

# Fontaine 1.2

*Par François Mourlevat*  
© Mars 1999



## Table des Matières

### **1. Introduction**

### **2. Copyright**

### **3. Installation**

- a) Pacquage
- b) Répertoire
- c) Chargement
- d) Version

### **4. Description de l'inteface**

- a) Fonctions
- b) Boutons
- c) Divers

### **5. Documentation Rapide**

### **6.Utilisation**

### **7. Historique**

### **8. Contact**

## **1. Introduction**

Bienvenue dans Fontaine version 1.2. Ce programme est un script composé pour 3D Studio Max 2.5. Sa fonction consiste à créer des fontaines dont le jet produit des rebonds sur le sol, tenant compte de la gravité et du vent, ainsi que de la force du jet.

## **2. Copyright**

Ce programme est fourni en freeware avec son code source non crypté. En contre partie, il n'est pas possible d'en faire l'objet d'une transaction ou d'une revente. En cas de modification du code, prière de laisser le nom de l'auteur du source original.

## **3. Installation**

### **a) Pacquage**

Fontaine version 1.2 est livré en version française et anglaise. Voici le contenu détaillé du pacquage :

Fontain12.ms	version française du programme
Fontain12us.ms	version anglaise du programme
ftn.jpg	image du logo
readme.txt	informations
Fontain12.pdf	documentation complète (ce fichier)

### **b) Répertoire**

Pour installer le programme, copier simplement Fontain12.ms ou Fontain12us.ms selon la version choisie, ainsi que ftn.jpg dans le répertoire de vos scripts. Par défaut, ce répertoire est c:\3dsmax2.5\scripts\

### **c) Chargement**

Pour charger le programme, choisissez l'onglet *Utilitaire* du panneau de commandes. Pressez le bouton *Maxscript*. Pressez le bouton *Run Script*. Une boîte de dialogue vous invite à charger un script. Vous pouvez choisir Fontain (figure 1).



#### **d) Version**

Lorsque le programme est chargé à partir de 3D Studio Max 2.0, une boîte de dialogue apparaît (figure 2) et le programme ne peut être chargé.

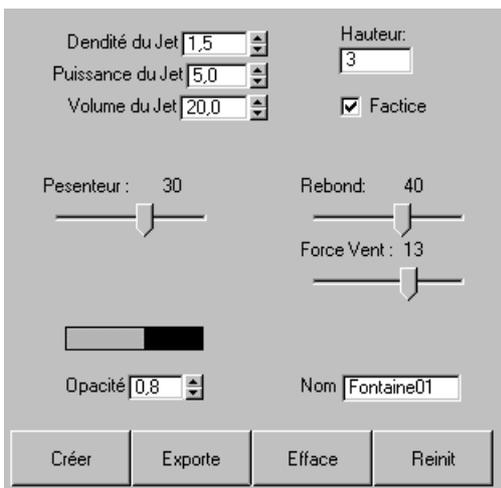


Si vous utilisez une version 2.5 ou supérieure, le programme est chargé et l'interface apparaît à l'écran permettant à l'utilisateur la génération des vignettes.

### **4. Description de l'interface**

Lorsque le programme est lancé, l'interface apparaît dont voici la partie principale (figure 3) :

#### **a) Fonctions**



Densité du jet : fournit un paramètre de taille des gouttes dont l'effet n'apparaît qu'au rendu.

Puissance du jet : agit sur la vitesse des particules pour produire un jet plus ou moins violent

Volume du jet : permet de définir le nombre des particules identique dans les fenêtres et au rendu

Hauteur : coordonnée en Z du point de départ du jet d'eau

Pesanteur : permet de définir l'attraction de la gravité

Rebond : permet de définir le rebondissement de la cascade d'eau

Force Vent : donne plus ou moins de tempête sur le jet d'eau

Opacité : permet de gérer la transparence de l'eau

Palette de couleur : permet de gérer l'opacité du jet d'eau selon l'accélération des gouttelettes

Nom : permet de nommer l'objet Fontaine

## **b) Divers**

4 Boutons permettent de réaliser les opérations suivantes :

- Créer : Permet de créer une fontaine
- Réinit : Réinitialise la scène
- Effacer : Détruit toute fontaine
- Exporter : Exporte la fontaine dans un fichier d'extension .max

## **c) Divers**

Cette routine permet de construire rapidement une fontaine. Elle conserve en mémoire la valeur des paramètres modifiés au cours d'une session, et détecte les paramètres d'une fontaine existante si celle-ci existe dans la scène. Le script s'adapte enfin à toute nouvelle scène chargée et contenant une fontaine sans avoir à être réévalué. Il suffit simplement de fermer et rouvrir la fenêtre de travail.

Si une fontaine existe dans la scène, le script vous invite à la détruire au préalable avant d'en construire une nouvelle. Si vous voulez conserver plusieurs fontaines, il faut renommer les composants de chacune.

## **5. Documentation rapide**

Une documentation est disponible dans le programme par le panneau déroulant Documentation, Infos (figure 6).



## **6. Utilisation**

Ce programme vous permet de créer une fontaine unique. Les composants de la fontaine sont inclus dans un groupe portant le nom indiqué dans le champ *NOM* :. Une fontaine est faite pour être exportée, et il ne peut y avoir plus d'une fontaine dans la scène au moment de la création. Plusieurs fontaines peuvent ensuite être fusionnées dans une autre scène.

## **7. Historique**

- Le 24 mars 1999 : la version 1.2 ajoute la fonction d'exportation des fontaines et la réinitialisation de la scène.
- Le 21 mars 1999 : la version 1.1 corrige le beep en sortie du programme et permet son chargement automatique. Le code a subi quelques optimisations. Une documentation est ajoutée au paquetage.
- Le 07 Mars 1999 : La version 1.0a corrige un bug concernant l'activation des boutons du panneau de contrôle lors de la fermeture de la fenêtre principale.
- Le 26 Février 1999, la version 1.0 a été publiée sur le site Kinetix, forum Maxscript.

## **8. Contact**

Vous pouvez joindre l'auteur de ce programme pour un report de bugs, ou des suggestions concernant une future version.

François Mourlevat

[Mourl@club-internet.fr](mailto:Mourl@club-internet.fr)

http : [www.chez.com/mourl/](http://www.chez.com/mourl/)

Le site web contient d'autres programmes freewares de l'auteur en téléchargement libre.