

Des villes complexes dans Bryce avec l'Editeur de Terrains

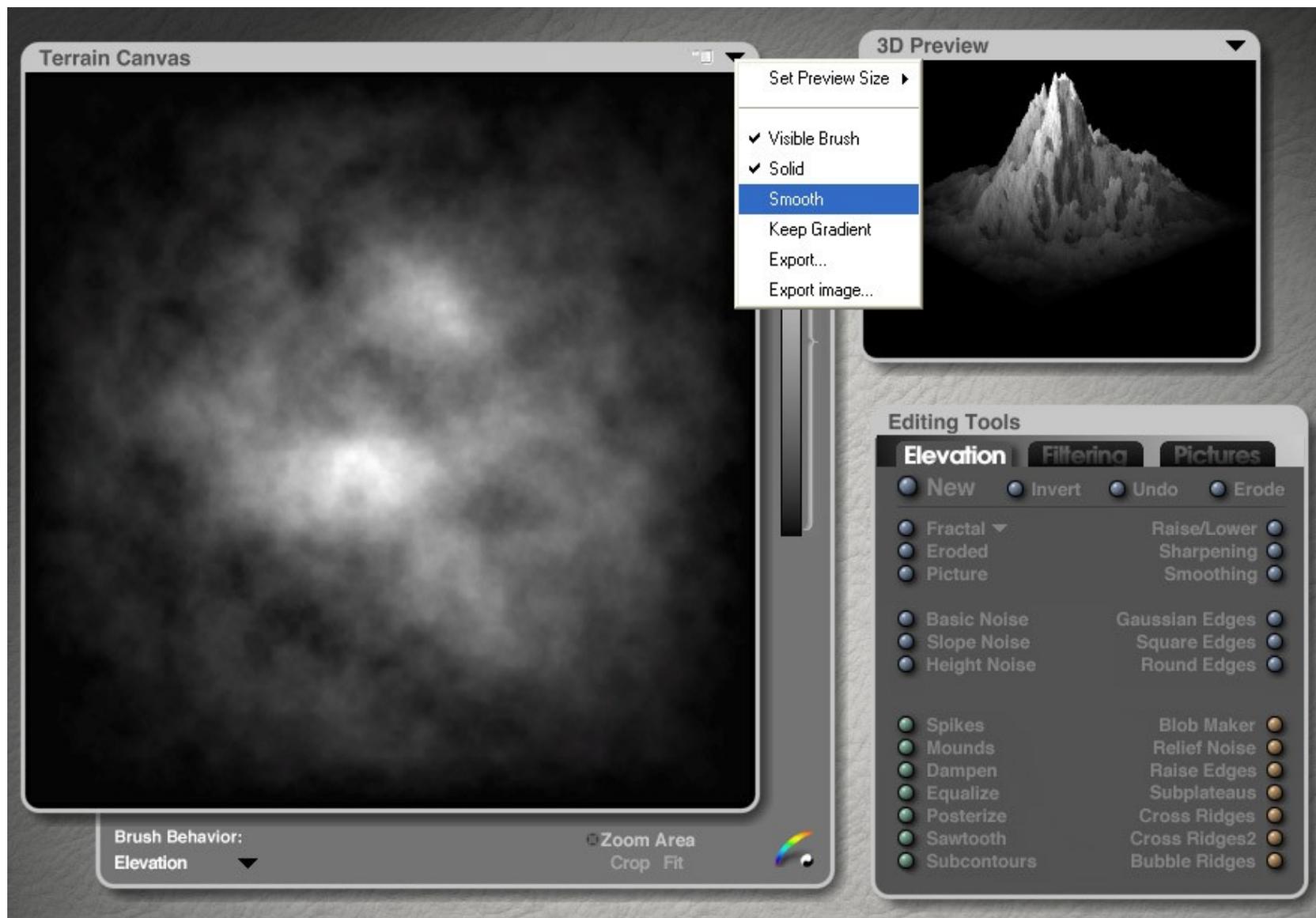
(mais sans le DTE)

par la_saucisse©2010-2011
<http://mithril94.free.fr>

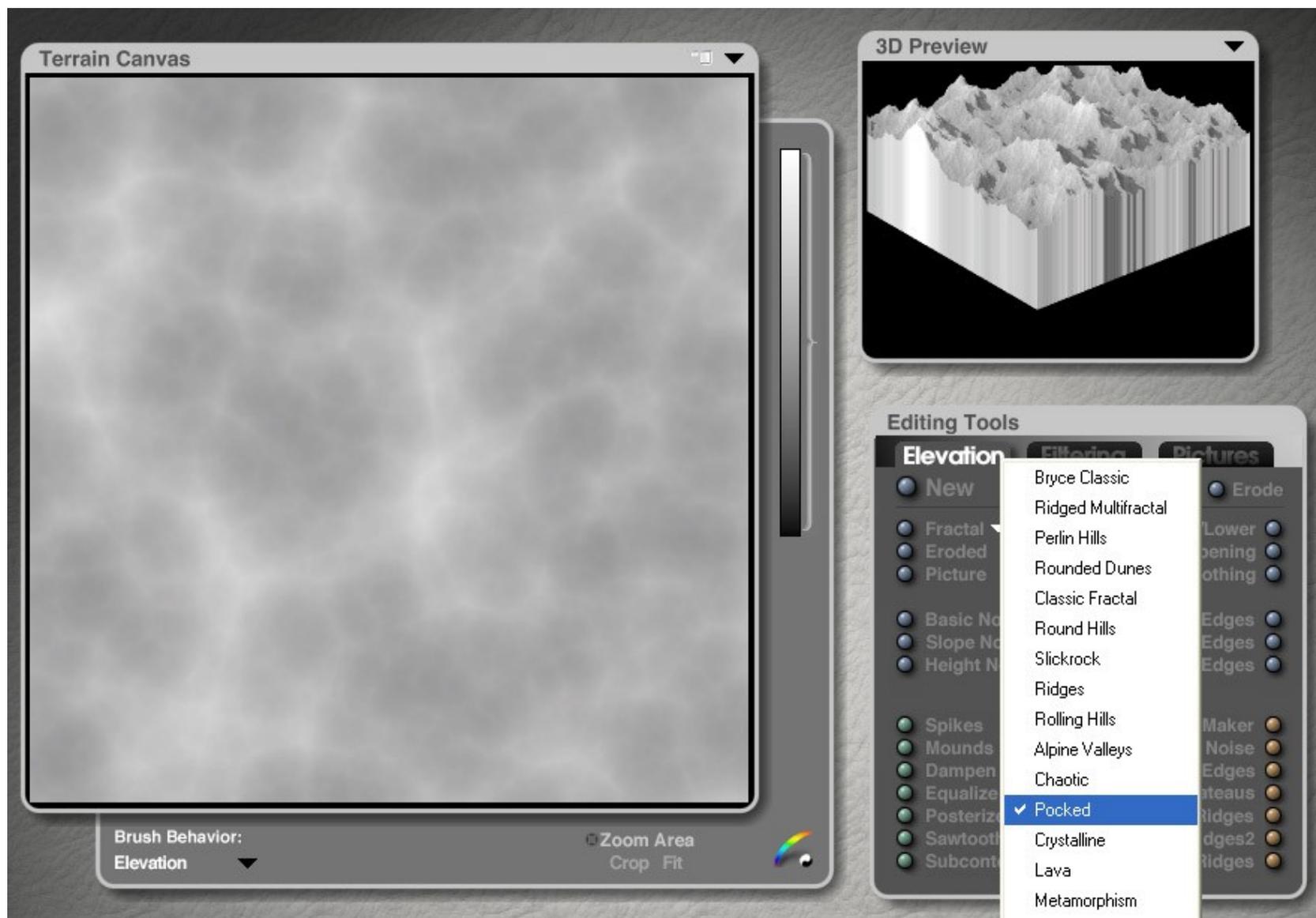
J'ai trouvé une petite méthode toute simple qui, si elle ne permet pas la complexité des terrains créés avec DTE de Bryce, permet déjà de belles villes, avec des structures complexes et variées.

Comme d'habitude, je vous ai concocté une belle petite tartine à lire, mais vous verrez, c'est tout simple, c'est juste que j'explique un peu...

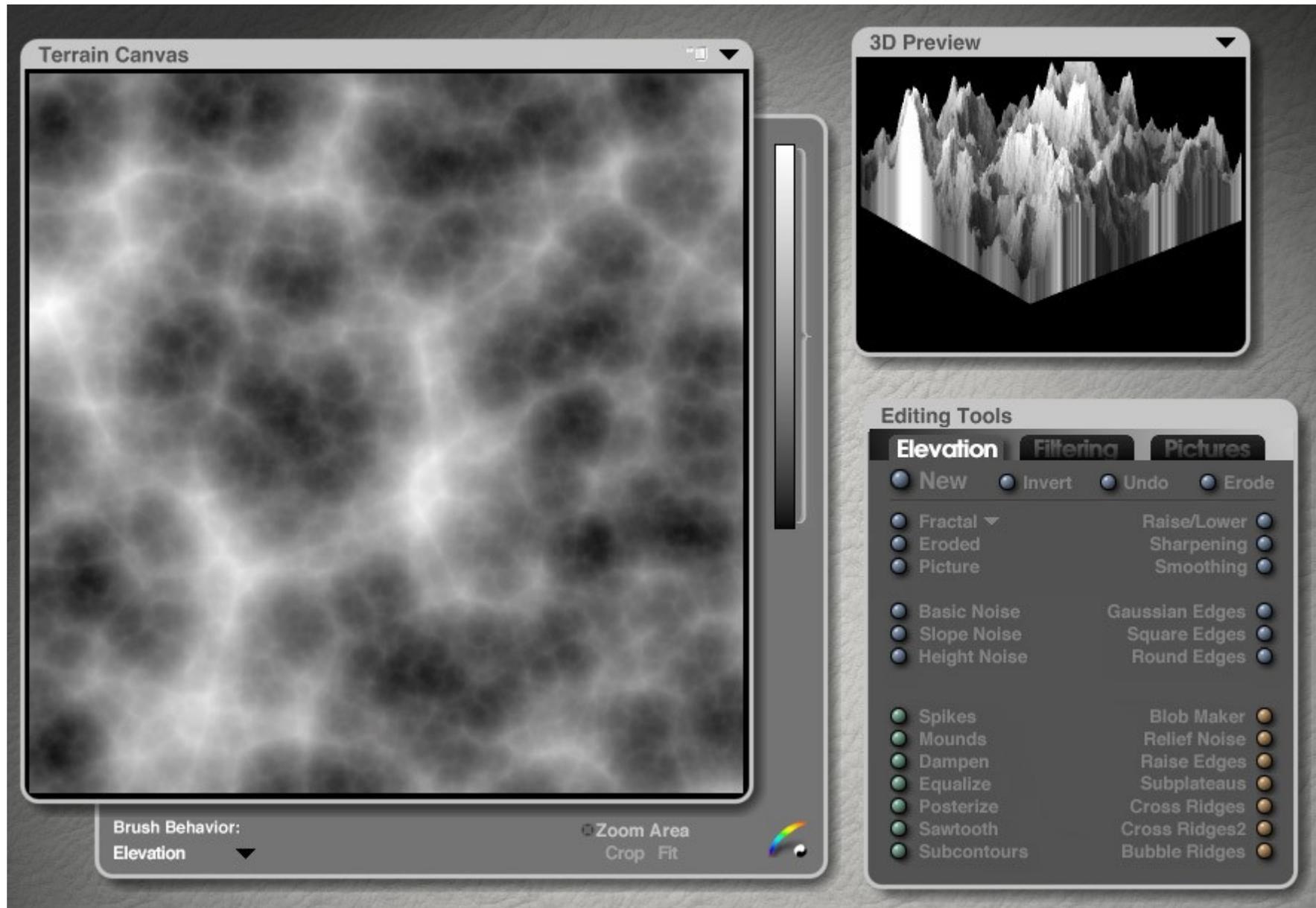
1. créez un nouveau terrain, modifiez sa résolution, passez au moins en 1024. Tant qu'on y est, modifiez tout de suite ses paramètres : cochez "solide" et décochez "lissage" (smooth)



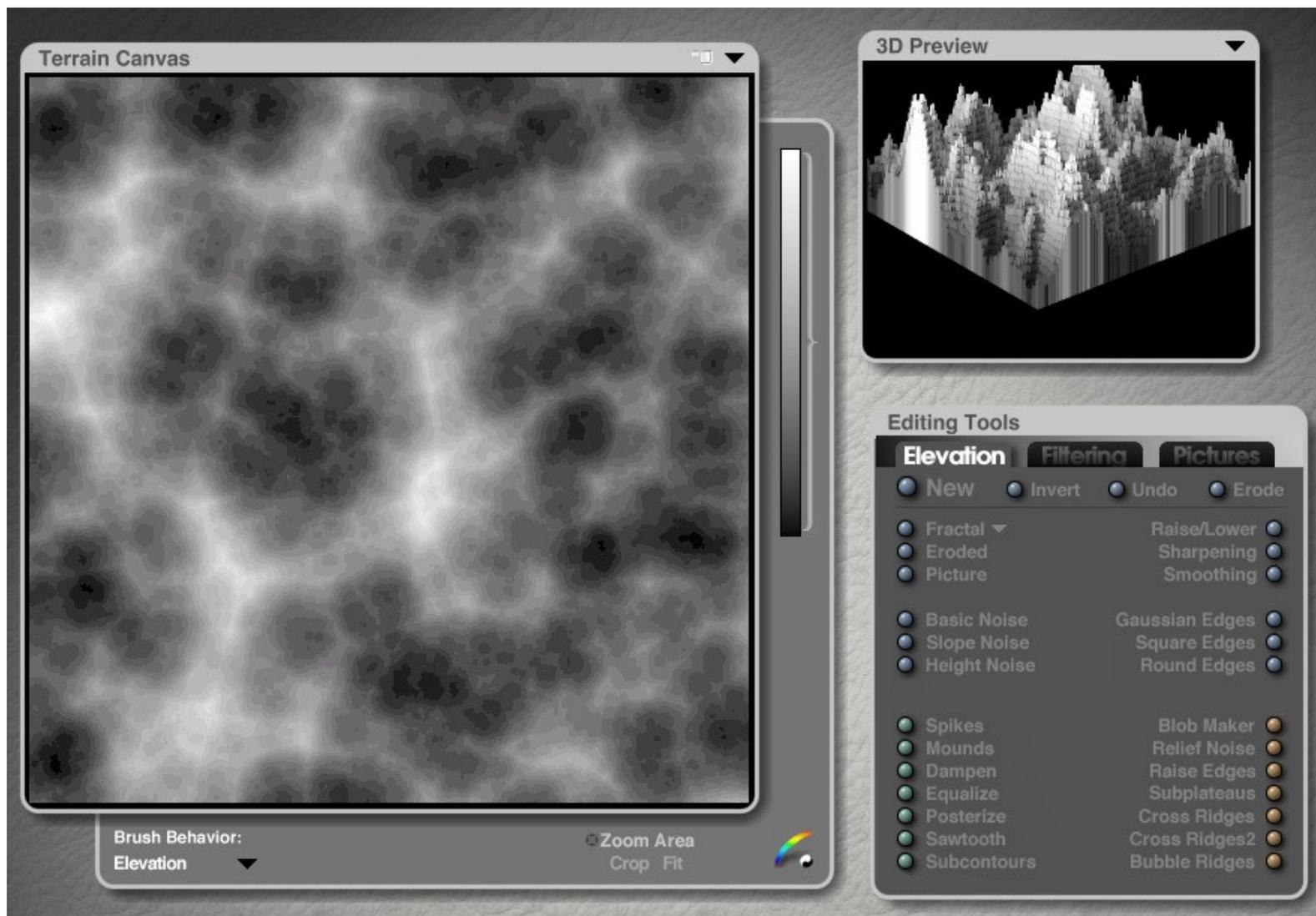
2. choisissez l'algorithme de base que vous voulez, je vais utiliser "pocked" pour ce tuto. Ce choix déterminera la répartition des blocs d'immeubles.



3. commençons par augmenter le "contraste" de tout ça, avec la fonction "equalize" : cliquez un coup dessus :

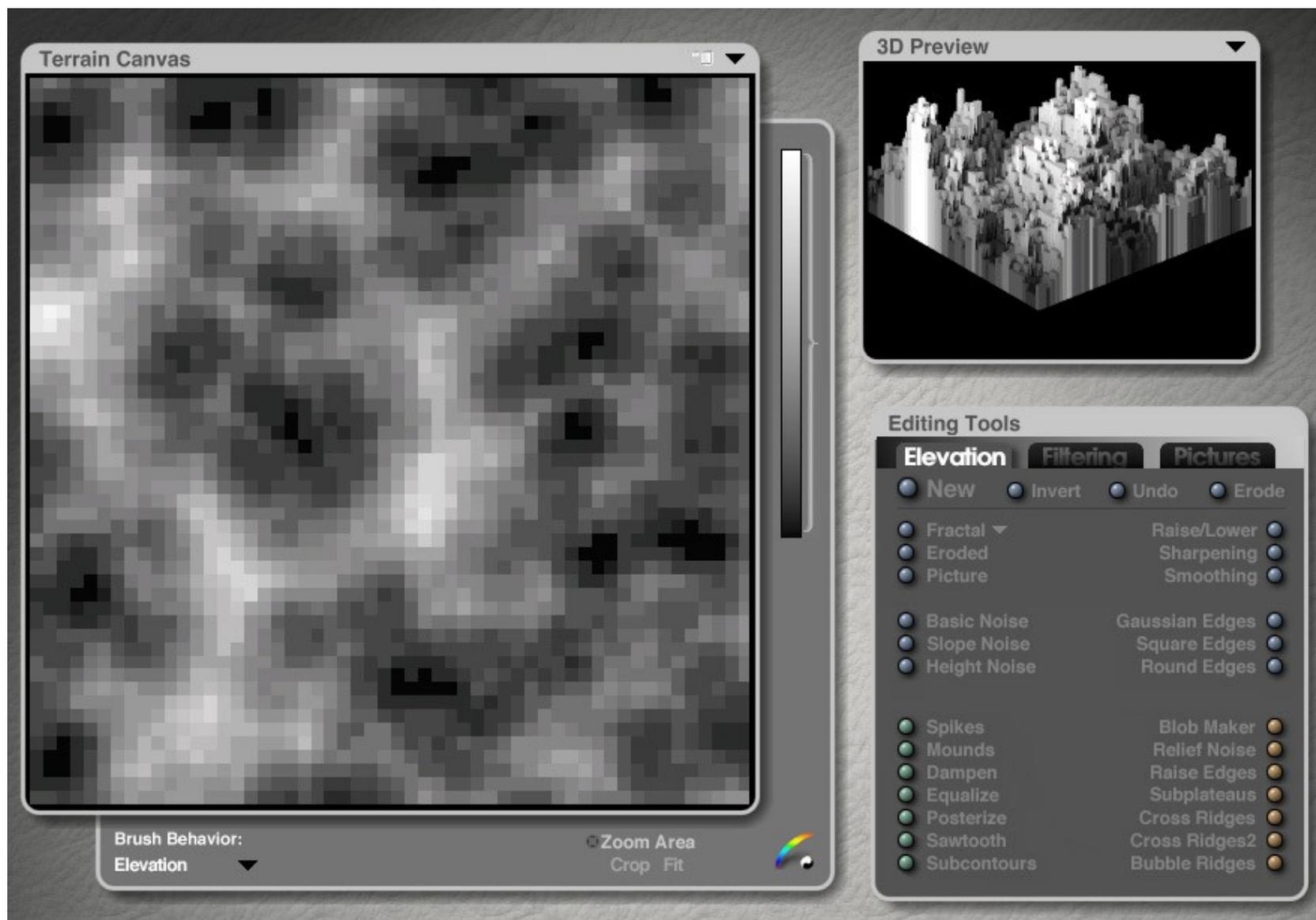


4. la fonction "posterize" va permettre de regrouper les courbes de niveaux proches et des les unifier en zones homogènes : cliquez dessus, maintenez appuyé et déplacez la souris vers la droite jusqu'à jusqu'à obtenir à peu près cette image :



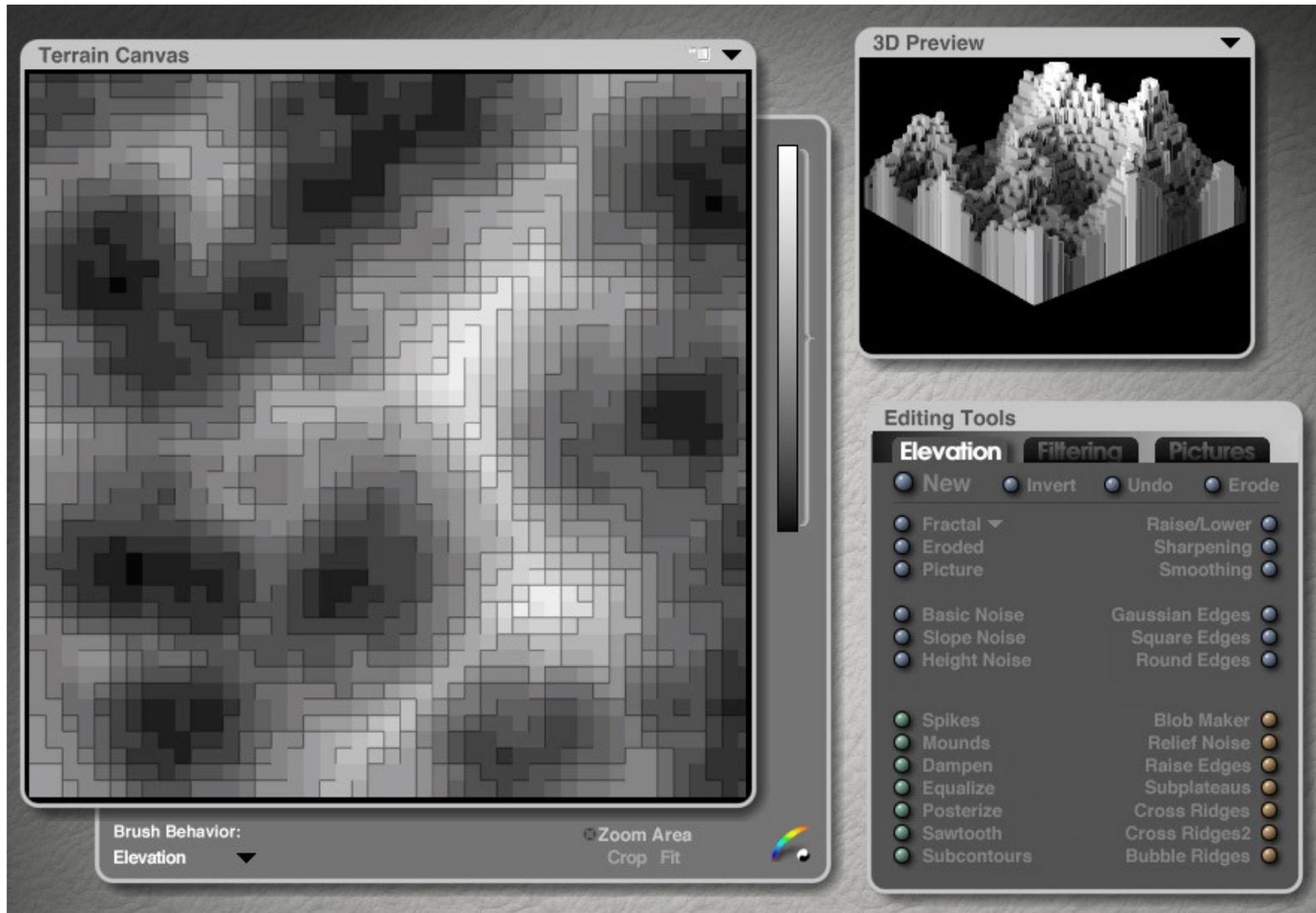
→ pour la suite, je nommerai cette méthode "CDD" (cliquer-déplacer vers la droite)

5. nous allons utiliser la fonction "cachée" de la fonction "posterize" que la plupart connaissent je pense : en faisant Alt + CDD (doucement, les modifications sont rapides) sur "posterize", ça pixellise l'image et créé des blocs carrés. Essayez d'obtenir à peu près cette taille de carrés

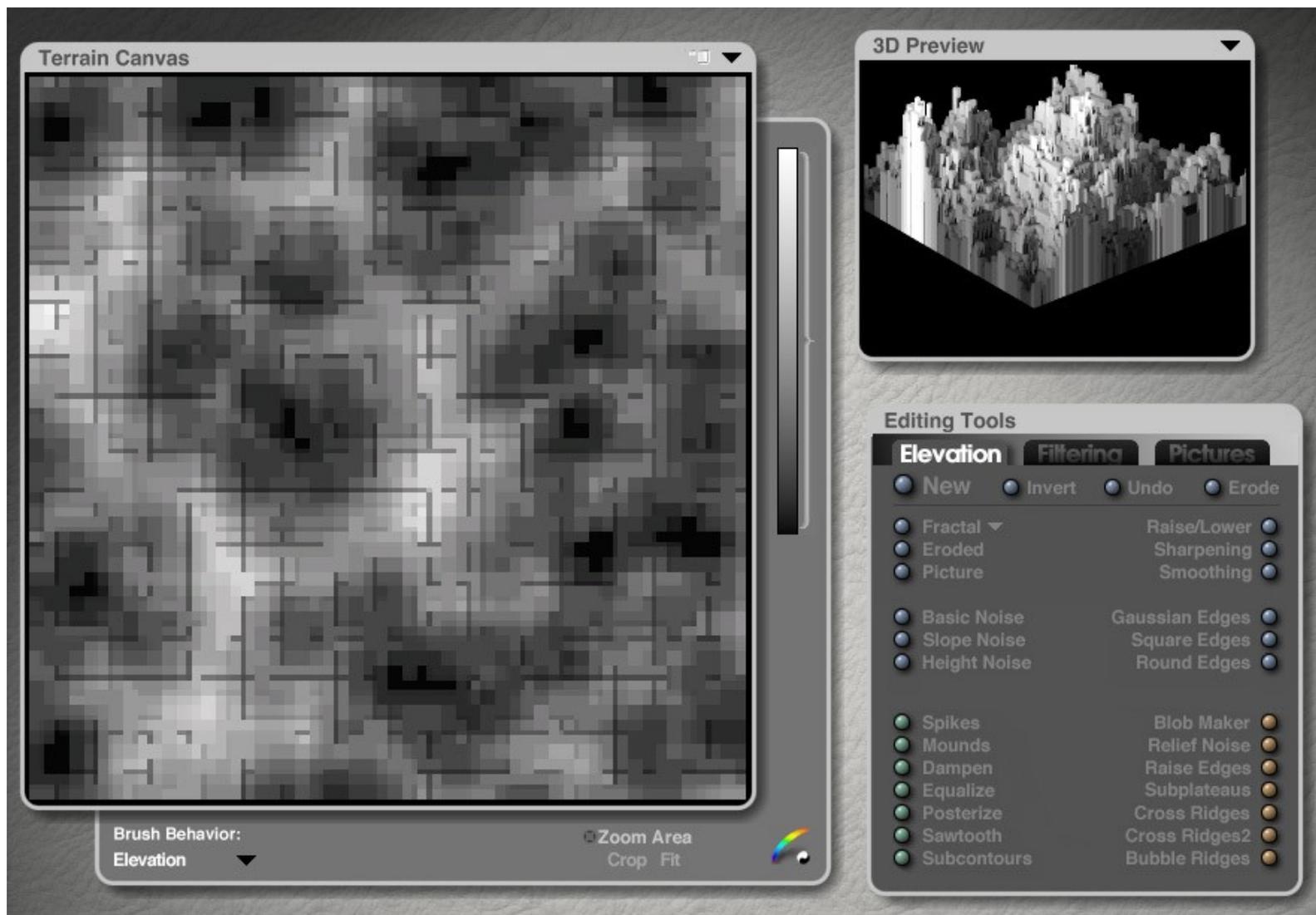


6. mais cette fonction cachée, souvent utilisée pour créer des villes, crée des carrés de pixels collés (donc pas de "rues" entre chaque "immeuble") et quasiment tous de même taille (c'est nul !)

Pour affiner ça, cliquez UNE fois sur "subcontours", cela marque les contours des carrés de pixels par des lignes foncées, donc plus basses, donc qui vont créer des "rues" autour de chaque bloc :

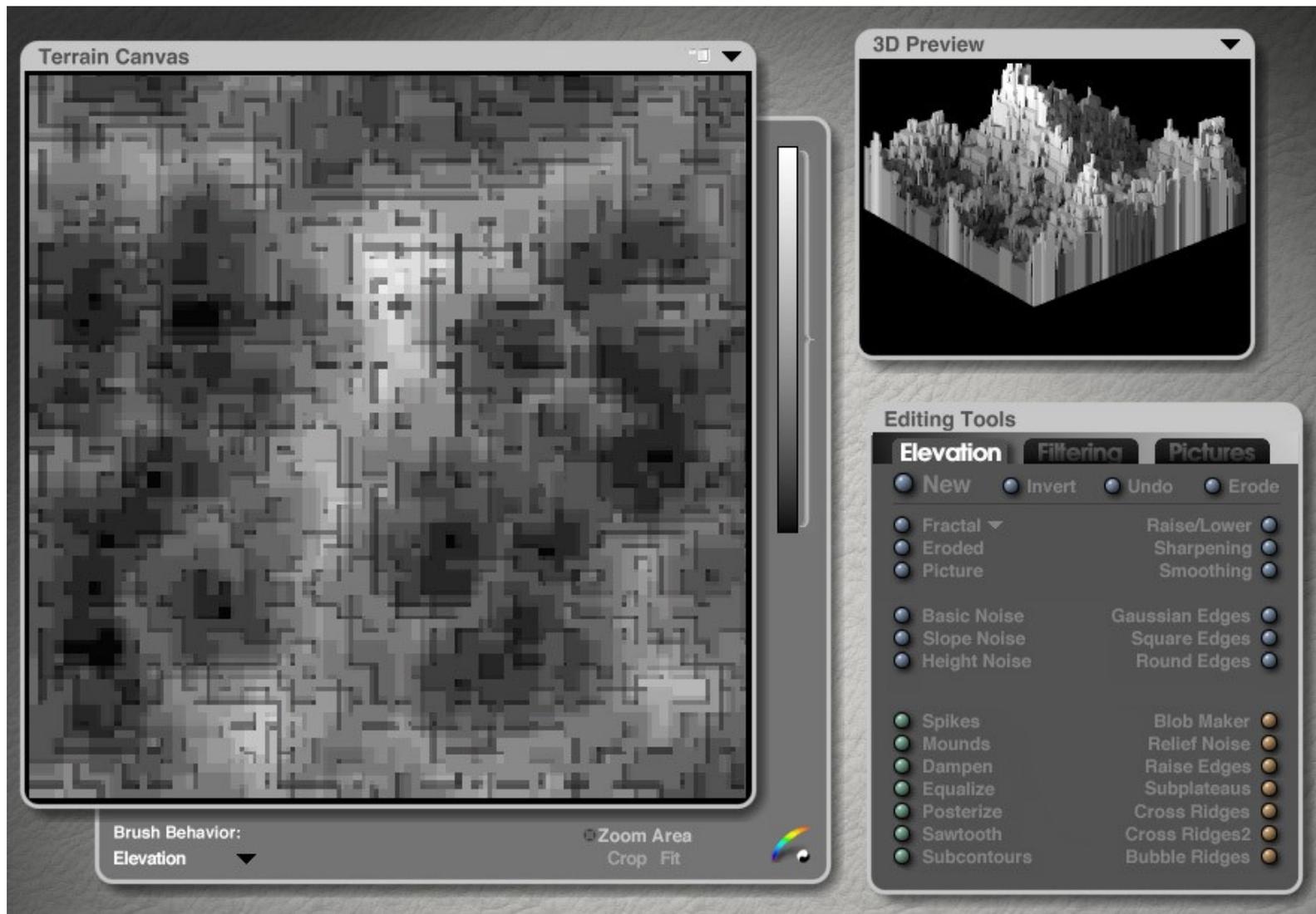


7. refaites Alt+CDD jusqu'à obtenir ce genre de motif



8. refaites l'étape 6

9. refaites l'étape 7



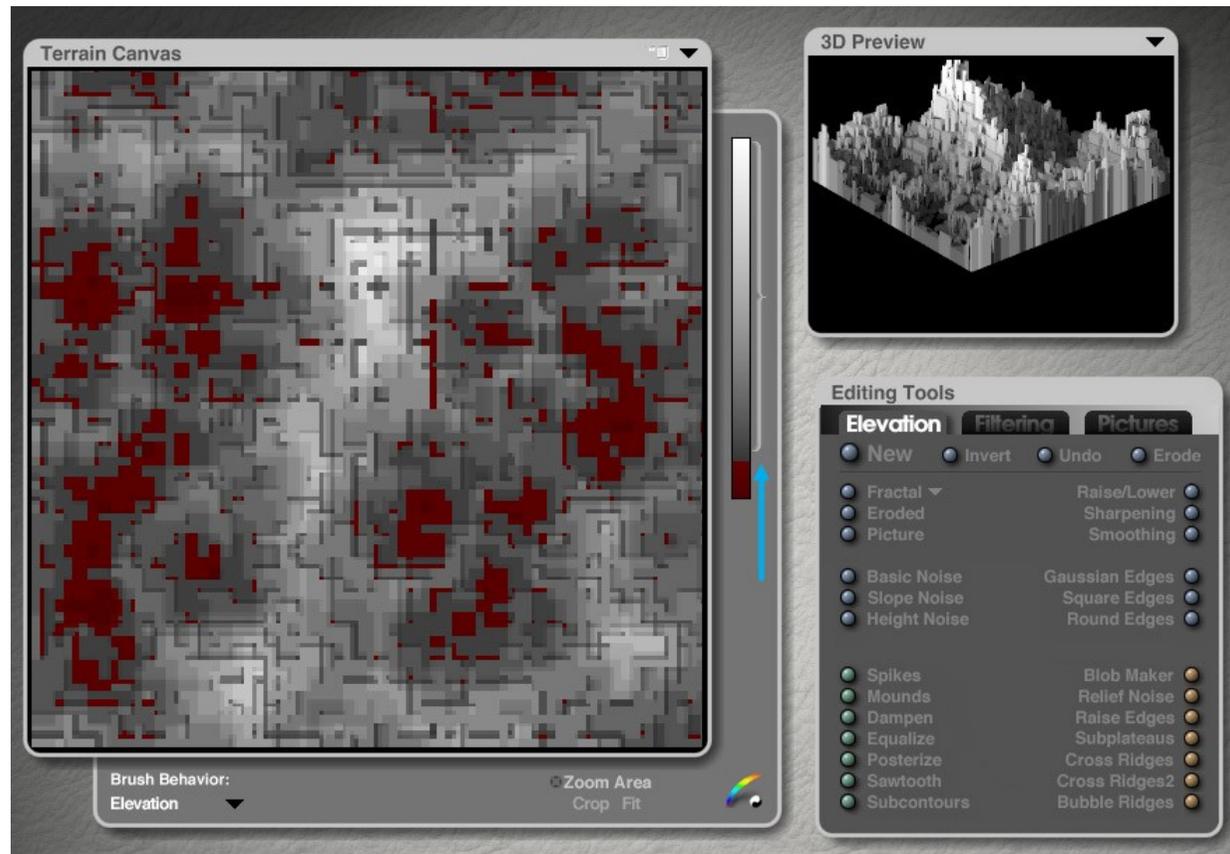
10. éventuellement, répétez encore ces 2 étapes tant que vous voulez, cela augmentera la complexité des blocs, mais pour la démo, arrêtez-vous là pour le moment. Vous pouvez aussi faire 2 ou 3 clics sur "subcontours" au lieu d'un...

11. finissez toujours par la 6 si vous voulez des rues plus marquées

12. éventuellement, pour réduire le nombre de hauteur de blocs différents, refaites un coup de "CDD" sur "posterize" (sans la touche Alt) : 8 ou 10 niveaux de gris suffisent.

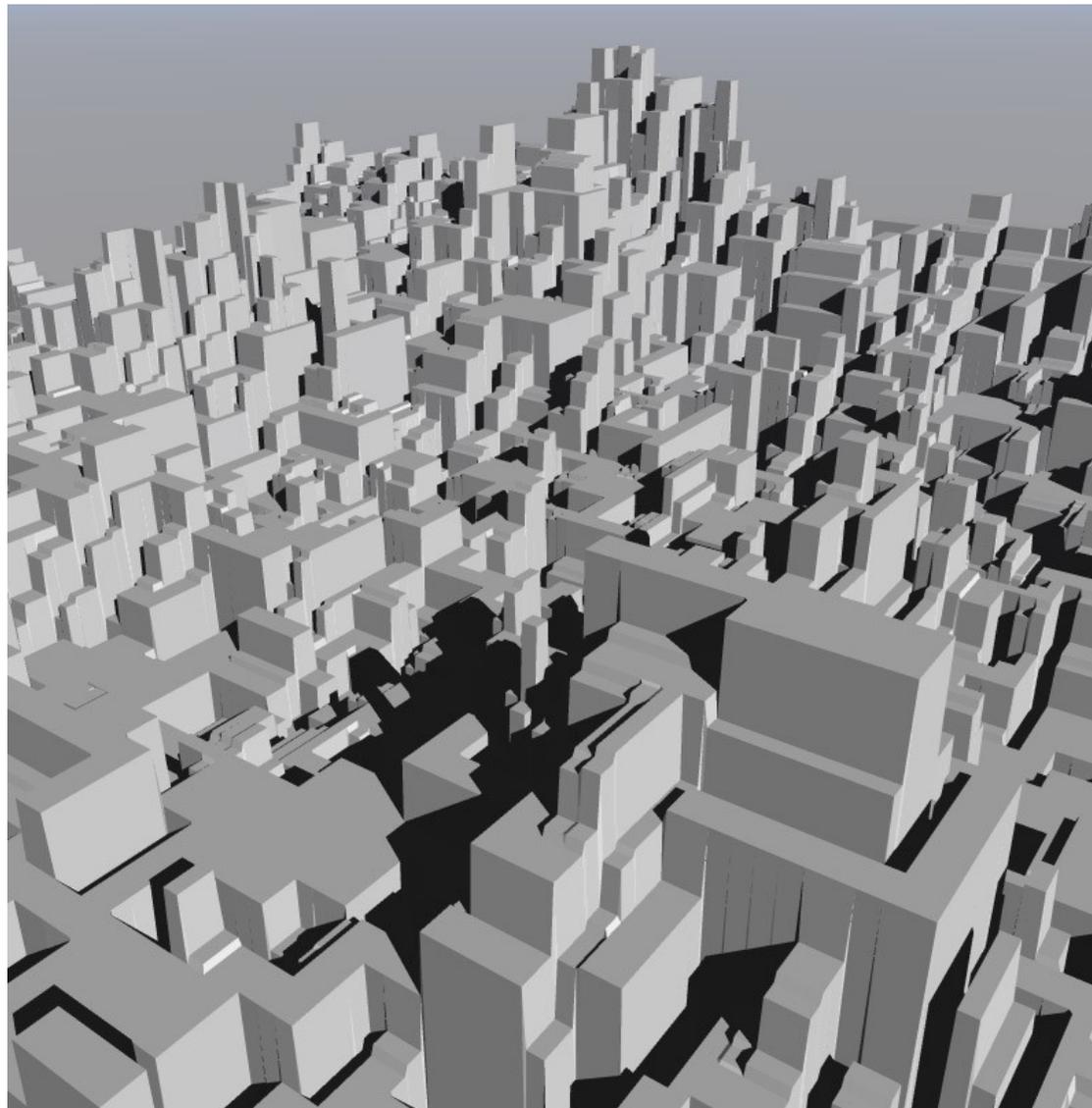
13. éventuellement également, remontez la "limite basse" du curseur vertical (flèche bleue) pour masquer les parties les plus basse de l'image : ainsi, les blocs d'immeubles les plus bas seront masqués (affichés en rouge foncé) et laisseront apparaître la texture du sol, sous le terrain.

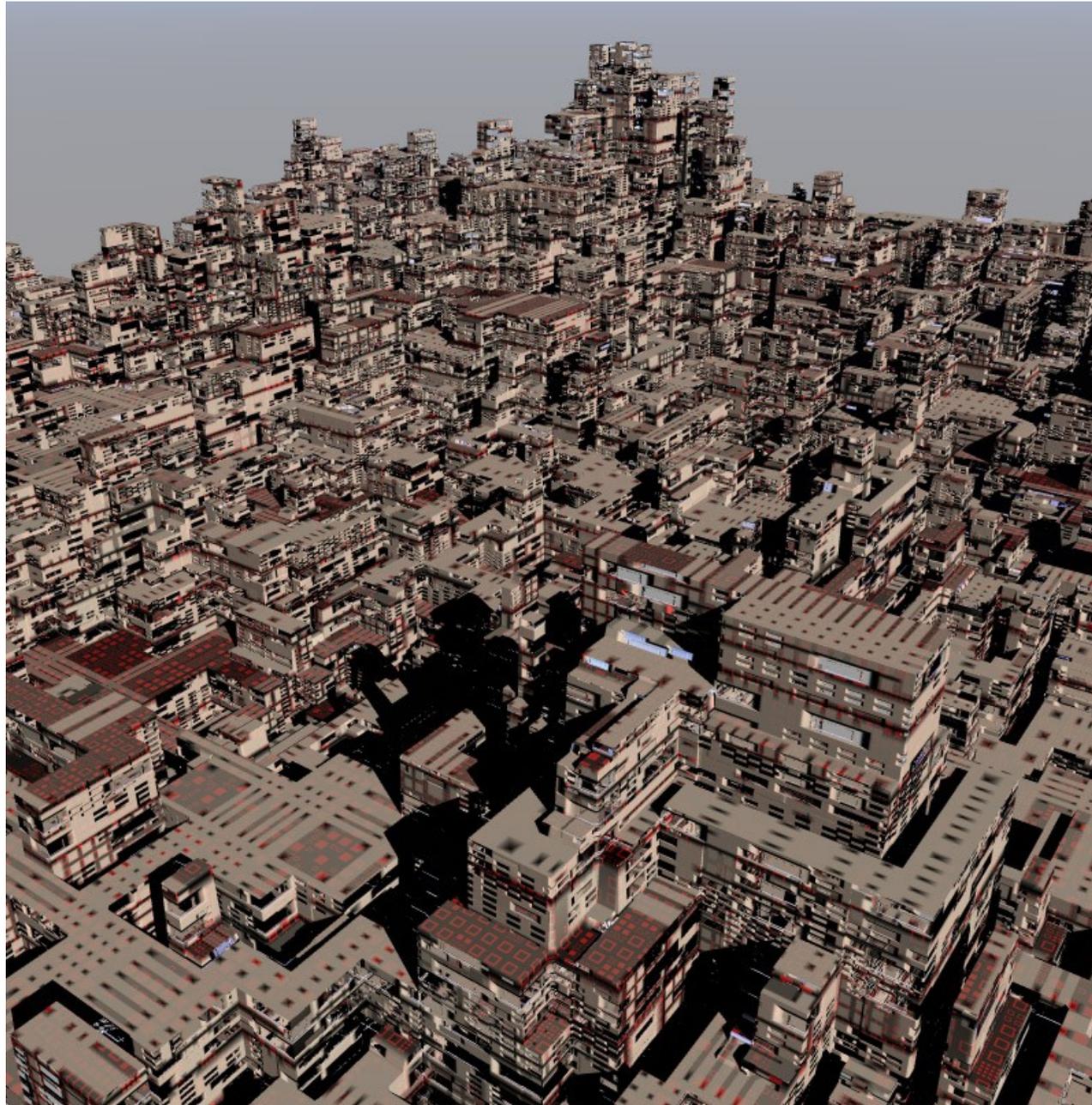
Si vous faites cela, il faudra penser à replacer le terrain au sol, sinon votre ville donnera l'impression de flotter.



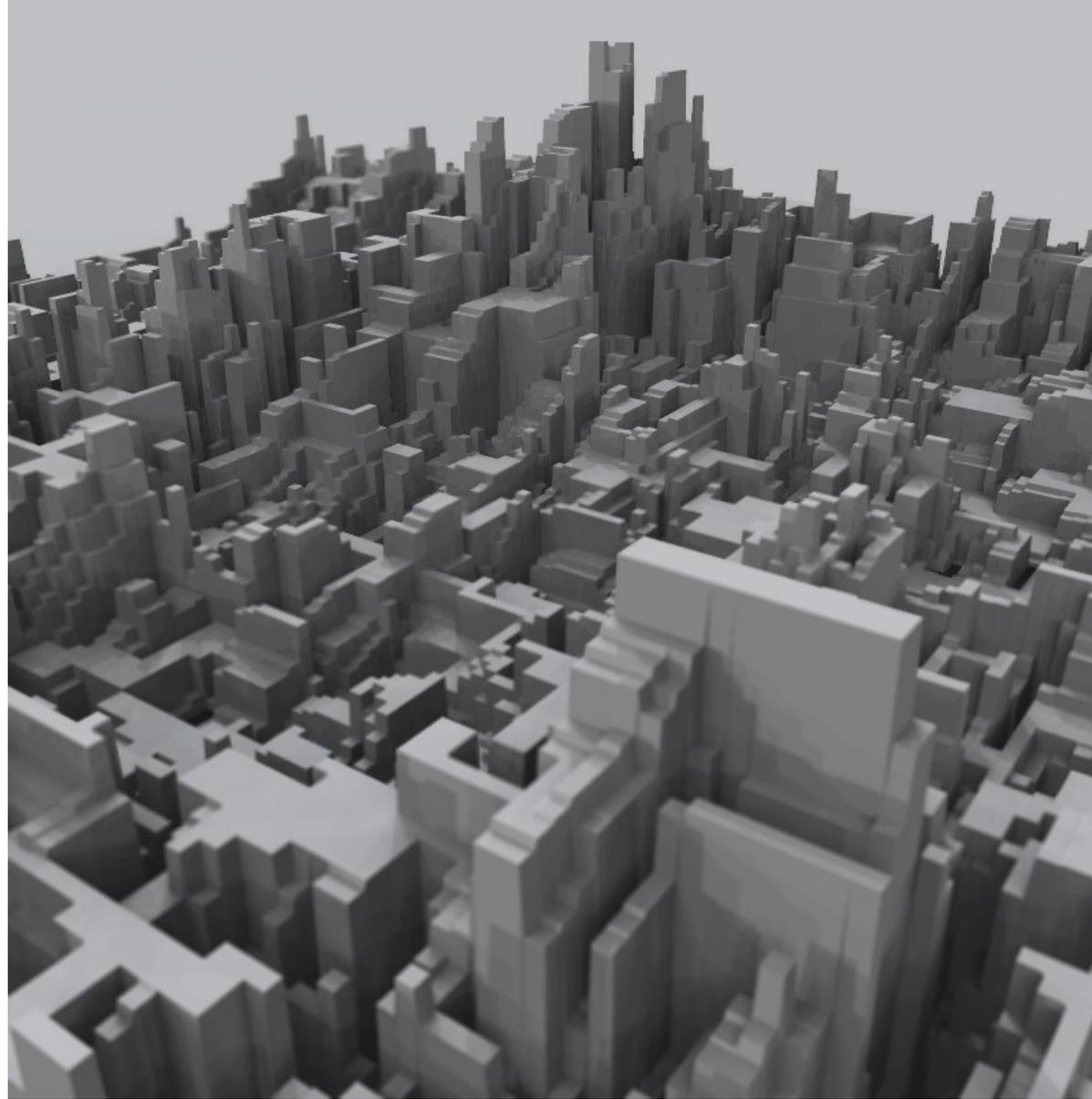
14. ... validez, ça y est !

Ça donne ça (mais ce n'est pas fini, continuez)

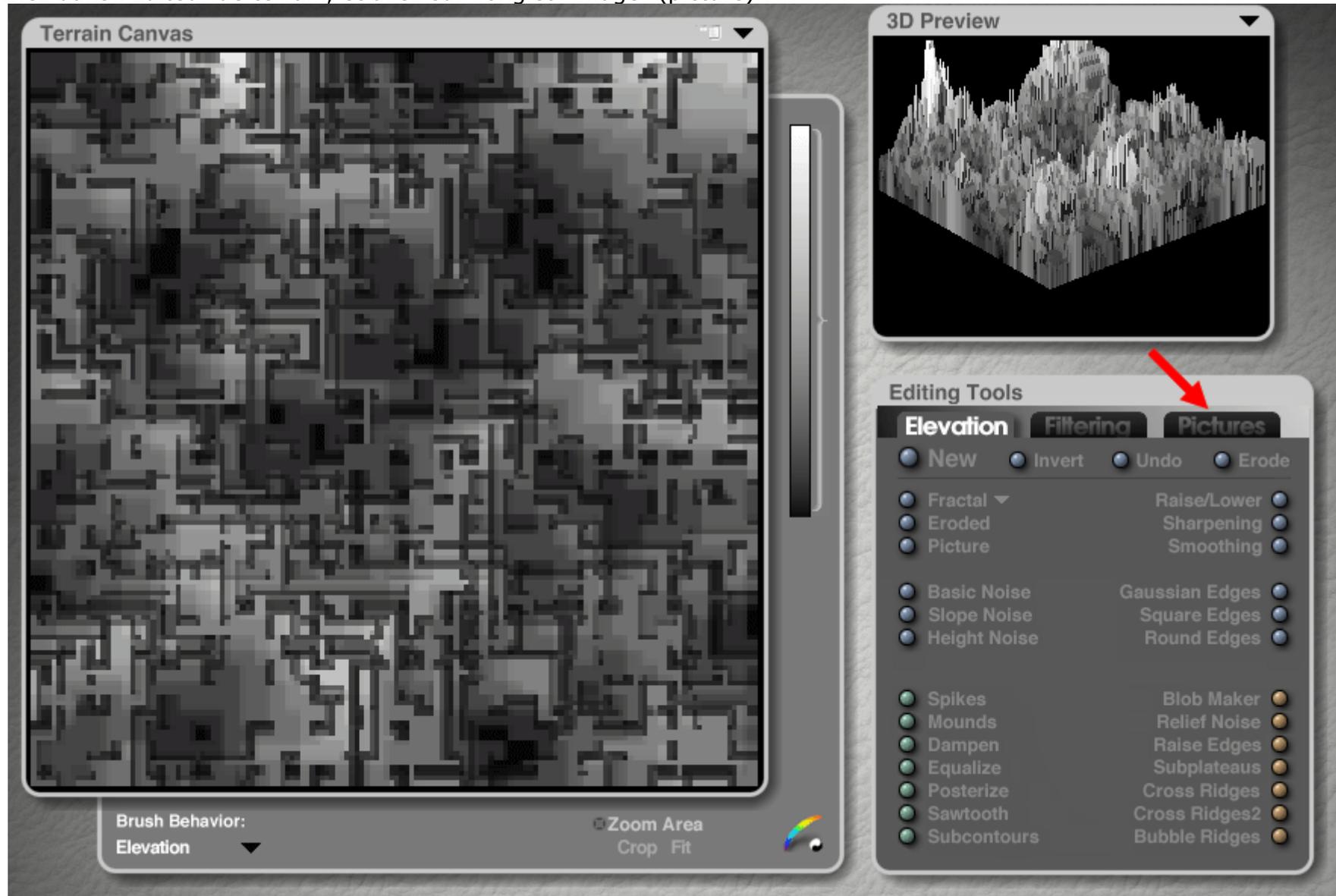




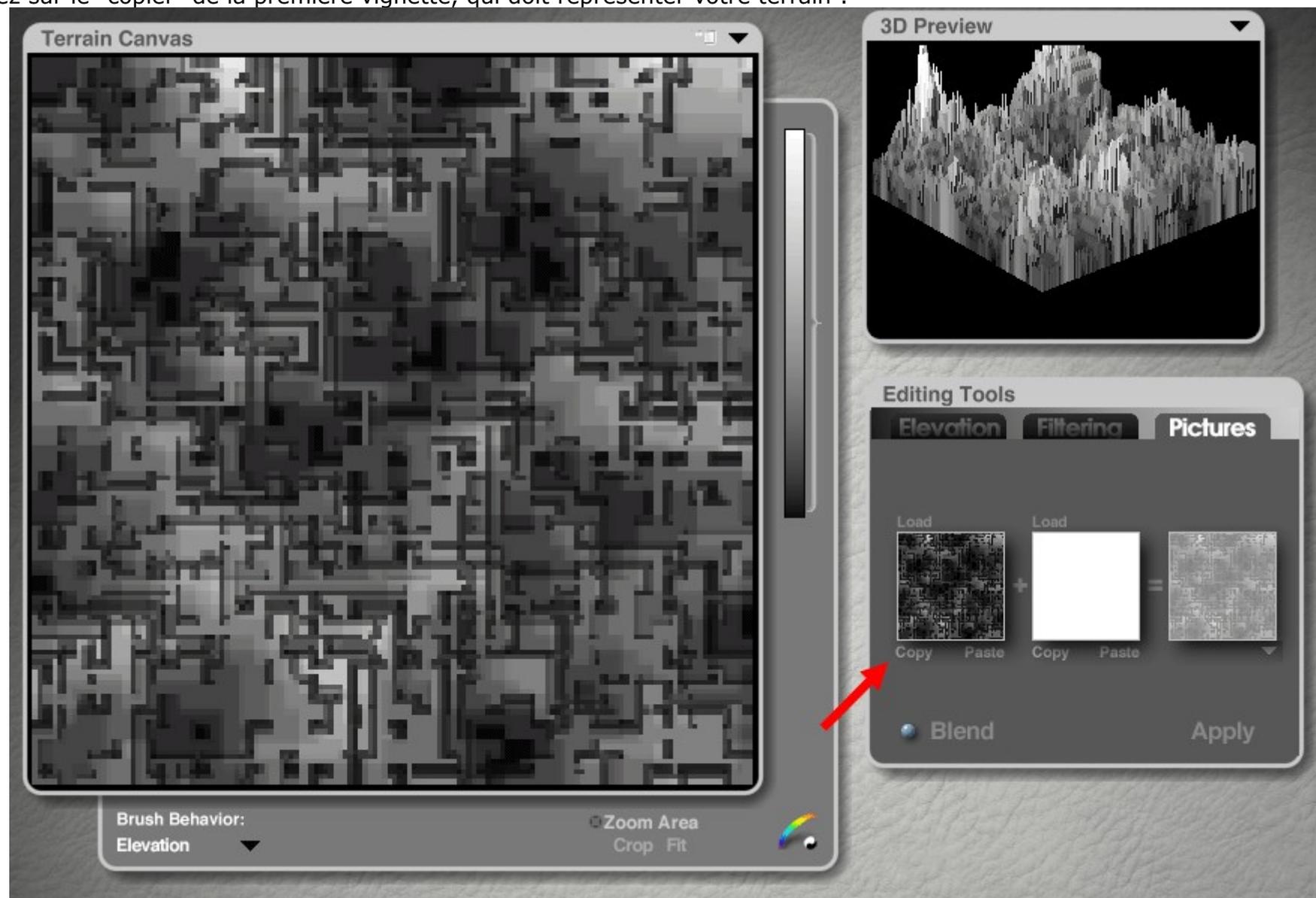
Avec un rendu IBL et de la profondeur de champ, on dirait une belle petite maquette



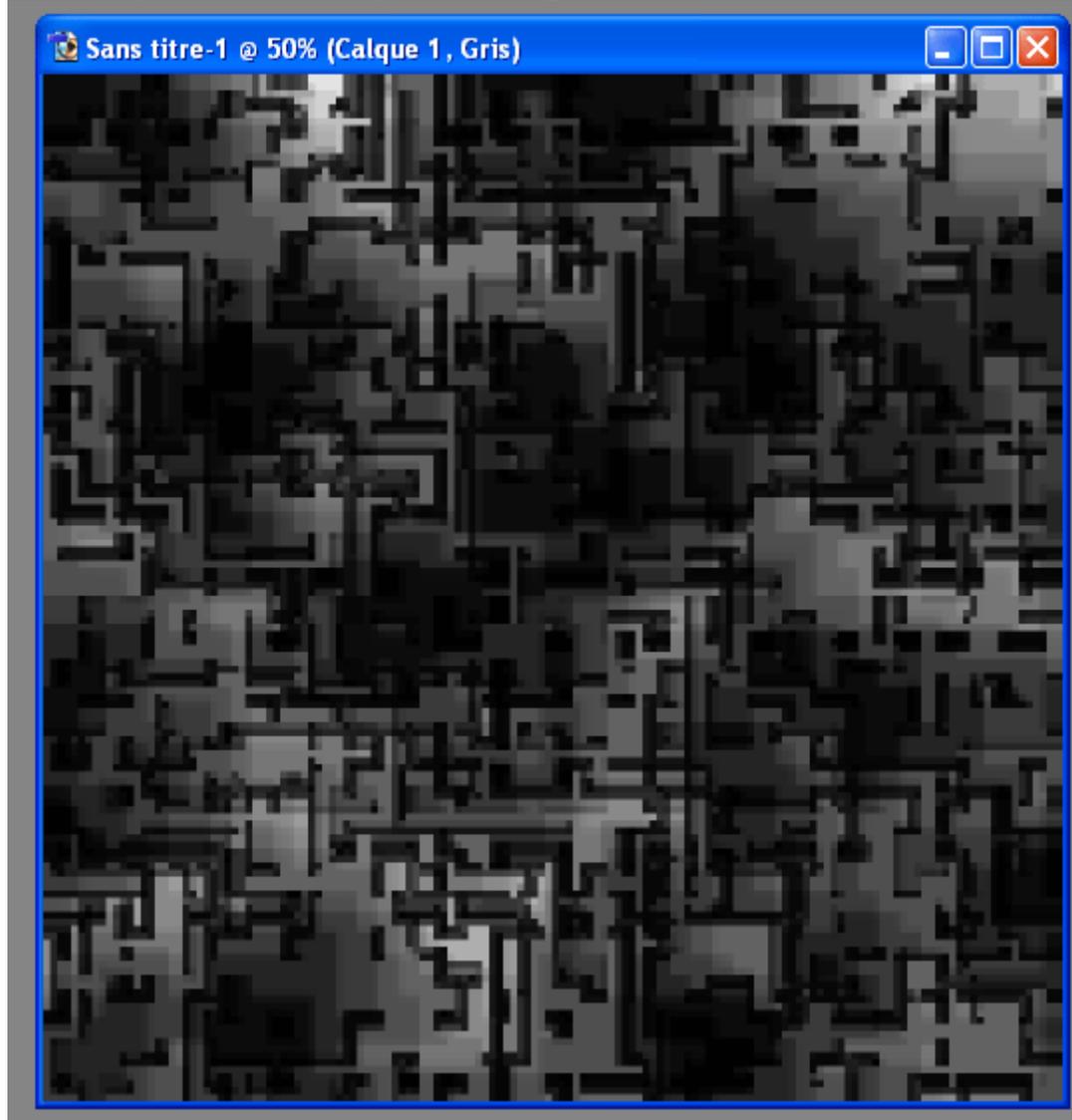
15. retournez dans l'Editeur de terrain, et allez sur l'onglet "image" (picture) :



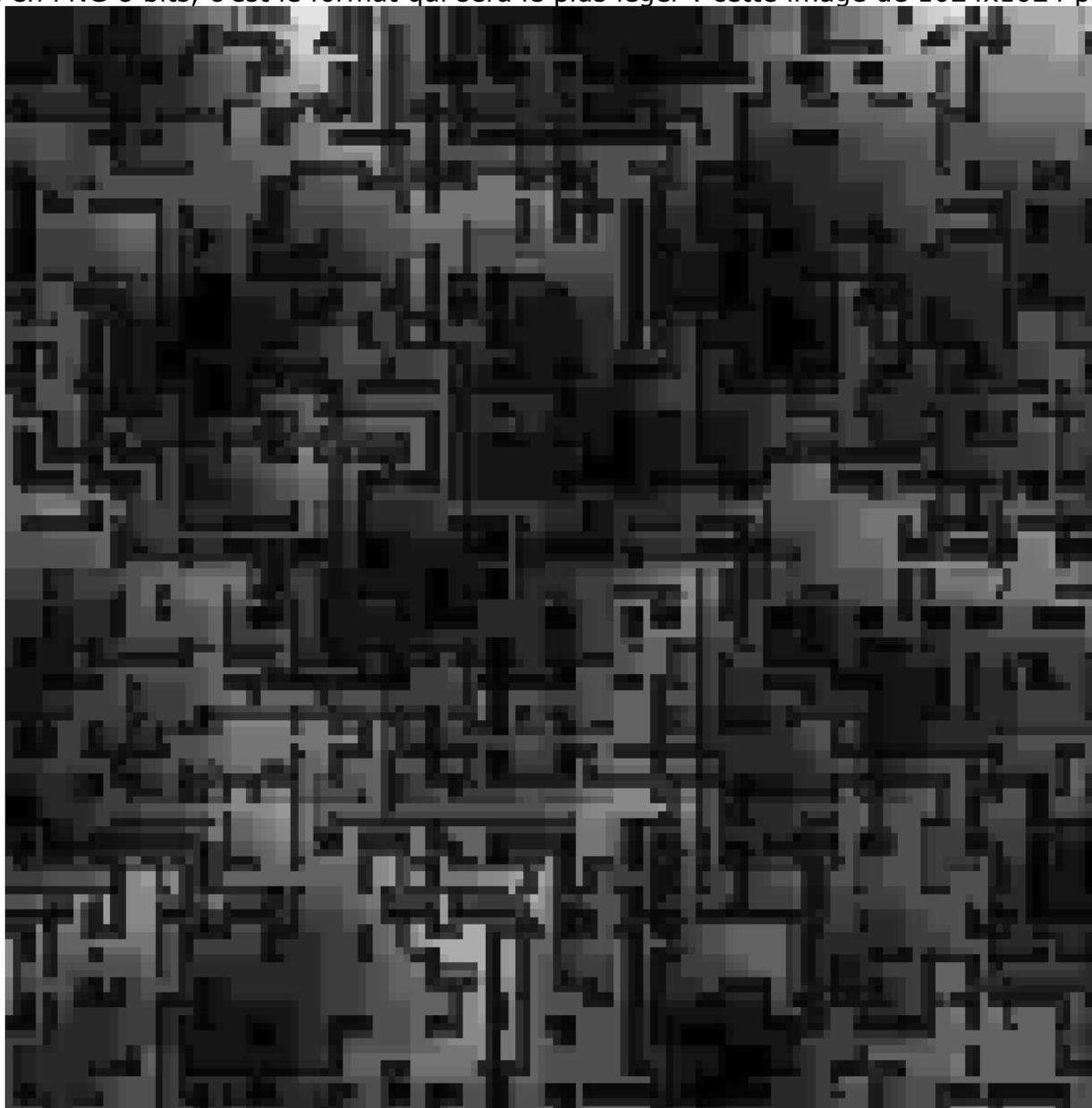
16. cliquez sur le "copier" de la première vignette, qui doit représenter votre terrain :



17. ouvrez votre logiciel de traitement d'image favoris, et faites "coller" ou "coller en tant que nouvelle image"... enfin bref, ce qui permet de créer une image à partir du Presse-Papier de Windows, voilà l'image de votre terrain dans sa résolution ! (donc ici 1024x1024)



18. sauvegardez si possible en PNG 8 bits, c'est le format qui sera le plus léger : cette image de 1024x1024 px ne fait que 34 Ko !



Une fois cette image sauvegardée, vous pourrez l'utiliser en tant que source pour recréer votre terrain (pensez à passer sa résolution en 1024 avant d'importer l'image) dans Bryce ou tout autre logiciel !
Plutôt que d'exporter le terrain en 3DS, qui pèserait plusieurs centaines ou milliers de Ko, c'est mieux !

En espérant que ce petit tuto vous aidera à réaliser de belles villes, merci de votre lecture,

@la_saucisse