

Finaliser une œuvre

On dit souvent que l'éclairage et le rendu sont aussi importants que le contenu d'une scène. Même si cette affirmation est exagérée, il est vrai que des lumières inadaptées peuvent compromettre une scène de qualité, ou peuvent au contraire lui ajouter une ambiance - ou une émotion - hors du commun. La palette Lights contient l'ensemble des éléments dont vous avez besoin pour éclairer vos scènes. La palette Render, quant à elle, permet de contrôler la qualité du rendu et d'ajouter la touche finale à votre travail grâce à divers effets spéciaux.



Interrupteurs de Lumière

La teinte verte indique que la lumière est activée. Cliquez pour activer ou désactiver chaque lumière.

Paramètres généraux pour la couleur de la lumière, son intensité et son atténuation. Le curseur 'Ambiant' contrôle l'intensité de la lumière ambiante.

Diffusion et Brillance Globales

Ces réglages permettent de créer des effets d'éclairage sans avoir à ajouter de lumières. Consultez votre manuel pour plus d'informations.

Types de Lumière

Quatre types de lumières sont disponibles, chacun avec ses effets particuliers.

Position

Vous pouvez positionner précisément chaque lumière.

Ombres

Elles peuvent être activées ou désactivées pour chaque lumière. ZMode permet d'obtenir des ombres plus précises pour simuler la profondeur. Rays et Aperture contrôlent globalement l'apparence des ombres. Augmenter Rays permet d'affiner les ombres, et Aperture produit des limites plus douces.

Aperçu

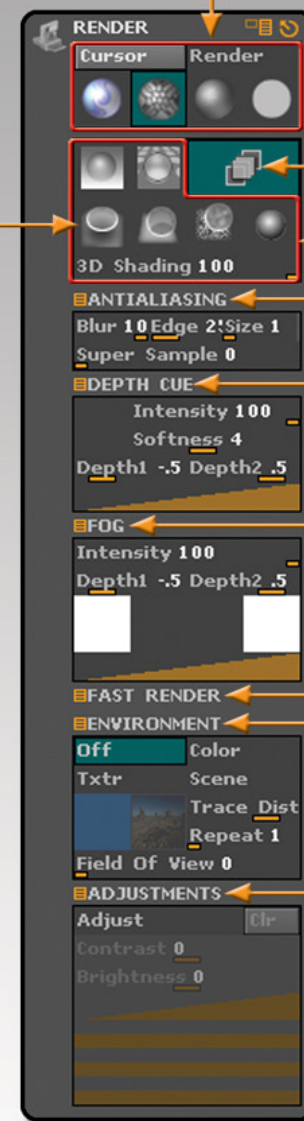
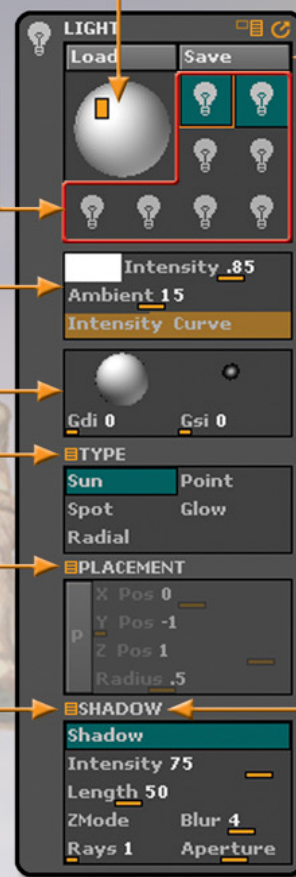
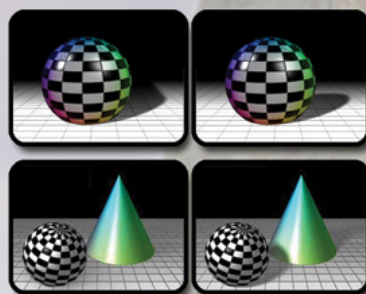
Permet le placement global des lumières dans la scène et affiche l'effet cumulé de toutes les lumières. Cliquez une fois sur le carré orange pour convertir une lumière de face en lumière arrière. Déplacez-le pour régler la position de la lumière.

Inventaire

Permet de réutiliser vos réglages de lumière dans d'autres scènes.

Modes de Rendu

Il vous permet de régler le nombre de détails de la scène à afficher. Des effets de Rendu tels que les Ombres précises, les Halos ou le Brouillard nécessitent de basculer en mode Rendu Optimal ('Best Renderer'). Cliquez sur ce bouton et glissez dans la scène pour effectuer le Rendu Optimal d'une partie de cette scène.



Aplatir les Calques

Désactivez cette option pour effectuer le rendu des calques de manière séparée ou permettre le rendu des matières transparentes.

Effets de Rendu

Activez cette option pour permettre le calcul d'effets tels que le brouillard, les ombres, la profondeur de champ et l'anti-aliasing.

Anti-aliasing

Ce sous-menu contient les options permettant à ZBrush de lisser les bords des objets pendant le rendu.

Profondeur de Champ

Permet de simuler le flou causé par la mise au point de la caméra. Les paramètres permettent de le simuler en tout point de la scène - longueur, largeur, profondeur -, mais aussi en plusieurs points.

Brouillard

Il peut être réglé en fonction de la largeur, longueur et profondeur de la scène. Une texture peut aussi lui être associée.

Réglages du Rendu Rapide

Environnement

Permet de contrôler le type de réflexion appliquée aux matières possédant un curseur Réflexion de l'Environnement activé.

Ajustements

Permet le réglage interactif de la Brillance, du Contraste et des canaux RGB globaux ou séparés. Ces réglages peuvent être annulés à tout moment.

Améliorer l'Anti-aliasing ('Anti-crânelage')

Bien que les options d'Anti-aliasing de la Palette Render soient très efficaces, la meilleure manière d'obtenir des bords lisses dans votre image est de la créer à une résolution double de celle de l'image finale. Cela ne vous donne pas seulement plus d'espace pour travailler (et ajouter des détails plus fins), mais vous permet aussi de bénéficier d'un mode spécial de ZBrush, disponible à la moitié de la résolution. Après le rendu final, pressez les touches CTRL+O pour redimensionner votre image à cette taille. Bien que le document conserve ses dimensions de travail, le document exporté le sera à la moitié de sa taille. Cela aura pour effet d'éliminer les « effets d'escalier » qui apparaissent souvent le long des bords courbes du rendu. Vous pouvez aussi travailler dans ce mode, ce qui vous permettra de voir le résultat final pendant la création. Il est bien sûr possible à tout moment de revenir à la résolution d'origine en pressant la touche O. Vous trouverez rapidement utile de basculer entre ces deux modes de vue pendant la mise au point de vos images.