



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Devinette : Comparatif rendus Eevee Cycles

Subject: Re: Devinette : Comparatif rendus Eevee Cycles

Posté par: Bibi09

Contribution le : 23/8/2020 11:29:08

Ah ah, j'avoue que j'étais complètement largué sur les images au début ! La seconde me plaisait moins (eau terne et ombres étranges).

Comme l'a dit moonboots, les deux moteurs demandent des réglages différents donc "on ne peut pas" passer d'un à l'autre comme ça sans qu'il y ait un avantage certain pour l'un sur la qualité du rendu.

EEVEE est super du moment où on ne fait pas des scènes avec des matériaux complexes de type verre, comme le montre le lien de Thewada. Si le rendu est composé d'objets opaques et qu'on ne recherche pas un réalisme trop trop fort, ça donne quelque chose de très convenable. Pour une animation où l'image bouge, c'est encore plus vrai car on a moins le temps de se focaliser sur un détail. Si en plus on ajoute du flou de mouvement, ça peut même masquer des défauts.

En fait, EEVEE m'a redonné envie de me lancer dans une animation là où Cycles m'avait totalement découragé.

Si on compare les rendus bruts entre EEVEE et Cycles, Cycles l'emporte la plupart du temps avec de jolies lumières et des effets sympas. Par contre, on peut bidouiller avec EEVEE pour réaliser un éclairage qui tient la route visuellement et là, on peut tenir tête à Cycles.

Sur cette image par exemple, j'ai bidouillé l'éclairage.

<https://pasteall.org/media/6/a/6aaf2eff63a9b6eb8cc79874a83b589e.jpg>

EEVEE ne permet pas de faire de la radiosité. Or, je voulais que la lumière projetée sur le bureau puisse être réfléchi. J'ai donc placé une lampe "area" de teinte marron au niveau du bureau, vers le haut, sans spéculaire. Le tout combiné à une HDRI pour un éclairage ambiant nuancé et, il me semble, que ça donne une image agréable à regarder.