

Rendu d'éclairage 3D - détail technique

5.7 Rendu photoréaliste et simulation d'ambiance lumineuse

Objectif : produire une visualisation réaliste d'un projet d'éclairage déjà étudié, pour validation esthétique ou présentation au client.

Contenu de la mission :

- Génération d'un rendu par ray tracing de l'espace éclairé ;
- production d'aperçus en fausses couleurs pour l'analyse technique de la répartition lumineuse, en complément du rendu réaliste.

Livrables :

- Images de rendu photoréaliste de l'espace étudié ;
- vues en fausses couleurs de la répartition de l'éclairement.

Outil mobilisé : DIALux evo, sur une géométrie standard ou importée depuis MagiCAD/BricsCAD. Pour un espace à la géométrie complexe modélisée dans Rhino 3D 7, la maquette est exportée en IFC vers DIALux evo plutôt que reconstruite dans l'outil d'éclairage - voir workflow F.