

# Mitten (Mojolike)



Ce pas à pas aborde la création d'un terrain procédural de type **Mitten** sous **Vue Esprit 5**.

Les **Mitten** sont ces grands reliefs érodés du parc national de **Monument Valley** (Utah-Arizona, U.S.A.) rendus célèbres dans le monde entier par les films de **John Ford**. Ce sont des reliefs standards que l'on retrouve plus ou moins altérés dans de nombreux paysages réalisés avec **MojoWorld**.

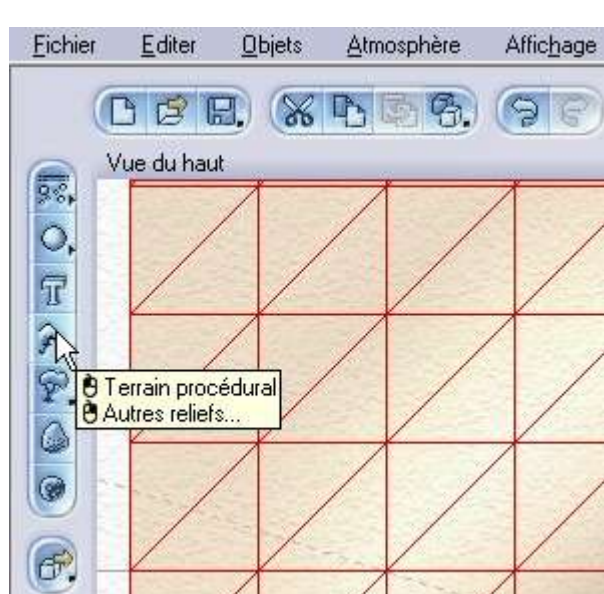
## 1. Requis

- [Vue Esprit, version 5 ou supérieure](#)

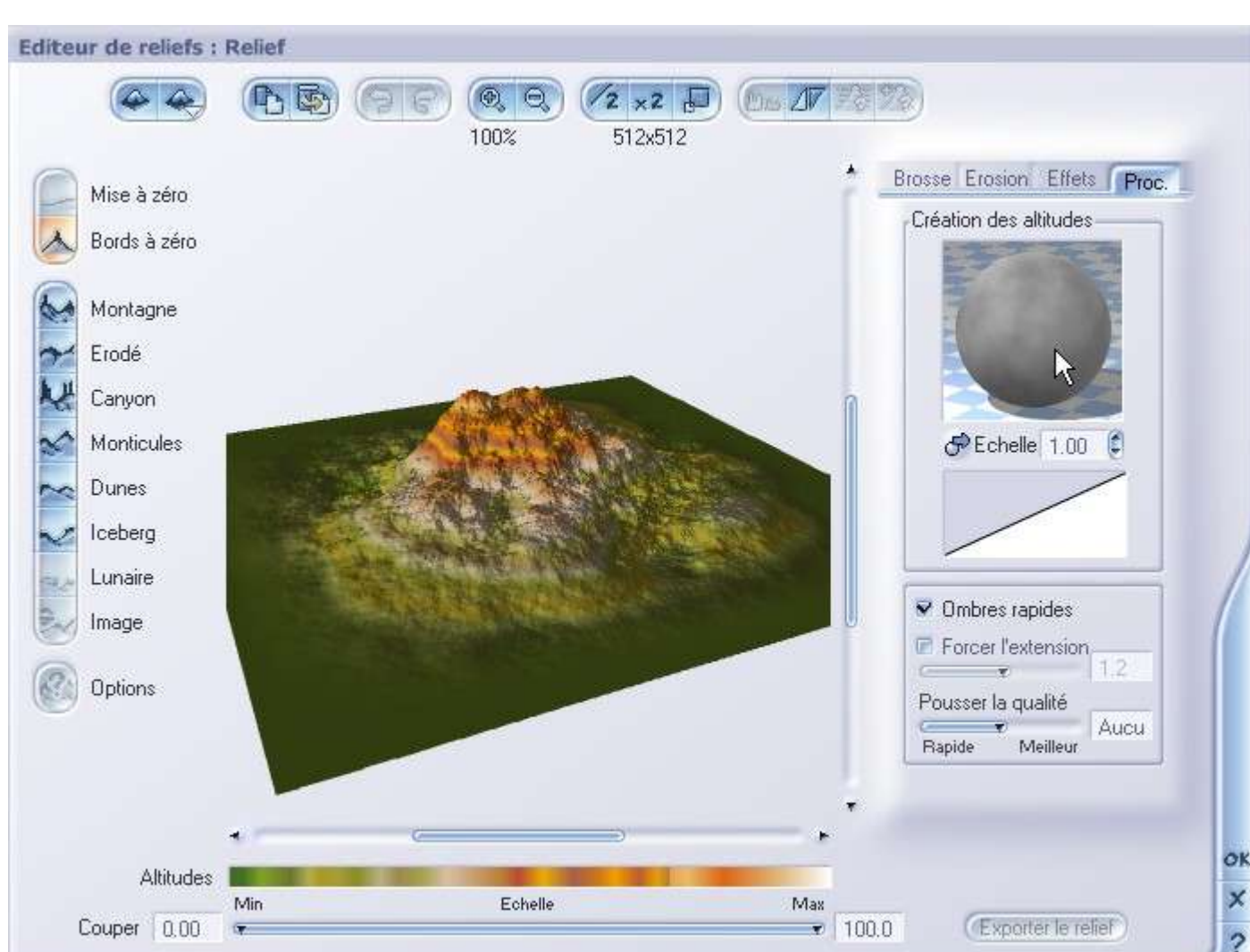
[1. Requis](#) | [2. Editeur de reliefs](#) | [3. Création des altitudes](#) | [4. Rendu](#)

## 2. Editeur de reliefs

Exécutez **Vue Esprit** et créez un terrain procédural de 512x512 pixels.



Faites un double-clic sur le terrain généré afin d'accéder à l'éditeur de reliefs.



Pointez votre souris sur la fenêtre **Création des altitudes** : effectuez la combinaison **Ctrl + clic** pour ouvrir son éditeur.

[1. Requis](#) | [2. Editeur de reliefs](#) | [3. Création des altitudes](#) | [4. Rendu](#)

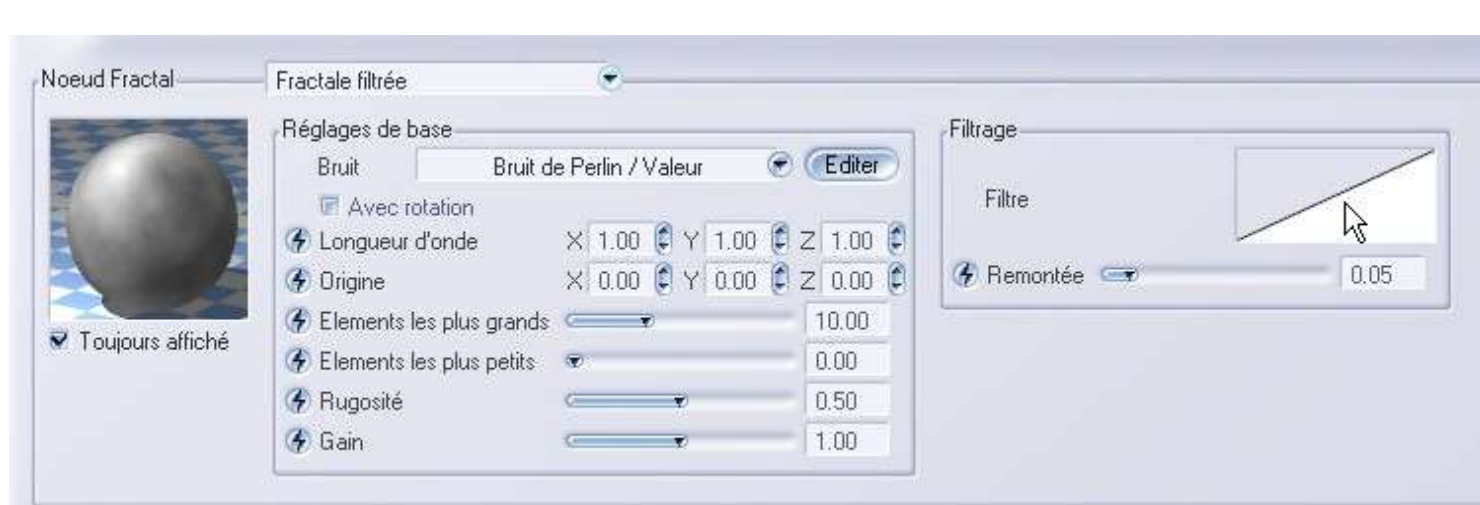
## 3. Création des altitudes

Accédez à l'onglet **Noeud fractal** et, depuis le menu déroulant, choisissez **Fractale Filtrée**.

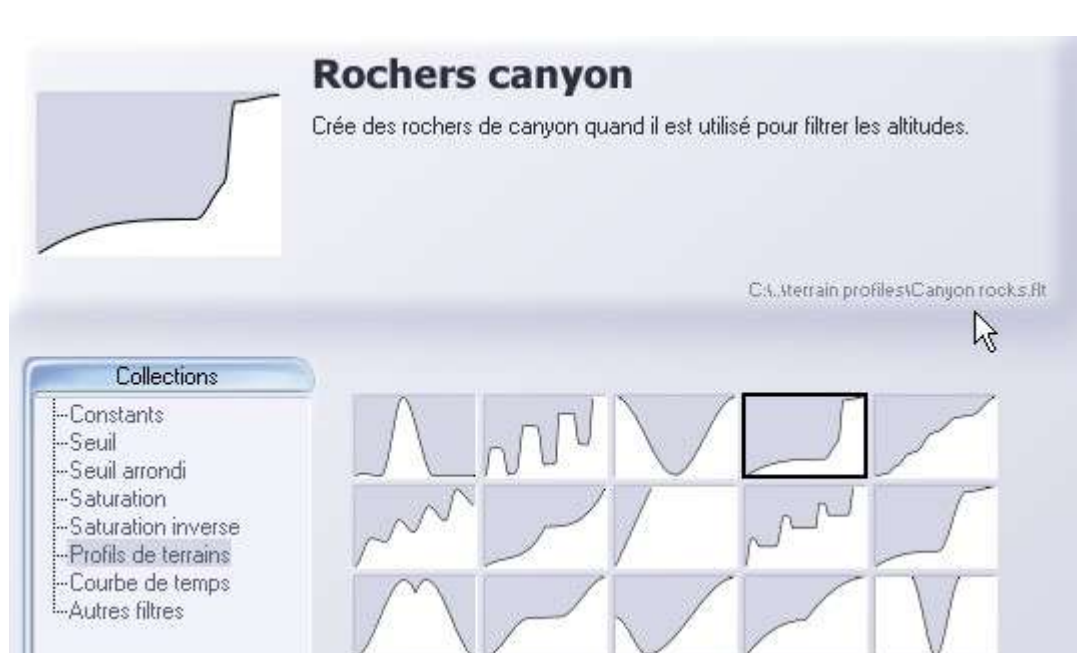


La fenêtre **Filtrage** est apparue !

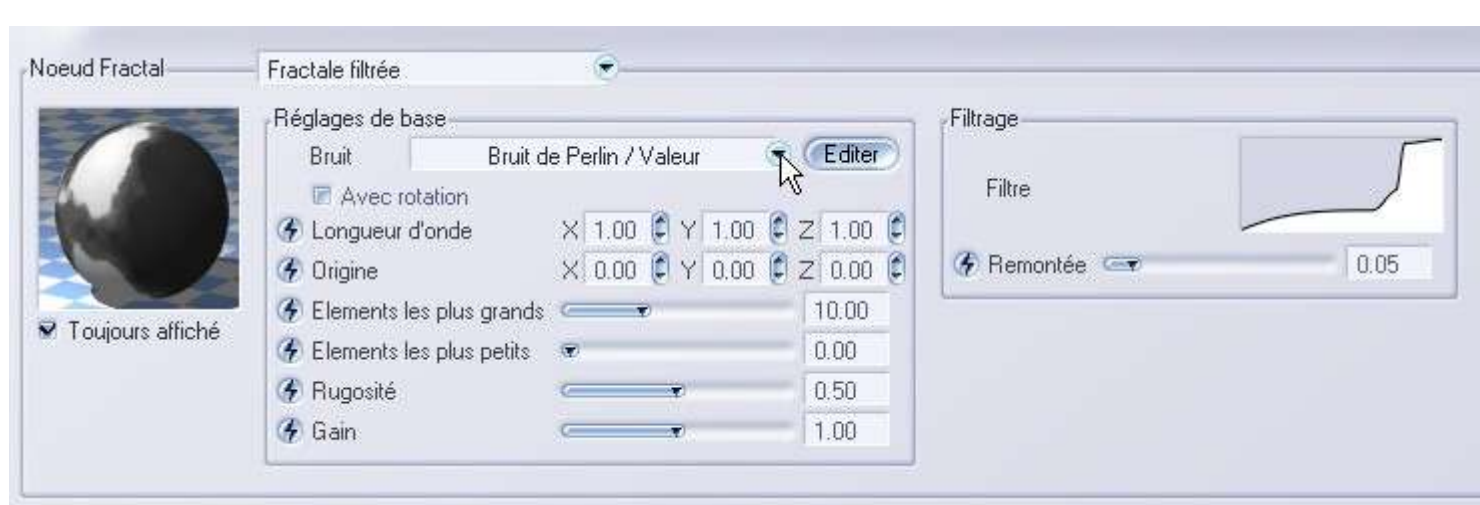
Effectuez un double-clic sur le filtre par défaut afin d'ouvrir la bibliothèque de filtres.



Dapuis cette bibliothèque de filtres prédéfinis, allez à **Profils de terrains** et choisissez **Canyon rocks.flt**.

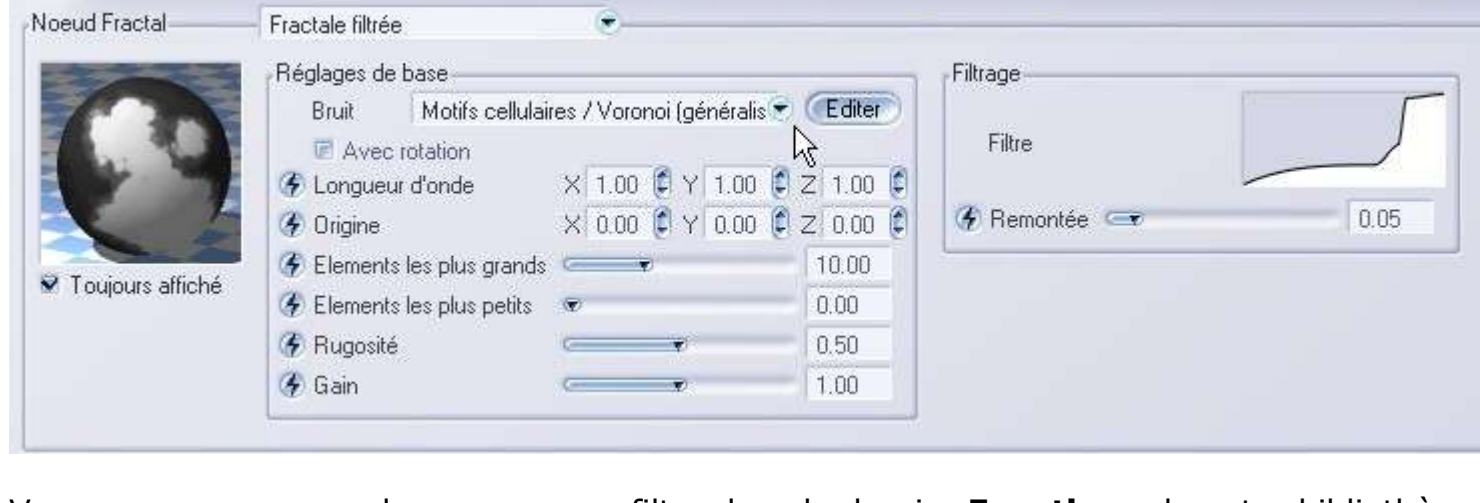


Paramétrez le bruit de la fractale en validant **Motifs cellulaires/Voronoi (généralisé)**.



Par la suite, vous pourrez personnaliser ce filtre en réglant les différents curseurs (rotation, longueur d'onde, origine, taille des éléments, rugosité, gain).

Vous pouvez l'altérer de manière plus classique : effectuez un double-clic sur le filtre **Canyon rocks** et déplacez les points de la courbe.



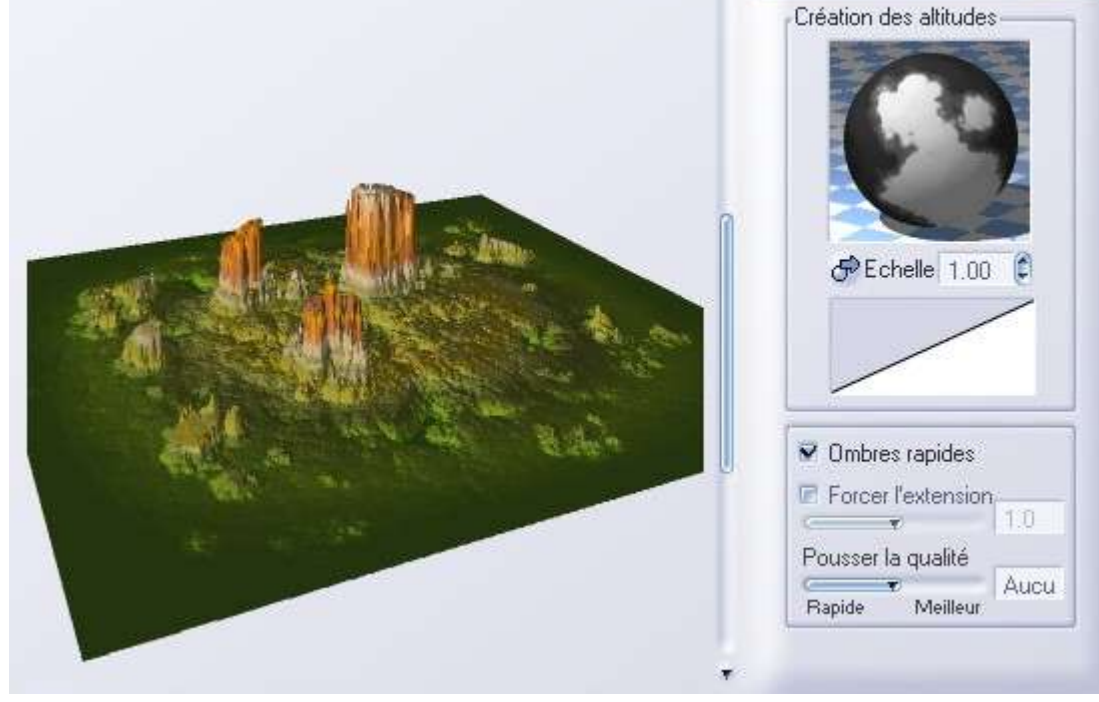
Vous pouvez sauvegarder ce nouveau filtre dans le dossier **Fonctions** de votre bibliothèque personnelle, par exemple **Filtre Mitten.fnc**.

[1. Requis](#) | [2. Editeur de reliefs](#) | [3. Création des altitudes](#) | [4. Rendu](#)

## 4. Rendu

Depuis l'éditeur de reliefs, l'aperçu vous donne une bonne représentation du terrain procédural.

Vous pouvez paufiner en le filtrant une 2è fois : remplacez le filtre par défaut situé sous la fenêtre **Création des altitudes** par un filtre **Seuil** pour écrêter ou agrafer les sommets.



Lancez un rendu de contrôle :



Appliquez ou créez la texture de votre choix.



Vous pouvez utiliser les onglets classiques (**Brosse**, **Erosion**, **Effets**) de l'**Editeur de reliefs** afin d'altérer et personnaliser votre terrain procédural.

**Astuce** : pour occuper votre scène, il est préférable de générer plusieurs terrains procéduraux 512x512 plutôt qu'un terrain 2048x2048 sous peine de subir un ralentissement notable de votre système !

Mai 2005

Philippe Bullo pour [Christianfly](#)

[1. Requis](#) | [2. Editeur de reliefs](#) | [3. Création des altitudes](#) | [4. Rendu](#)