



### **Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Moi aussi je fait des tests de rendu ;-)**

**Subject: Re: Moi aussi je fait des tests de rendu ;-)**

Posté par: GFab3D

Contribution le : 10/12/2006 22:50:22

Merci pour vos commentaires !

Je vous ai mis le blend en ligne pour ceux que cela interesse. [Il est la !](#)

Je ne vais pas vous expliquer le materiau verre, il y'a déjà des tonnes d'explication dessus un peu partout.

Je vais plutôt rapidement vous expliquer l'éclairage, car c'est souvent là que le débutant a de gros problème et il n'y a pas beaucoup d'explication sur la toile.

Je voulais un éclairage façon studio, c'est à dire bien lumineux de partout avec des ombres très diffuses.

Pour cela, l'aera light est parfaite.

J'ai donc placée une énorme aera à la verticale de la sphere. Comme on voyait les samples au niveau des ombres, j'ai enfoncé les boutons **dither** et **bruit/noise** afin de mélanger tout ça, mais pas le bouton **umbra** car je ne voulais pas noircir mes ombres.

Pour rappel:

- La taille conditionne la diffusion des ombres. Plus l'aera est grande et plus les ombres seront diffuses mais, par contre, plus la luminosité sera faible.
- Pour augmenter la luminosité, il y'a deux moyens: augmenter le parametre **energie** ou augmenter le parametre **distance**.

Le problème des aera c'est qu'elle genere beaucoup trop de spéculaire en regard de leur luminosité.

J'ai donc enfoncé le bouton **no specular** sur l'aera afin qu'elle ne genere plus de spéculaire.

J'ai ensuite placé une nouvelle lampe à la verticale de l'aera et un peu en dessous qui vas me servir de génératrice de spéculaire.

Pour ceci, j'ai donc enfoncé le bouton **no diffuse** afin qu'elle ne genere pas de lumiere supplémentaire et je n'ai pas enfoncé le bouton **ray shadow** afin qu'elle ne genere pas d'ombre non plus. J'ai régler l'intensité du spéculaire à l'aide du parametre **energie**.

Comme le dessous de la sphere etait trop sombre, j'ai rajouté une autre lampe au raz du sol afin de déboucher les ombres du dessous.

J'ai enfoncé le bouton **no specular** et n'ai pas enfoncé le bouton **ray shadow** afin qu'elle ne génère que de la lumiere. J'ai régler l'intensité du débouchage à l'aide du parametre **energie**.

Voilà, rien de bien sorcier finalement. J'espère que cela pourra vous servir.

Toutefois, si vous estimez (ebrain compris) que cela mérite une formalisation sous forme de 'tuto/making of' je me ferais un plaisir de le faire.

@+

[edit]

A j'oubliais, pas eu besoin d'AO non plus

.

Comme quoi l'AO n'est pas non plus indispensable pour un rendu réaliste.

De tout façon, avec de la transparence, l'AO est à proscrire ou tout du moins, à utilisé avec des pincettes et des réglages chiants de poil de cul, car elle n'en tient pas compte pour générer les ombres de proximité.

[/edit]

[edit2]

J'utilise souvent en éclairage réaliste, comme vous le verrez dans le blend, des lampes avec les boutons **quad** et **sphere** enfoncés.

**sphere** permet de bien contrôler la limite d'action de la lampe, et **quad** permet d'avoir une atténuation réaliste de la luminosité.

[/edit2]