



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Éclairage insatisfaisant**

**Subject: Re: Éclairage insatisfaisant**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 9/3/2020 10:12:54

Hello,

J'ai pas vraiment de réponse pour ce qui est de l'éclairage, n'étant pas photographe ou éclairagiste.

Pour les images que tu montres, c'est la version finale du décor ? Si c'est bien le cas, au-delà du simple éclairage il y a un manque de réalisme de par les matériaux.

Ce que je te recommanderais, mais c'est peut-être un peu tard, c'est de prendre des textures sur textures.com (il faut un compte gratuit permettant de télécharger quelques textures par jour en qualité moyenne). En particulier, je te conseille les matériaux PBR et les scans.

<https://www.textures.com/browse/pbr-materials/114558>

<https://www.textures.com/browse/3d-scans/114548>

Pour EEVEE avec un Principled BSDF en guise de shader, je te conseille donc de prendre pour chacune :

- L'albedo que tu mettras en Base Color du shader ;
- La normal map (attention, il faut régler le node texture en No Color, pas en RGB) ;
- Et le roughness pour la propriété du même nom.

Pour les métaux, tu peux aussi récupérer la texture de Metalness, si elle vaut le coup (elles sont souvent blanches, donc économise les crédits alloués).

Il y aussi une texture d'ambient occlusion que tu peux merger avec l'albedo... mais c'est relativement peu utile pour ta scène.

Pour améliorer ton éclairage, ajoute également l'ambient occlusion de EEVEE (onglet Context). Tu peux aussi définir les ombres douces (Soft shadow) et activer les Screen Space Reflections. Enfin, tu peux également régler le Bloom si tu veux donner un petit effet à l'image finale.

Avec tout ça, tu devrais pouvoir grandement améliorer la qualité des matériaux et des éléments de rendu.