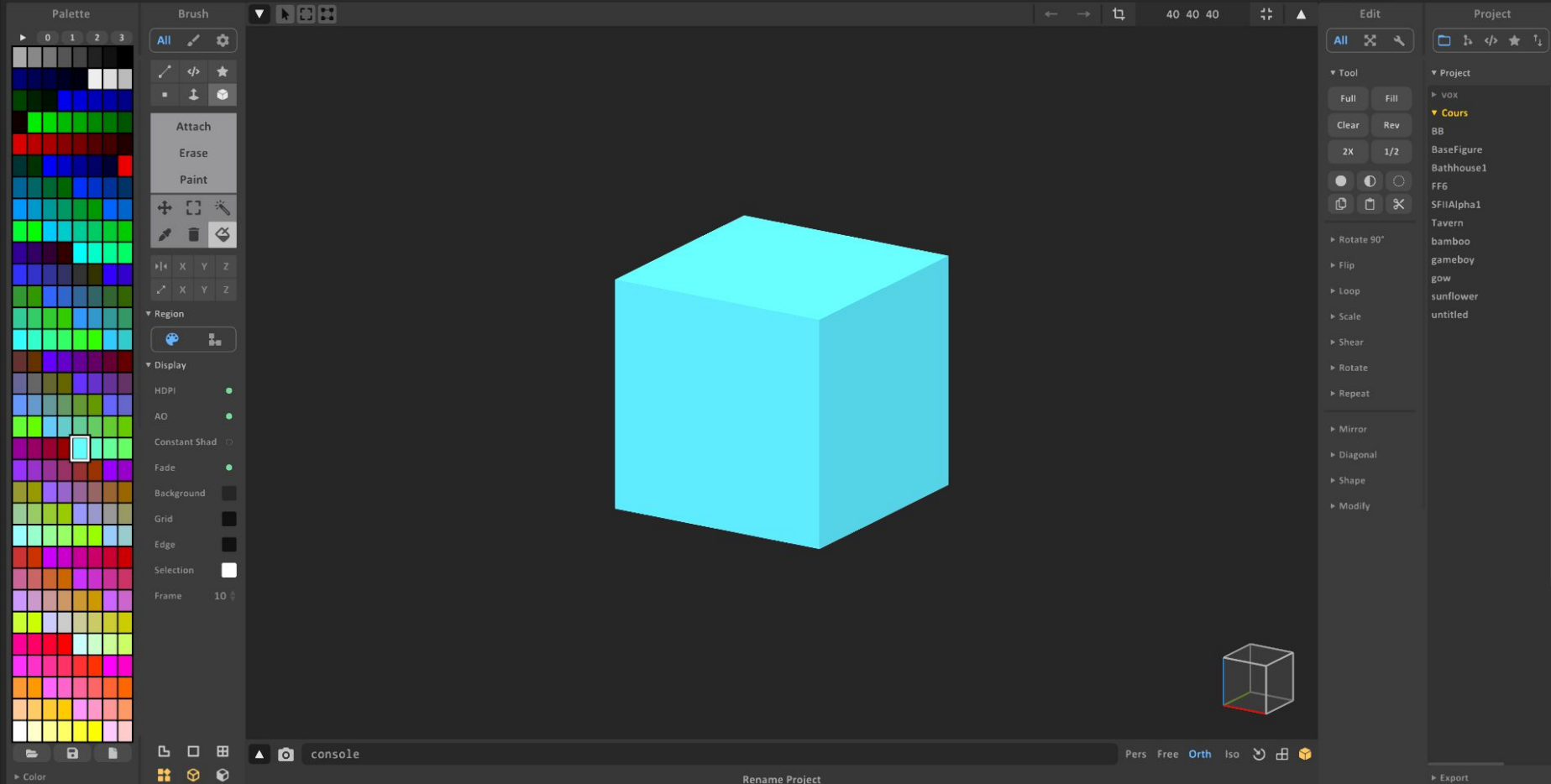


Magicavoxel







BUS-12

I.MISS.GINGER.♡

HEARTACHE EXPRESS.

EVERY DAY ♡

STOP

DON'T
GO..

HUNTINGFLUFF

PINK
NOSE

















Lexique:

Voxel: Contraction de "volume" et "pixel": littéralement un pixel en 3D, comme une brique de 1x1. L'élément principal du logiciel qui permet de construire à l'intérieur du logiciel.

Palette: La boîte de couleurs disponibles pour peindre les voxels, modifiable à volonté, exactement comme dans Photoshop ou Illustrator.

Render: Le moment où l'ordinateur "calcule" l'image finale avec toutes les lumières et les reflets, comme quand on développe une photo. Peut prendre beaucoup de temps selon votre ordinateur.

Denoise: Permet d'enlever le "bruit" de l'image, les petits "grains" qui apparaissent parfois dans l'image pendant qu'elle se calcule.

DOF (Depth of Field / profondeur de champ): Flou artistique qui rend net ce qui est proche (ou loin) et flou le reste, comme quand on prend une photo d'un objet et que l'arrière-plan devient flou.

Fog / Cloud: Permet de changer un certain type de voxel en brouillard ou nuages dans la scène.

Glass: Rend un voxel transparent, comme du verre ou de l'eau.

Sun / Light: Sources de lumière de la scène : "Sun" éclaire toute la scène comme un soleil, "Point Light" éclaire seulement autour de lui comme une ampoule.

Symmetry / Mirror: Mode "miroir" qui duplique automatiquement ce qu'on dessine de l'autre côté, super pratique pour faire un personnage symétrique sans tout redessiner deux fois.

Outline: Ajoute un contour (souvent noir) autour des objets.

Specular: Le "brillant" d'une surface, comme le reflet de la lumière sur une pomme ou l'écran d'un smartphone. Plus il est élevé, plus la surface a l'air polie et lisse.

Emit: Rend un voxel lumineux, comme une ampoule ou un néon. Un bloc avec "emit" activé n'a pas besoin d'être éclairé par autre chose : il produit sa propre lumière.

LDR: Veut dire "Low Dynamic Range" (faible gamme dynamique). En gros : les couleurs de l'image ne sont jamais trop éblouissantes ni trop sombres, comme une photo normale plutôt qu'un flash aveuglant.

Bounce: La façon dont la lumière "rebondit" d'une surface à une autre avant d'arriver à nos yeux, un peu comme une balle qui rebondit sur les murs d'une pièce.

Scatter: La lumière qui se disperse dans plein de directions en traversant une matière, comme le brouillard, un rideau, du papier qui diffuse la lumière d'une lampe torche au lieu de la laisser passer directement.

Stochastic: Pour simplifier, il signifie "aléatoire" ! Le logiciel teste plein de petits rayons de lumière lancés un peu n'importe où pour deviner à quoi ressemblera l'ombre ou la lumière — comme si on lançait plein de grains de sable pour voir où ils atterrissent en moyenne.

Rough / Glossy: A quel point une surface est "mate" (rough, comme du carton) ou "brillante" (glossy, comme du verre).

Metal: Active un rendu façon métal: les reflets prennent la couleur de l'objet plutôt que rester blancs, comme sur de l'or ou du cuivre.