



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles**

**Subject: Re: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles**

Posté par: Microbulle

Contribution le : 16/7/2012 19:06:12

Ok, je comprends totalement le fonctionnement ! C'est autant plus bête que c'est bien un peu comme cela que je pratique.

Je fais chaque composants de ma scène en dehors de ma scène et je les met ensemble pour le rendu final.

Effectivement, c'est une idée de faire une scène de base avec trois lights. Je penche donc en ce sens ! J'avoue que les thermes et moi, ça fait deux !

Pour répondre à la question du pourquoi le Clay et pourquoi le Wire, il suffit de regarder les Défis Du Week-End (DDWE) pour se rendre compte que c'est demandé et que ça a une utilité.

J'ai pris pour habitude désormais de faire un Clay et un Wire pour mon site. CQFD !

Justement, dans la scène que j'ai faite ici, une patate volante avec Suzane aux commandes, j'ai déjà 2 lights. Deux planes qui crée mes ombres. J'ai beaucoup de mal à gérer ce type d'éclairage et c'est bien pire avec les éclairages de base de Blende !

Sachant un peu me servir de la photographie, je sait aussi regarder comment la lumière évolue. Trop souvent à vouloir reproduire l'éclairage unique de la réalité, je suis confronté au trop peu de lumière, soit au trop violent de plusieurs. C'est un des nombreux problèmes que je cherche à régler dans Cycles !

Enfin, pourquoi Cycles ? Et bien par ce que je commence à m'y faire, par ce qu'au final il est plus pratique que le rendu interne et en plus il aborde ce que j'aime le plus en 3D : Le photo-réalisme !

A partir de là, je n'ai plus guère le choix ! Ce sera Cycles à la fois pour le Clay et pour le Wire.

En espérant avoir répondu à ces dernières questions.