



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Des conseils ?**

**Subject: Re: Des conseils ?**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 12/11/2019 21:20:43

Bonjour,

En photographie, ça s'appelle du bokeh. Cela peut être dû à plusieurs choses (surtout avec une profondeur de champ courte) comme des lumières en fond, de la poussière dans l'air, de la rosée sur l'herbe ou sur l'objectif.

<https://www.visidon.fi/wp-content/uploads/2018/05/bokeh-1.jpeg>

<https://f.wallpapers.com/images/grass-macro-bokeh.jpg>

La forme du bokeh dépend d'ailleurs de l'objectif (diaphragme).

Ici, je dirais que ça imite de la poussière sur l'objectif. Donc tu devrais y arriver avec des particules statiques (ou simplement de petits objets 3D placés aléatoirement) et des nodes. Les particules doivent être des meshes (sphères) pour réagir à la lumière !

Ensuite, tu ajoutes encore du compositing pour l'intégration avec le reste. On voit par exemple qu'il y a de l'aberration chromatique sur le bokeh dans ta vidéo. Ça aussi, c'est faisable avec les nodes de Blender.

Voilà pour commencer, puis à améliorer pour coller au mieux à l'effet voulu :

<https://www.youtube.com/watch?v=BDt3IOXbQAs>

PS: pour le montage, tu peux par exemple enregistrer ton bokeh sous la forme d'une séquence d'images. Tu l'importes dans le compositeur en le mettant sur une autre piste que ta scène. En modifiant le mode de blend (Add par exemple) tu devrais pouvoir ensuite avoir l'incrustation.

Enfin, si tu as aussi un spot qui balaie l'écran dans ta scène, tu devras faire le même éclairage pour tes particules. Je pense (à tester) qu'avec le bon mode de blend dans le compositeur, ça devrait donner quelque chose de sympa.

Cependant, tu peux faire tout ça directement avec les nodes sans le compositeur.

EDIT: J'ai rapidement fait ça, mais je n'ai pas de vidéo en support pour l'intégration. C'est donc le rendu brut du bokeh... Le blend est en description !

<https://www.youtube.com/watch?v=looSfp2ssq8&feature=youtu.be>