

Forum: FAQ matériaux / textures

Topic: Comment créer un material 'Clay' (argile) ?

Subject: Comment créer un material 'Clay' (argile) ?

Posté par: ebrain

Contribution le : 10/2/2008 11:34:51

Comment créer un material 'Clay' (argile) ?

Un rendu 'clay' (ou argile) permet une meilleure visualisation des formes d'un objet 3D et plus particulièrement des bosses et creux (utile pour les modélisations de voitures). Pour obtenir un rendu 'clay' il est nécessaire de baisser le spéculaire (Spec) du material aux alentours de 0.1 et de mettre une couleur gris clair (pour les modélisations mécaniques) ou rose pale (pour les modélisation organiques). Il ne reste plus qu'à mettre un éclairage qui permet d'apprécier au mieux les formes (éviter l'AO en raison des longs temps de rendu), vous pouvez désactiver le raytracing dans le panneau render afin de gagner en rapidité de rendu.

Pour compléter j'ajoute que pour obtenir le rendu Clay de toute une scène il suffit de rentrer le nom du Matériel dans l'entrée **Mat:** de l'onglet **Render Layer** du panneau de rendu.

En image :

