



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Mon premier travail sous cycle

Subject: Re: Mon premier travail sous cycle

Posté par: Bibi09

Contribution le : 12/3/2020 18:25:54

Oui, plus tu auras de lumière et moins tu auras de bruit. Ou bien tu dois faire un rendu beaucoup plus long en augmentant le nombre de samples afin de maximiser le nombre de rayons, et donc cumuler assez de lumière sur les pixels de l'image.

J'ai pas tous les détails mais je sais que Cycles lance les rayons depuis la caméra*. Dans ce type de moteur, les rayons doivent ensuite remonter le chemin vers la source de lumière. Leur parcours permet d'accumuler la lumière et la couleur des objets sur lesquels ils ont rebondi.

Mais ils ne trouvent pas une source de lumière par contre... pas cool, car il ne contribue pas à l'éclairage. Tu pers donc énormément de temps puisqu'il a fait son max de rebonds pour ne pas servir.

Par ailleurs, plus vite ils arrivent sur une source de lumière (moins ils rebondissent sur des objets), plus rapide est le calcul.

* Certains moteurs sont capables de lancer les rayons depuis la source (Yafaray par exemple, générant de belles caustiques réalistes), on parle alors de photon mapping.

<http://www.yafaray.org/documentation/userguide/lightingmethods>

Donc plus ta scène est ouverte, mieux c'est.

Une HDRI est une source de lumière à 360° où son grand intérêt. Le background par défaut agit également comme une HDRI et donc une source de lumière, mais c'est qu'une couleur unie...

Dans ton rendu, le fond est gris moyen donc tu as peu de lumière qui en est émise.

Plus d'exemples ici : <https://www.youtube.com/watch?v=WNQk4UM-L-w>

Il te faudrait donc au moins des ouvertures dans le chapiteau pour les fenêtres et/ou portes. Si tu veux mettre un matériau, à toi de voir.

Tu trouveras des HDRI gratuites et d'excellente qualité ici : <https://hdrihaven.com/> (ainsi que quelques textures PBR bien utiles).

L'HDRI te servira de décor en arrière plan mais aussi et surtout pour éclairer ta scène. Elle fait office de soleil. Tu peux en plus ajouter l'ambient occlusion dans les paramètres de Cycles pour améliorer l'éclairage.

Voilà un exemple que j'ai fait rapidement (avec et sans texture pour bien voir l'effet sur l'éclairage). J'ai utilisé le Denoising avec 100 samples :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=4021c00590b2943f052857fc21523ef4>

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=f779159e52cc9841f34bcee45a8937f4>

Précision : il n'y a aucune lumière dans la scène. Celle du soleil vient du soleil présent sur la

photo de l'HDRI.

Pour appliquer une HDRI dans Cycles, tu vas sur l'icône du World (icône planète rouge). Dans la section Surface, tu changes Background pour Emission. Puis, pour la Color, tu prends Environment Texture. Enfin, tu sélectionnes le fichier .hdr de ton choix.
C'est aussi là que tu peux activer l'AO.

Avec ça, tu devrais pouvoir améliorer à la fois ton rendu pour le rendu plus réaliste d'un point de vue lumière et aussi le bruit s'il y a assez de fenêtres.

Pour les UV, si tu déplies le mesh où se trouve le tapis, tu ne peux pas peindre la texture avec les zones blanches et rouges ?