

# Miroirs, régler l'effet réfléchissant...

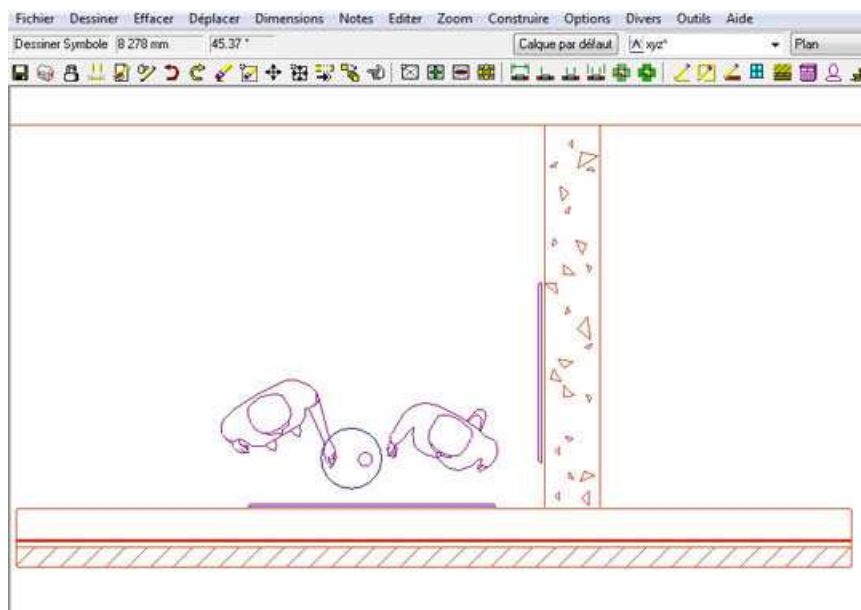
Ce sont les femmes qui achètent les maisons, ou tout du moins, qui les choisissent. Pour Madame, la salle de bains et ses miroirs jouent un rôle important. Sous SoftView, vous allez soigner vos rendus pour les rendre plus commerciaux et vendeurs. Un des détails importants à maîtriser est l'effet "miroir" des miroirs eux-mêmes ou des parquets traités au vernis dit "vitrificateur".

Un exemple en version 14 de SoftPlan va vous montrer comment paramétrer la texture d'un matériau pour qu'il devienne réfléchissant comme un miroir.

## Étape 1

Dessinez tout d'abord 2 murs formant un angle et mettez sur ces murs 2 objets ayant une surface plane, par exemple 2 tableaux.

Placez également 2 femmes de la bibliothèque SoftPlan "Symboles/Divers" dans l'angle entre ces 2 murs.



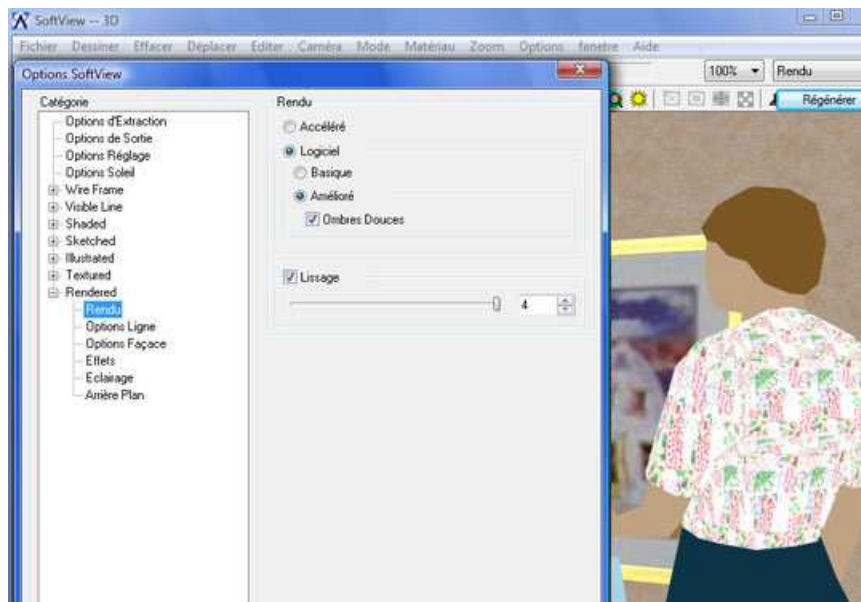
Pour simplifier ce tutoriel, mettez 2 fois le même tableau, un sur chaque mur.

## Étape 2

Passez en mode SoftView en cliquant : Construire > 3-Dimension > Tramé ou Rendu.

L'image affichée, contrôlez les Options de SoftView en cliquant Options > Tramé ou Rendu > Rendu.

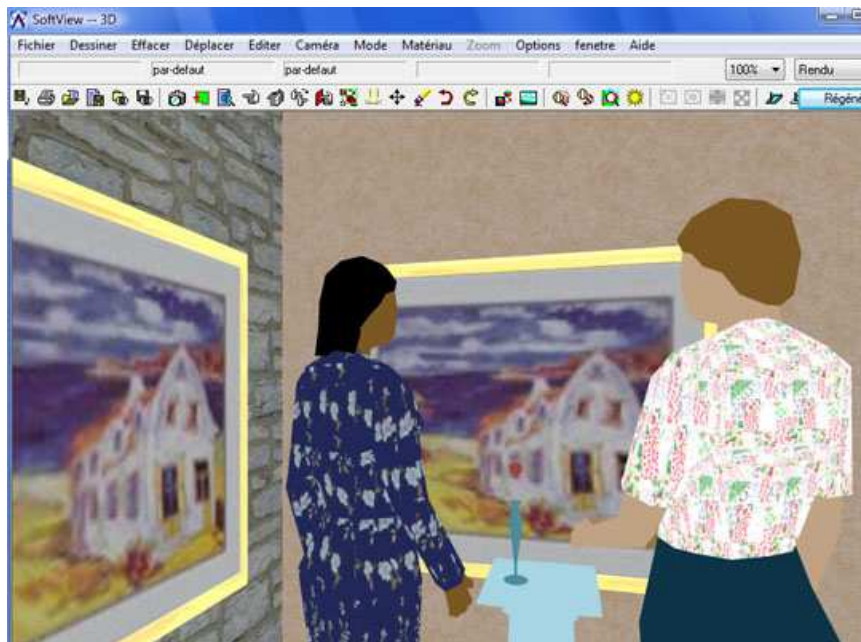
Pour avoir l'effet miroir, le Rendu doit être en mode Logiciel et Amélioré.



Bien sûr, ce mode d'image haute qualité va ralentir la vitesse de restitution de vos rendus.

## Étape 3

Placez votre caméra pour obtenir une image ressemblant à celle ci-dessous.

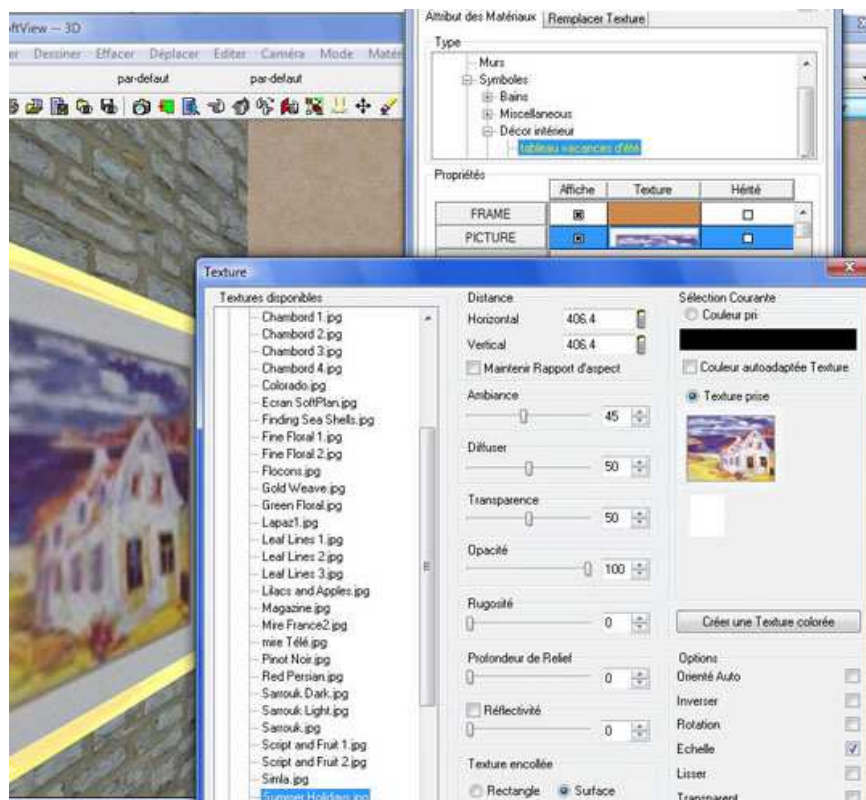


A ce stade, vous avez toujours 2 tableaux et aucun miroir réfléchissant. Mais vous venez de dresser le décor de ce tutoriel.

## Étape 4

Restez toujours en mode SoftView et contrôlez la texture de l'image du tableau.

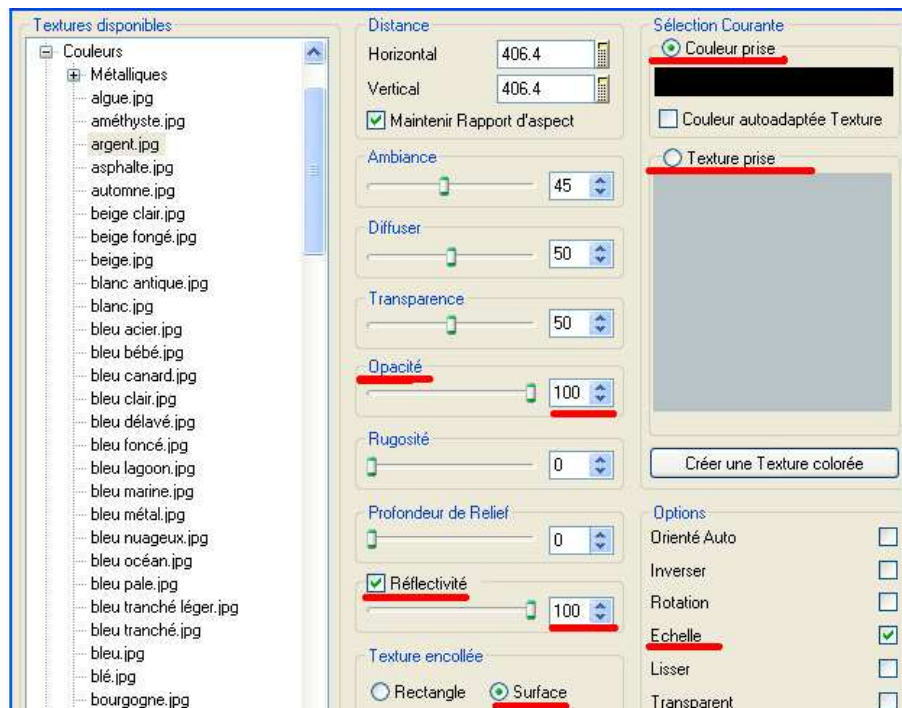
Cliquez Matériaux, descendez jusqu'à Symboles, puis Décor Intérieur et cliquez "tableau vacances d'été". Pour ce tableau, cliquez dans la texture de la ligne "Picture". Le menu Texture ci-dessous s'ouvre :



Vous notez que la case Réflectivité n'est pas cochée et que sa valeur est de 0.

## Étape 5

Voyez ci-dessous les modifications à apporter à votre menu Texture pour rendre la surface réfléchissante.



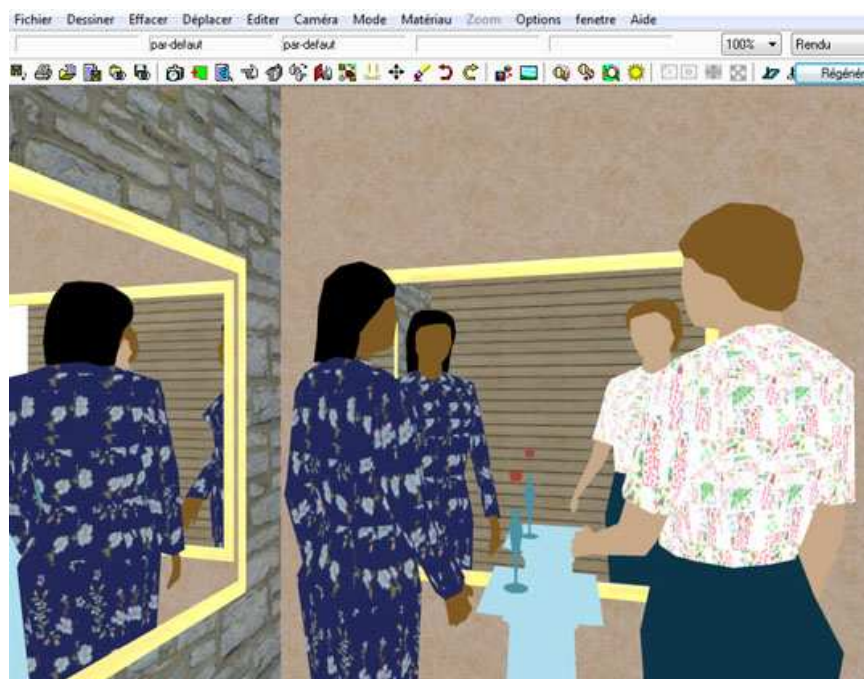
En premier, transformer la texture en, par exemple, la Couleur Argent. Cela vous servira pour les rendus et tramés non "logiciel améliorés". Il doit y avoir obligatoirement une texture dans cette case.

Puis, cochez la case Couleurs de la Sélection Courante. Conservez une Opacité de 100% puis cochez la case Réflectivité et donnez à cette dernière une valeur de 100%. Par sécurité, Cochez aussi Surface en tant que Texture encollée et Echelle dans les Options.

Si la *Couleur prise* n'est pas noire, plus elle sera claire, plus l'effet miroir sera atténué.

## Étape 6

Cliquez maintenant OK en bas du menu Texture, vous constatez immédiatement que vos 2 tableaux sont devenus des miroirs réfléchissants.



La réflectivité de ces miroirs est de 100%, mais lorsque vous utiliserez cette fonction pour des reflets comme par exemple, sur la peinture de la carrosserie d'une voiture ou pour un parquet, la réflectivité pourra être baissée à quelques 20%.

## Étape 7

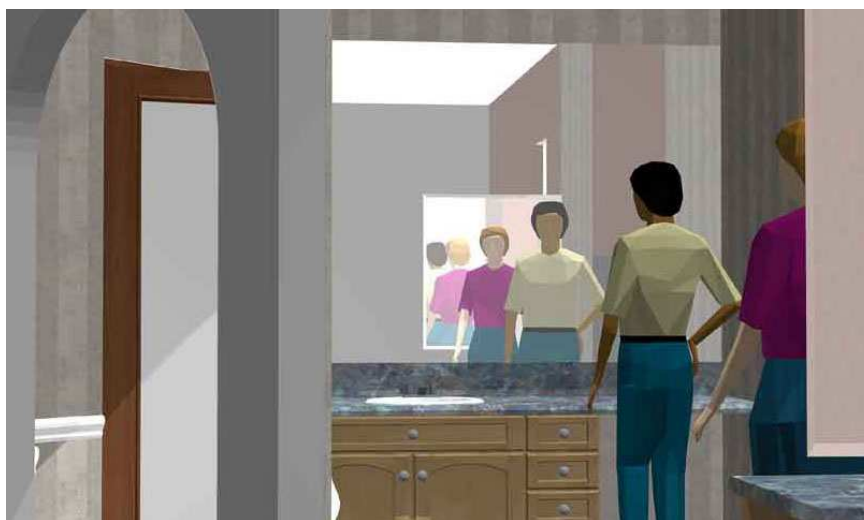
L'exemple que vous venez de voir va vous permettre de mettre encore plus de vie dans vos présentations SoftView et facilitera la réalisation de vos catalogues et brochures de qualité professionnelles avec des images SoftView allant jusqu'à 192 Mpixels (16.384 x 12.288). Vous pourrez malheureusement constater par vous même que dans les films d'animation de présentation de vos produits, l'effet miroir n'est pas conservé, c'est une question de puissance de calcul et de taille du fichier résultant. Il en est de même pour les objets en 3D de reView.

Comme dans les deux cas nommés ci-dessus, vous allez perdre l'effet miroir. Pour que la surface du miroir ne soit pas noire, avant de faire vos films d'animation ou vos 3D avec reView, cochez la case *Texture prise* au lieu de *Couleur prise* et assurez-vous que la texture est une couleur adaptée au miroir comme par exemple la texture Matériaux> Métaux> Métaux divers> Silver ou Couleurs>Argent.

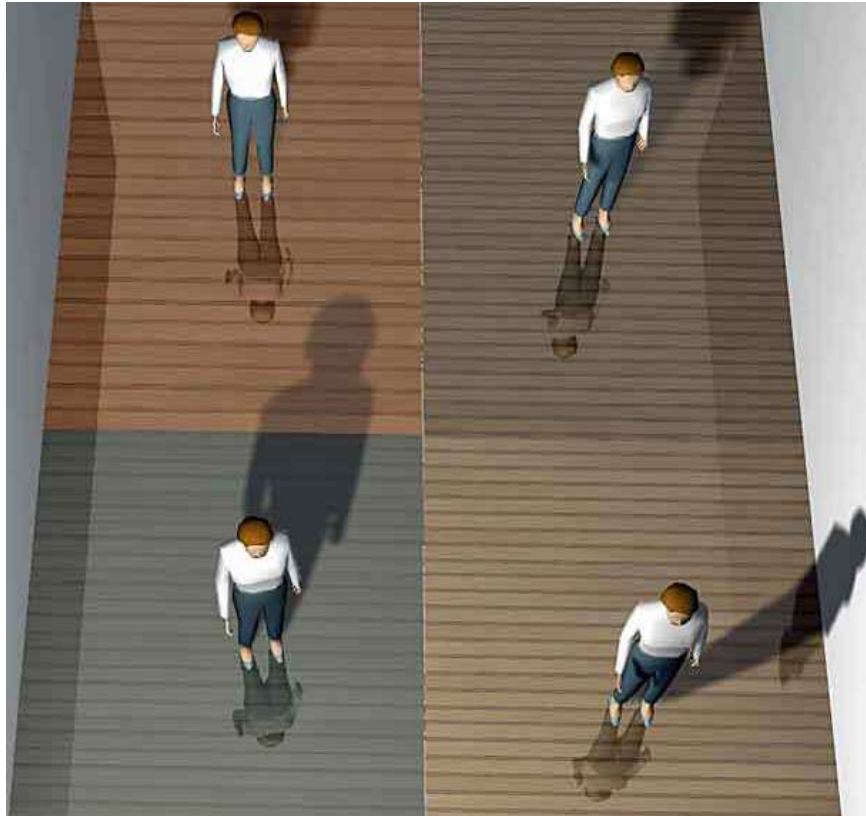
Voir ci-dessous, des exemples d'effets miroir que nous ont fait parvenir Randy, un des utilisateurs quotidiens de SoftPlan.



Avec ce premier exemple de Randy, nous avons à la fois les réflexions multiples dans les miroirs et les reflets sur le sol en parquet vernis. Notez aussi l'importance de l'éclairage d'ambiance sur le rendu et, ici, l'absence d'ombres. Vous voyez que pour ce rendu le réglage Réflectivité n'a pas été poussé à 100% pour donner cette profondeur à l'image.



Avec cette seconde image SoftView de Randy, vous voyez qu'en mettant 2 miroirs sur des murs opposés dans une salle de bains, vous donnez beaucoup de profondeur à votre image, l'effet miroir se multipliant. Notez que la caméra de prise de vue se trouve dans une cloison qui a été rendue non-visible pour cet exemple.



En donnant une réflectivité de quelques 15 à 20% au parquet (Texture prise étant coché), vous lui donnez l'aspect d'un parquet laqué ou ciré très brillant, par exemple avec un vernis, dit "vitrificateur". Les différentes variations de parquet choisies par Randy ont bien sûr un impact sur les couleurs des reflets des réflexions.



Pour l'image SoftView ci-dessus, notez les rendus miroirs ainsi que la réflexion de la peinture laquée de la voiture de sport. Le réglage des lumières de SoftView joue aussi un rôle important.

Comme toujours, utilisateurs de SoftPlan, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos propres résultats !