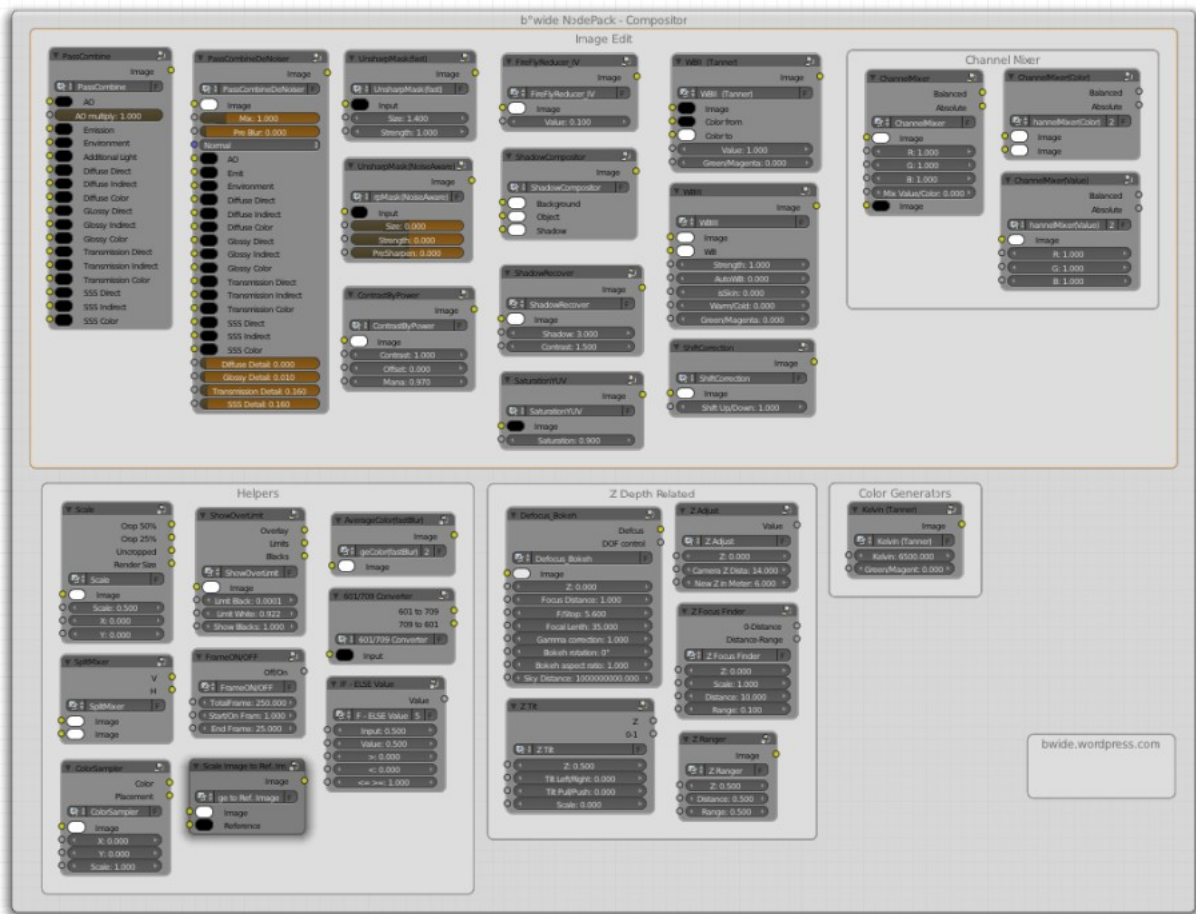
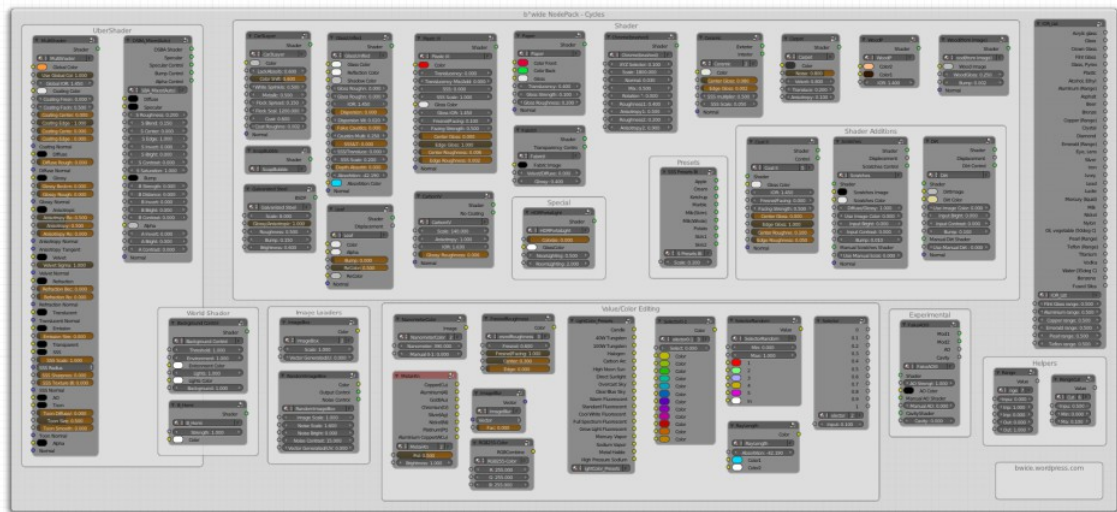


b°wide pour Cycles & le compositing.



Voici ma sélection de groupes de noeuds créés au cours des 2/3 dernières années. Il y a de tout, de petits outils simples, des matériaux, l'UberShader & des noeuds de compositing. Certains sont faits rapidement, d'autres sur d'innombrables heures passées.

Donc si vous les trouvez utiles. svp, envisager de faire un [don](#).

UberShader

DSBA_Mixer (Auto)

Fonction: Mélangeur de Diffuse, Spéculaire, Bump et Alpha.

Remarque: Ce nœud possède un commutateur automatique intégré. Si le Bump ou la Spécularité ne possède pas d'entrée, il utilise la couleur Diffuse à la place, ce qui veut dire que vous pouvez utiliser une seule l'image en entrée (Diffuse) pour la Spécularité et le Bump.

UberShader

Fonction: l'accès facile à tous les shaders de Cycles dans un groupe de noeuds.

Par défaut: Pondération automatique de sortie à 1.

Shaders

Car3Layer

Fonction: Shader de carrosserie de voiture brillante avec flocon + absence d'absorption + déplacement de couleurs.

Glass Unified

Fonction: Shader de verre unifié, pour l'architecture et les plastiques acryliques.

Note: Inclut des "faux" caustiques (Activer Ombre dans les Propriétés → Rendu → Light Paths!), Dispersion, Absorption

Plastic III

Fonction: Shader de plastique, utilisable pour un large nombre de matériaux.

Note: Inclut la Translucence & le SSS

Paper

Fonction: Shader de papier transparent double-faces

Chrome(brushed)

Ceramic

Fonction: Shader de céramique.

Note: Intérieur & Extérieur

Carpet

Fonction: Shader de tapis pour les cheveux & les fils.

Note: Prend des images en tant que couleur (réduit le bruit sous 0!)

WoodP

Fonction: Shader de bois procédural Haute-définition.

Note: Utilisez un Mapping global pour l'échelle (à l'intérieur du groupe de noeuds)

Wood(from Image)

Fonction: Shader avec une image de bois.

Soap Bubble

Fonction: Shader de bulles de savon.

Galvanized Steel

Fonction: Shader d'acier galvanisé.

CarbonIV

Fonction: Shader de carbone avec pellicules.

Note: Analyse les coordonnées de texture à l'intérieur,

Par défaut: générée, vous devez les changer dans les UV.

FabricI

Fonction: Shader de tissu avec analyse + "Leaf II"

Leaf

Fonction: Shader de feuille.

Spécial

HDRPortalLighting

Fonction: vitre de portail Lumière . Utilise une image HDR pour éclairage.

Note: Image de fond à l'intérieur! Fonctionne sur Mesh & Lumières!

Ex. Usage: Utilisez à la place de Verre pour fenêtre.

Presets

SSS Presets BI

Fonction: Valeurs portées de SSS grace aux préssets du BI.

Additions aux Shaders:

Coat II

Fonction: Pellicule réaliste. Pour brillant à mat.

Note: Permet un controle fin pour un brillant plus fort et une rugosité couplée.

Astuce: Branchez une image à l'Edge Gloss

Scratches

Fonction: Ajouter des rayures sur un shader basé sur une image.

Dirt

Fonction: Ajouter des poussières à un shader basé sur une image.

Shader du monde

Background Control

Fonction: Groupe de noeuds pour Cycles pour contrôler une image de fond HDR/ Image simple.

Permet de contrôler la puissance et la couleur individuellement des lumières et de l'environnement.

Note: Image de fond à l'intérieur!

B_Hemi

Fonction: Très proche de l'éclairage hémisphérique de BI.

Chargeurs d'image

ImageBox

Fonction: Charge une image, avec un contrôle de l'échelle, de la Boite ou UV.

Note: Faire des instances avant de l'utiliser! Charge une image à l'intérieur (textures: une pour le vecteur généré et une pour les UV)

RandomImageBox

Fonction: charge une Image, ajoute un décalage de bruit (pseudo aléatoire), avec contrôle de l'échelle, Boite ou UV

Note: Faire des instances avant de l'utiliser! Charge une image à l'intérieur (deux [h RImage], une pour le vecteur généré et une pour les UV).

Astuce: Utilisez un mapping pour plus de contrôle sur l'image!

Edition des Valeurs & Couleurs

ImageBlur

Fonction: Floute une image par floutage du vecteur par un bruit.

Ex: Mettre avant l'entrée du vecteur d'image.

Metal-Kn

Fonction: Sorties de couleurs réalistes pour les métaux communs basés sur le calcul du Fresnel avec k n.

Note: Merci pour le gars qui a fait ce noeud, je l'ai trouvé sur blenderartists.org (je crois). Je viens de regarder quelques valeurs pour les métaux et de les mettre à l'intérieur du groupe de noeuds [CondFresnel].

Ex. Usage: Branchez la sortie du shader BSDF brillant.

NanometerColor

Fonction: Sortie couleur selon la longueur d'onde (390 à 700) ou 0-1 (fixé à 390 nanomètres pour 0-1)

FresnelRoughness

Fonction: Contrôle la rugosité par le Fresnel.

LightColor_Presets

Fonction: Produit la couleur RVB pour les sources lumineuses communes.

RGB255-Color

Fonction: Convertit une couleur RGB d'une gamme 0-255 en gamme 0-1

Selector

Fonction: Sortie 1 sur d'un "Canal" donné si les entrées correspondent à la valeur.

Note: Inclus le groupe de noeuds [Output 1 si l'entrée est égale à la Valeur].

Output 1 if input is equal Value

Name: Sélecteur 0-1

Fonction: Interrupteur pour des couleurs / images avec 12 canaux. Idéal pour enregistrer des couleurs ou une commutation rapide d'images.

Random Selector

Fonction: Sorties "aléatoire" de Couleurs / Images (prédéfinies) par objet.

Note: Inclus le groupe de noeuds [RangeCut].

RayLength

Fonction: Simule l'absorption d'un verre

Ex: Branchez [RayLength] Couleur de Shader Verre BSDF couleur.

Aides

Range

Fonction: Valeurs d'entrée de carte vers une gamme (la même gamme que le Mapping de vecteur)

RangeCut

Fonction: Si l'entrée est clamped entre Min/Max, Sortie de 1.

Compositing:

Edition d'image

PassCombine

Fonction: Combine les passes de rendu de Cycle

PassCombineDeNoiser

Fonction: Combine les passes de rendu de Cycle & les canaux débruités basés sur les normales (Bilateral Blur)

Note: Active les normales de rendu!

Astuce: Essayez [FireFlyReducer_IV](#) sur [Indirect Passes](#) avant [PassCombineDeNoiser](#).

UnsharpMask(fast)

Fonction: Accentuation d'une Image par le masque d'accentuation (USM)

UnsharpMask(NoiseAware)

Fonction: Accentuation d'une Image par le masque d'accentuation (USM) avec réduction du bruit.

SaturationYUV

Fonction: Mondes meilleur que la Saturation de Blender pour les fichiers vidéo!

Firefly Reducer

Fonction: Réduction des FireFlies –> “Pixels chauds” de Cycles with des passes de Rendu.

WBIII

Fonction: Balance des blancs.

Note: Réglez la couleur NB (pipette) vers la lumière Médiane. Eteindre (m) WBIII pour prendre cet échantillon de couleur!

Input isSkin: Réglez le à 1 pour prendre la couleur NB des éclats de la peau. Utile en cas où vous avez besoin de NB quand qu'il n'y a aucun gris dans l'image.

Note: Encore en construction!! Il peut effacer vos valeurs RVB sur le ciel!

Inclut le noeud [Average Color].

WBII (Tanner)

Fonction: Balance des blancs, Algorithme de <http://www.tannerhelland.com>

ShadowCompositor

Fonction: Ombres composite sur blanc d'une Image.

Note: Utilise le noeud Courbe à l'intérieur!

ChannelMixer

Fonction: Convertit une image couleur en NB.

Note: Les noeuds ChannelMixer(Color) & ChannelMixer(Value) à l'intérieur.

Juste deux moyens différents de contrôler ce noeud Channel Mixer.

ContrastByPower

Fonction: Influence le contraste par la fonction de puissance.

ShadowRecover

Fonction: Illuminez les ombres.

ShiftCorrection

Fonction: Modifie une image par un flou de mouvement.

Générateurs de couleur

Kelvin (Tanner)

Fonction: Couleur de sortie pour une valeur en Kelvin.

Note: Regardez l'algorithme du Kelvin chez <http://www.tannerhelland.com>

Aides

Scale

Fonction: Coupe & mise à l'échelle & Transformation d'images. Je l'utilise pour beaucoup de prévisualisations, pour rendre plus rapide l'éditeur de Compositing pendant le travail.

Ex: Comme premier noeud juste après un noeud Image pour une prévisualisation.

Split Mixer

Fonction: Divise deux entrées d'images à une pour une comparaison, X ou Y, à 50%

ShowOverLimit

Fonction: Affiche/ Alerte pour les couleurs (RVB) hors limite. (par défaut 0,922 est 235 pour la diffusion)

601/709 Converter

Fonction: Convertit l'espace colorimétrique REC 601 en REC 709 et vice/versa.

Average Color

Fonction: Retourne la couleur moyenne des entrées d'image (Pour autant que Blender le permet .. avec Flou et un peu plus)

FrameON/OFF

Fonction: produit 1 si la frame actuelle est entre le début et la fin.

Ex: Connectez la sortie **Off/On** vers **Mix Fac**.

Scale Image to Ref. Image

Fonction: Met à l'échelle une image à la taille d'une autre.

ColorSampler

Fonction: Echantillonne la couleur d'une surface spécifiée d'une image.

En relation à la profondeur Z

Defocus_Bokeh

Fonction: Défocalisation d'une image en fonction de la valeur de la profondeur Z à l'aide du noeud **Flou Bokeh** de Blender.

Note: Définissez la longueur focale de la caméra de Blender (collez-la dans -> Longueur focale du **Defocus_Bokeh** : `"#bpy.context.scene.camera.data.lens"` -> sans "" -> mettre le driver à la longueur focale de la caméra de Blender). En outre, éditez le Bokeh à l'intérieur du groupe de noeuds. Vous pouvez réduire le flou **Bokeh** et **maximum** à l'intérieur du groupe de noeuds pour un haut **F/Stop** afin d'accélérer les calculs.

Astuce: Obtenez la distance focale grâce à la pipette sur le noeud profondeur Z (seulement vers 1!).

Z Adjust

Fonction: Réglez le point de focale dans compositeur

Input Camera: Entrée ici la distance focale de la Camera 3D.

New Z: réglez ici la nouvelle distance focale.

Ex: Calques de rendu Z – [Z Tilt] – Defocus

Note: Vous pouvez utiliser le noeud **Vector – Map Value (Offset)** pour le même effet

Z Focus Finder

Fonction: Produit la distance Z en sortie: soit la longueur 0-distance, soit la distance relative.

Z Tilt

Fonction: Essaie de simuler l'effet d'inclinaison pour la profondeur de champ.

Ex: Calques de rendu Z – [Z Tilt] – Defocus

Z Ranger

Fonction: Gamme de sortie Z pour le Compositing

Ex: Calques de rendu Z – [Z Ranger] – Mix Fac



Domaine public. Libre de les utiliser à votre profit.

Dans les mesures permises par la loi, "bachi" @lias Sébastien Röthlisbergera renoncé à tout droit d'auteur et droits connexes ou voisins à paquet de noeuds "b°wide". Cet ouvrage est publié à partir de: Suisse.
