



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles

Subject: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles

Posté par: Microbulle

Contribution le : 16/7/2012 7:21:27

Bonjour les Blendistes.

Hier, j'ai cru que je ne m'en sortais pas avec le DDWE et les rendus sous Cycles !

Je cherche à faire un rendu Clay et un Rendu Wire d'une image. Mes questions portent essentiellement sur le principe de fonctionnement de chaque rendu ainsi que leurs qualités sous Cycles.

Pour le brouillon, j'emploierais une scène toute simple avec deux ou trois Susanes. Mais ça, on en reparlera le moment venu.

J'ai essayé de passer par un addon et au final on voit très mal mon wire.

Donc première question: "Comment réaliser un rendu Clay correct sous cycles ?" (J'entends par là, méthode, matériaux, éclairage...)

Deuxième question: "Comment réaliser un rendu Wire correct sous cycles ?" (J'entends par là, la même chose qu'avec le clay. Méthode, matériaux, éclairage...)

L'emploi d'un addon est proscrit dans ma demande. J'espère d'ici la fin de semaine avoir résolu ces deux gros problèmes qui commencent à me turlupiner sévèrement.

Merci .

<Edit>

Microbulle:

J'ai commencé une petite recherche au niveau des clay. Si je comprends bien, il suffit de placer un matériau nommé Clay avec un shader diffuse #AA9686. A confirmer dans un exemple.

Je regarde si je trouve quelque-chose de cohérent et de facile pour les wires.

Le rendu Clay de l'exercice :

Le rendu Wire de l'exercice :

A vos commentaires !

</Edit>