



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: J'aime bien ce type de rendu... comment on fait ?

Subject: Re: J'aime bien se type de rendu... comment on fait ?

Posté par: ZeTooN

Contribution le : 16/6/2010 18:41:19

Citation :

sanplomb a écrit:

j'ai exactement ce qu'il te faut:

http://en.wikibooks.org/wiki/Blender_3D:_Noob_to_Pro

comment ça, la couverture te donne pas envie?

J'imagine, qu'au niveau éclairage mental ray et vray font de l'unbiaisé donc pareil, choisir yafaray ou luxrender c'est plus facile qu'avec l'internal

-détailler, avec la modélisation ou les bump map

-des bons matériaux, avec des spec, bump maps...

je pense pas que la post-prod joue un rôle fondamental

ouai, très pro !

Si l'on considère le compositing comme de la post prod, alors celle ci est la clé d' un tel rendu...

Que ce soit V-Ray ou un autre, il ne te crache pas un tel rendu comme ca...

Passer par la case compositing avec un rendu des spec, le la passe Z, des différents éclairages, (Back; fill...), et de post prod (tone mapping/ ajout de grain...) est une étape indispensable pour accéder à un tel résultats...

Cela permet de régler au yota près chaque paramètre de ton image...

Pour les éventuels esprit contradictoire, ce n'est pas moi qui le dit mais les nombreux making of d'image de ce genre...

Ya aussi un article sur cgtalk qui propose quelques astuces pour gagner en réalisme, (éclairage, ajout de bruit, aberration chromatique, choix des couleurs, utilisation du sss.....); également présent sur le site de yaf de souvenir...

Évidement, anglophobe s' abstenir ,)

Edit: Je pense aussi à des personnage de la communauté Blender tels que Def13 ou Maqs qui montres bien que de telle résultat son réalisable sous notre soft préféré

Edit2: Le " - euh...on galère ! " lourd de sens m' a fait beaucoup rire !