



Atelier Blender - Le rendu 3D avec Cycles

40 leçons

Durée estimée : 04h44

Référence : BFEP-409

- Atelier Blender
- Présentation de Cycles
- Le modèle Mercedes AMG GT
- Assignation des matériaux par pièce
- Ajouter un Backplate et ajuster la perspective de la photo à la caméra
- Node Wrangler Blender
- Créer un matériau de Chrome
- Créer un matériau de verre
- Créer un matériau de carrosserie
- Finaliser le matériau carrosserie
- Créer un matériau de fibre de carbone
- Créer un matériau de plastique brillant et mat
- Créer un matériau de pneus
- Créer un matériau pour les disques de freins
- Créer un matériau pour les étriers
- Créer un matériau pour simuler du cuir
- Créer un matériau pour les jantes
- Ajouter une map HDRI pour illuminer notre scène et la paramétrer
- Ajouter un soleil pour avoir un éclairage réaliste
- Paramétrer son rendu avec Cycles
- Avoir des ombres transparentes sur le Backplate
- Avoir des ombres transparentes sur le Backplate 2
- Préparer le Multi Layer pour le compositing pneu/Car Paint
- Préparer le Multi Layer pour le compositing jante / grille avant
- Compositer la scène
- Préparer le fichier 3D
- Installer un script sur Blender
- La Z-Depth
- L'Ambiant Occlusion
- Clown Passe et retouches localisées



Atelier Blender - Le rendu 3D avec Cycles

40 leçons

Durée : 04h44

Référence : BFEP-409

- Ajouter des aberrations chromatiques
- Préparer la caméra
- Ajouter un sol type asphalte et le texturer
- Créer une lumière
- Les paramètres de rendus
- La postproduction sur Photoshop
- Retouche localisée vitres
- Retouche localisée pneus et fond
- Ajustement colorimétrique
- Le plug-in Blender BLight Studio