

Droits de diffusion accordés à Image-in-air3D par l'auteur ainsi que pour la mise en page au format PDF



Copyright 2004 Image-in-air3D

Tutoriel réalisé par Azaghot

<http://perso.wanadoo.fr/azaghot-artwork/menu.htm>

[Simulation de rendu HDRI sous Bryce -voir l'image "Cubes"au bas de la page](#)

Je tiens à préciser que je ne suis ni le premier ni le seul à utiliser cette méthode, je ne fais que formaliser sous forme de tutoriel ce que d'autres artistes ont fait sous Bryce avant moi :-)

Par ailleurs ce tutoriel risque de sembler un peu léger en détails techniques (voire erroné) pour ceux qui connaissent un peu la chose, mais dans la mesure où Bryce ne gère pas le HDRI il est inutile d'en dire plus, d'autant que les sources d'info principales sont fournies ci-dessous.

Nous partirons du principe que vous savez en gros ce que veut dire HDRI, sinon allez voir ici au passage :

<http://www.debevec.org/Probes/>

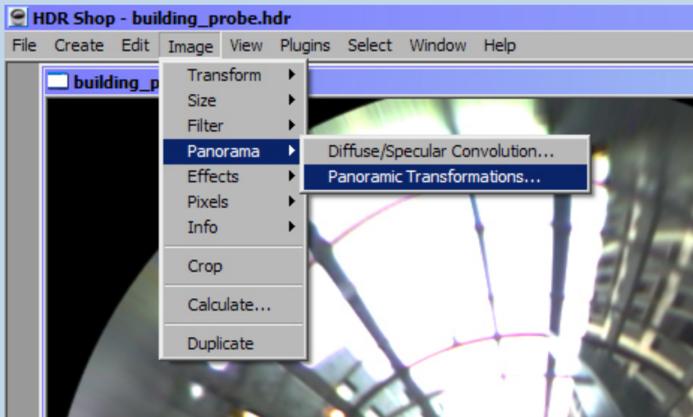
...et que vous savez ce qu'est un rendu en illumination globale :-), sinon jetez un coup d'œil sur ce site qui vous explique comment la simuler sous Bryce et où vous pouvez télécharger les dômes pour le faire

http://www.bryceanworlds.com/pages/simulated_radiosity.html

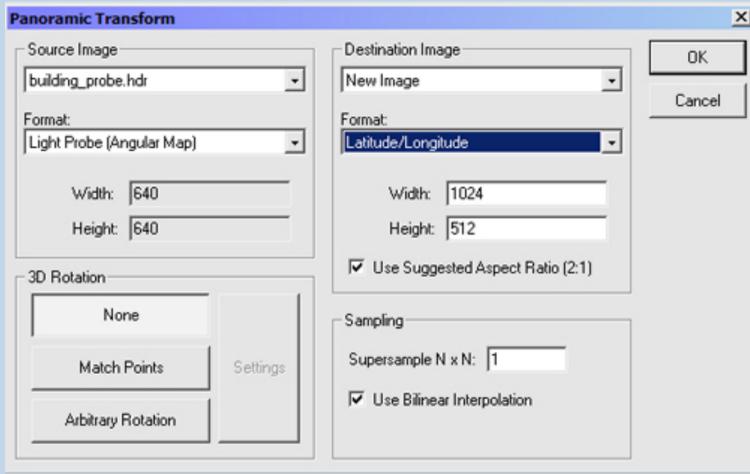
enfin, vous aurez besoin de HDR shop qui est un freeware

<http://www.debevec.org/HDRShop/>

commencez par télécharger une map HDR et ouvrez HDR shop. chargez une map sphérique, faites :images/panorama/panoramic transformations



puis choisissez

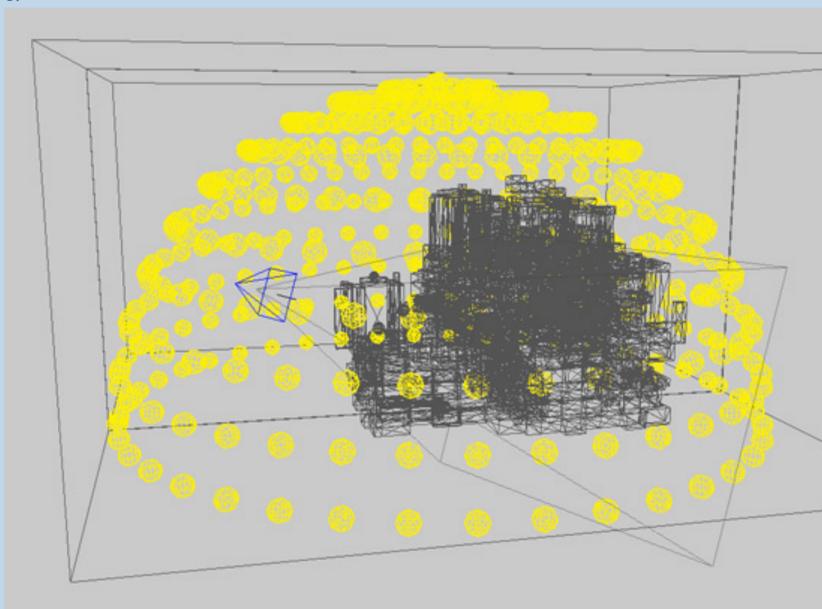


Le but est de passer d'une version sphérique de la map HDR à une version plane qui soit exploitable en environnement. on a ici une "light probe", qui est une photo prise dans un miroir sphérique de manière à prendre tout l'environnement.....vous obtenez ceci



sauvegardez l'image en low dynamic range (je vous rappelle que Bryce ne gère pas le HDR) en jpg ou bmp puis lancez Bryce.

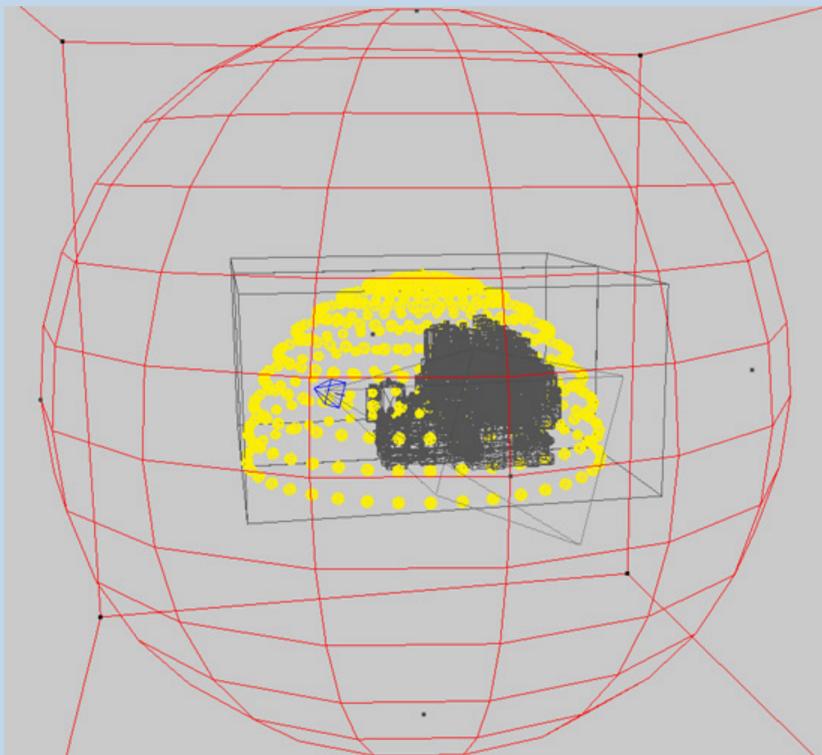
Créez votre scène et placez un ou deux dômes au dessus en fonction du réalisme souhaité (et des capacités de votre ordinateur) .les dômes de 200 omnis sont un bon compromis. Par défaut les lumières qui les composent ont une intensité de 25, il est préférable ici de passer à 1.



Placez votre scène au centre d'une sphère et utilisez la map HDR comme texture en choisissant le mode de mapping qui convient le mieux à votre scène et à l'effet recherché. Réglez la diffuse à peu près à 70 et l'ambiance à 25, à vous de jouer avec ces valeurs. En ce qui concerne les valeurs des textures de la scène, ces valeurs doivent tourner autour de 50 et 10 respectivement, mais là encore cela varie en fonction des textures de la proximité des lumières, etc.

Attention

Au delà de l'intérêt des map HDR comme environnement, le but du HDR est de créer des reflets réalistes sur les objets (en tous cas ici car avec des softs comme 3dsmax, cinema 4d etc ce n'est pas le seul intérêt mais je ne vais pas rentrer dans les détails) et donc cela marche bien avec des textures de métal ou en tous cas réfléchissantes...ici les sphères sont en chrome un peu modifiées, jouez toujours avec l'ambiance, la diffuse ainsi que les couleurs des textures.



Pour terminer, quelques précisions sur les réglages généraux de la scène et des lumières : réglez les ombres des lumières au maximum en utilisant la couleur noire et n'activez pas les ombres douces. Par ailleurs désactivez tous les effets atmosphériques et réglez les ombres du soleil au maximum sans ombres douces non plus. Le ciel blanc par défaut de Bryce est une bonne base.

Pensez également à activer ou non la correction gamma en fonction de ce que vous voulez

Voilà pour ce petit tuto, vous pouvez bien sûr adapter tous ces paramètres à d'autres scènes puisque ce qui vient d'être dit ne s'applique strictement qu'à la scène dont vous pouvez voir l'image finale ci-dessous. vous pouvez également créer vos propres map HDR. Il vous faut alors un pied pour votre appareil photo et une grosse boule de Noël à défaut un véritable miroir sphérique ;-) reportez-vous aux liens ci-dessus pour plus d'infos.

