5 m je change ces valeurs dans l'éditeur de matériau (attention sur toutes les maps).



Mon mapping s'adapte sur mon objet.



Avec le Real Scale plus de temps perdu à vérifier la cohérence de son placage.

roch@maxwellrender.fr