



Forum: Questions & Réponses

Topic: Vos images Hdri

Subject: Re: Vos images Hdri

Posté par: Golem13

Contribution le : 13/1/2008 2:21:57

Citation :

ZbuffeR a écrit:

Citation :

ben..... "la 3d libre avec Blender"

Mes souvenirs ne m'ont pas trompé, dans le bouquin il dit bien noir sur blanc que le blender internal ne peut pas utiliser le dynamic range, et que seul Yafray en tire parti. Dans "Simuler un rendu HDRI avec blender", il dit "convertissez l'image au format Jpeg ...

Donc Hdri ou hdri ne fera aucune différence.

Et pourtant, on peut éclairer une scène avec une HDRI et l'internal.

La preuve, cette scène ne contient pas de lampe et est rendu avec l'internal :

Fait avec Blender 2.45 (le livre était sortie avant cette version). Pour être honnête, j'ai découvert ça par erreur!

Petites explications (au cas où c'est nécessaire).

- Dans ton "world", tu ajoute une texture (ta map HDRI).
- Dans "Map To" tu coche "Hori" et tu décoche "Blend".
- Dans "Texture and Input" tu coche "AngMap".
- Dans le "Preview" tu coche "Real".
- Dans l'onglet "Ambient Occlusion" tu coche "Sky texture".

Après, à toi de jouer avec "Energy, Bias, Add, Sub, Both".

Voilà, c'est tout ce que je peux dire, j'en suis encore à comprendre comment tout ça se règle pour avoir de bon rendu (une fois que j'aurais de bon shader).

Pour les HDRI, voilà tous les lien que j'ai :

[Lien 1](#)

[Lien 2](#)

[Lien 3](#)

[Lien 4](#)

[Lien 5](#)

[Lien 6](#)

[Lien 7](#)

[Lien 8](#)

[Lien 9](#)

[Lien 10](#)

[Lien 11](#)

[Lien 12](#)

Ouala, si ça peut te rendre service.