

Bryce 5.5

Retour à la normale

Point fort de Bryce 5.5, l'excellente interaction avec DAZ Studio, logiciel gratuit et performant de création de personnages.



Après des mois d'attente, voici enfin le nouveau Bryce 5.5 promis par DAZ Productions. Racheté à Corel, qui l'avait laissé à l'abandon trois longues années, ce vétéran de la 3D semble remis sur les rails.

CARACTÉRISTIQUES

ÉDITION DAZ Productions.

DISTRIBUTION Eovla.

CONFIGURATION MINIMALE Un G4 à 500 MHz (1 GHz conseillé), Mac OS X v.10.2, 512 Mo de Ram, 500 Mo libres sur le disque.

● POUR

La bibliothèque enrichie. L'excellente gestion avec les modèles DAZ. La très bonne intégration avec DAZ Studio.

● CONTRE

Le gain de rapidité pas vraiment évident. L'affichage Open GL perfectible sur des cartes graphiques de milieu de gamme.

NOTE

7/10

PRIX

100 €

SITE WEB

WWW.DAZ3D.COM

Si tôt le logiciel lancé, on est en terrain connu avec une interface inchangée, si ce n'est un gros bouton DAZ Studio à l'extrémité de la palette Création. Pour confirmer la vocation de Bryce en tant qu'outil de mise en scène virtuelle, avec une parfaite intégration de différents éléments 3D, l'éditeur livre un CD très riche de contenus. Les textures y sont classées par rubriques, avec quantité de créations que l'on doit aux membres de la communauté DAZ. On y trouve notamment une grande variété de ciels, de nouveaux objets géométriques et des dizaines de plantes.

Rendu sans surprise

Pour tester le moteur de rendu, nous avons confronté les deux dernières versions de Bryce. Tout d'abord avec un petit modèle d'à peine 10779 polygones, formé de primitives, de quelques meshes (maillages 3D) et de trois sources lumineuses. Ensuite avec un modèle plus conséquent et chargé en textures bitmap. Avec pour résultat des temps de rendu presque identiques, les écarts ne dépassant guère les deux à trois secondes, à l'avantage de l'une ou de l'autre version selon les cas. Néanmoins la nouvelle mouture s'avère plus fluide lors du travail dans les scènes et du passage d'une vue à l'autre. Nous avons également mis à l'épreuve son support OpenGL en lui confiant une lourde scène de 92 Mo comportant 1 395 astéroïdes, une planète et un peu d'action au premier plan. Lorsqu'on bascule en affichage OpenGL, de nouveaux réglages

apparaissent pour alterner entre les modes filaire/faces cachées et texturé/ombré. Bryce démarre alors une conversion OpenGL qui peut durer assez longtemps pour un résultat qui, au final, n'est pas toujours à la hauteur. Notre iMac G5 de test (1,8 GHz et 2 Go de Ram) a ici montré les faiblesses de son circuit vidéo. On ne saurait trop conseiller un iMac de la dernière génération (dont les cartes graphiques ont été boostées) ou un Power Mac G5, muni traditionnellement de cartes plus performantes (et à au moins 128 Mo de VRAM). Mais un travail supplémentaire d'optimisation serait dans tous les cas bienvenu. Autre nouveauté de cette 5.5, l'interaction avec DAZ Studio. Ce logiciel (toujours gratuit), à la fois simple et stable représente une alternative à Poser. Par cette association, Bryce gagne un module de gestion de personnages rapide et performant et DAZ Studio comble ses lacunes sur leurs rendus. La manipulation des différentes parties du corps des personnages se montre intuitive et précise. L'affichage est cette fois-ci rapide et très détaillé, réagissant en temps réel et avec fluidité dans les mouvements de caméra. Pour créer une scène en quelques clics, il suffit de charger l'un des modèles livrés avec l'application (humain, objet ou animal), de lui affecter une pose, un costume et des accessoires. Enregistrée au format .obj cette composition sera importée directement dans Bryce, placée et éclairée avant rendu. Les deux logiciels fonctionnent en collaboration permanente. Au point que toute modification apportée sur le personnage dans DAZ Studio est répercutée instantanément dans la scène Bryce ! Les textures, reliefs et transparences sont gérés automatiquement, sans avoir besoin de fouiller dans l'éditeur de matériaux. Procédé qui fonctionne aussi avec les séquences animées... Avec cette version de transition, DAZ Studio dote Bryce d'un solide module de gestion de personnages, mais des efforts restent à produire pour améliorer les rendus et l'affichage. En outre, seule une version anglaise est disponible à ce jour. Cependant, au prix annoncé, voilà une mise à jour très attendue qui vaut tout de même le détour. **Pierre-Olivier BODARD**