



Forum: Hors Sujet !!

Topic: Tutoriel : Strasses et paillettes #eevee #debutant #blender2.8

Subject: Tutoriel : Strasses et paillettes #eevee #debutant #blender2.8

Posté par: Bibi09

Contribution le : 13/9/2020 21:29:55

Bonjour à tous,

Voici un tutoriel vidéo non indispensable pour maîtriser Blender mais qui pourrait être utile suivant le thème de vos projets, simple rendu ou vidéo. En effet, il s'agit d'un tutoriel basé sur EEVEE et donc offrant un rendu rapide.

Vous pourrez donc rendre des vêtements (strasses) ou encore des objets scintillants comme une boule de Noël.

<https://www.youtube.com/watch?v=2grVeESe5CI>

Le lien vers le fichier de démo est donné dans la description.

Il s'agit d'un matériau assez simple à mettre en place mais qui permet d'entrevoir le fonctionnement du shading (nœuds) pour aller plus loin que les quelques paramètres disponibles dans l'interface principale.

Pour créer le modèle de tissu, j'ai sous-divisé un plan (100 sous-divisions) et j'ai utilisé le sculpt mode avec le pinceau "Cloth".

La vidéo est sous-titrée en anglais mais cela ne fait que rajouter des explications pas indispensables si vous suivez les procédures. Je vous traduis ici les plus importantes.

Il est indispensable d'activer les "screen space reflections" (ou réflexions de ce qui est visible à l'écran).

Le rendu sera amélioré s'il est effectué dans une scène ou, à défaut, avec au moins une HDR en guise d'éclairage ambiant et une lampe avec spécularité.

Le nœud "Normal Map" va servir à orienter aléatoirement les normales du mesh de façon à créer les facettes (paillettes). On ajuste la force de la normale map selon son souhait.

Le ColorRamp apporte une teinte aléatoire à chaque facette, et on en améliore la couleur avec une entrée RGB (avec le nœud "Add color" dont on oubliera pas de régler le Factor à 0.98 environ). L'ensemble ColorRamp et valeur RGB doivent être dans les mêmes teintes pour bien fonctionner.

On relie la couleur et la normal map à la BSDF. Celle-ci doit aussi être configurée avec une metalness (métallicité) de 1 (ce qui donne la même teinte au reflets que celle du matériau) et la roughness (rugosité) à presque 0.

Enfin, selon le mesh utilisé il vaudra mieux passer par des coordonnées UV d'un dépliage plutôt que les coordonnées de texture auto-générées.

On ajustera aussi la taille de la texture Voronoi suivant le mesh.