

Connecteur AOV Industriel

Le meilleur outil de sortie AOV disponible au public.

Manuel

- Prend en charge les AOV basés sur les matériaux et ceux basés sur les groupes de lumière,
- Peut également faire de l'hybride matériaux/groupe de lumière..
- Prend en charge plusieurs calques de vue à partir de zéro.
- Peut créer automatiquement les nœuds de sortie,
- Créer intelligemment des nœuds de débruitage en fonction du type de sortie,
- Convertir les passes (position/normale/vecteur) en passes standard Nuke (fusion/ae peut également être utilisé en théorie).
- Peut générer des canaux z et p anti-aliasés haute résolution et un canal "fausse profondeur".

1 Les fonctions de base

2. Préférences

3. Apparence

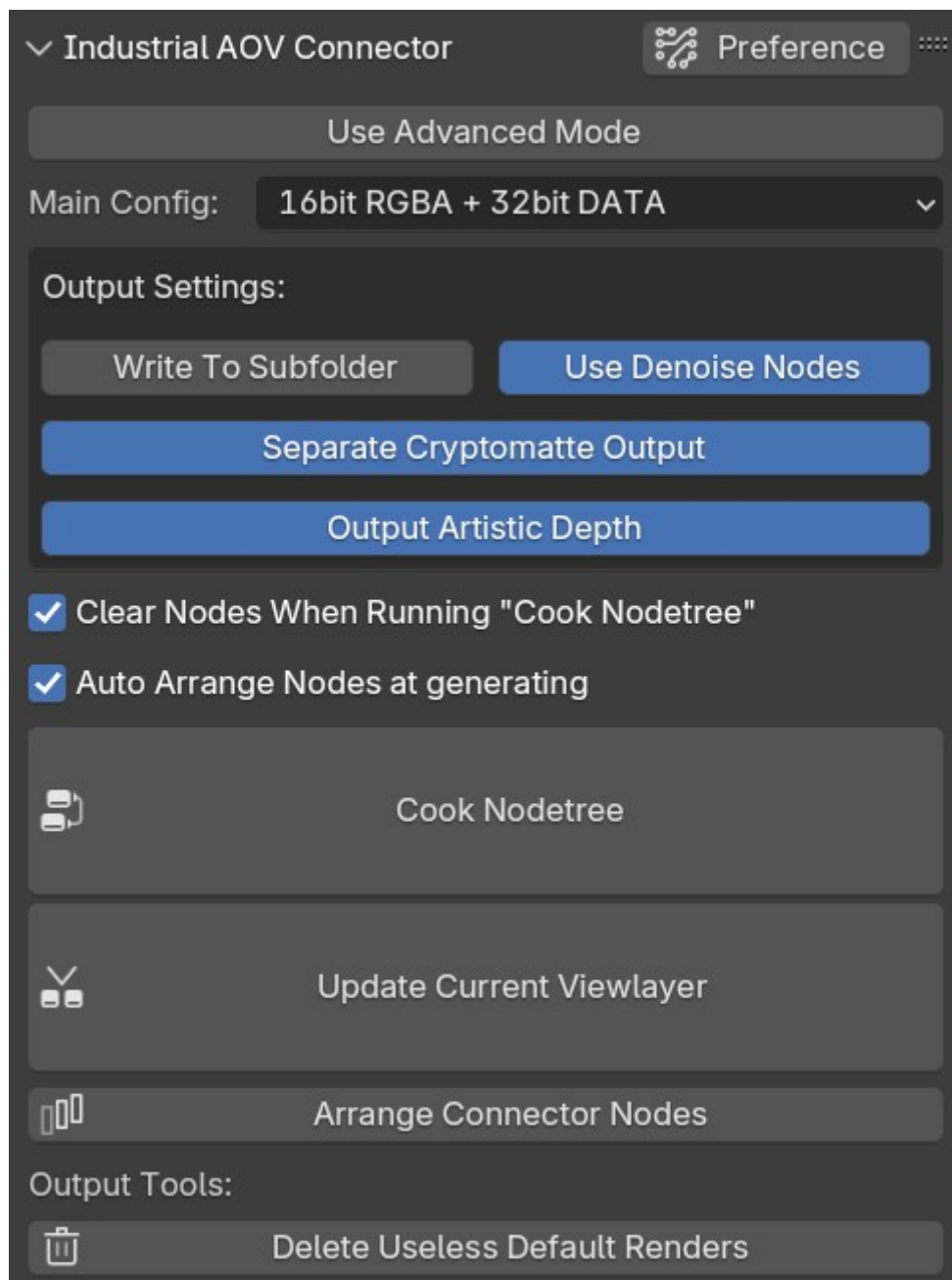
3. Mode avancé

Conseils:

Ce plug-in prend en charge la conservation des nœuds existants et l'édition non destructive.

Utilisez juste **Update Current ViewLayer**, ou alors activez la case à cocher **Clear Nodes** (effacer les nœuds) avant l'exécution du bouton **Cook Nodetree**.

Les fonctions de base



Contenu par défaut de l'interface utilisateur

1. **Main config:**

Recettes pré-conçu pour le mode de base qui contrôle le style de sortie.

2. **Output settings:**

Certains basculent pour ajuster rapidement les nœuds qui vont être générés.

3. **Le bouton Cook Nodetree :**

Génère des nœuds pour tous les calques, par défaut, il effacera tous les nœuds dans le compositeur, mais vous pouvez décider de conserver ou non les nœuds existants, par la case à cocher ci-dessus.

4. Le bouton **Update Current Viewlayer** :

Génère des nœuds pour la vue active uniquement.

N'affectera aucun nœud existant autre que les nœuds de sortie de la vue en cours.

5. Le bouton **Arrange Connector Nodes** :

Pour organiser les nœuds associés au connecteur AOV industriel.

Interface utilisateur caché

• Le bouton **Delete Useless Default Renders** :

Caché par défaut, ce bouton supprime le dossier appelé '**trash_output**' qui contient le rendu par défaut de Blender.

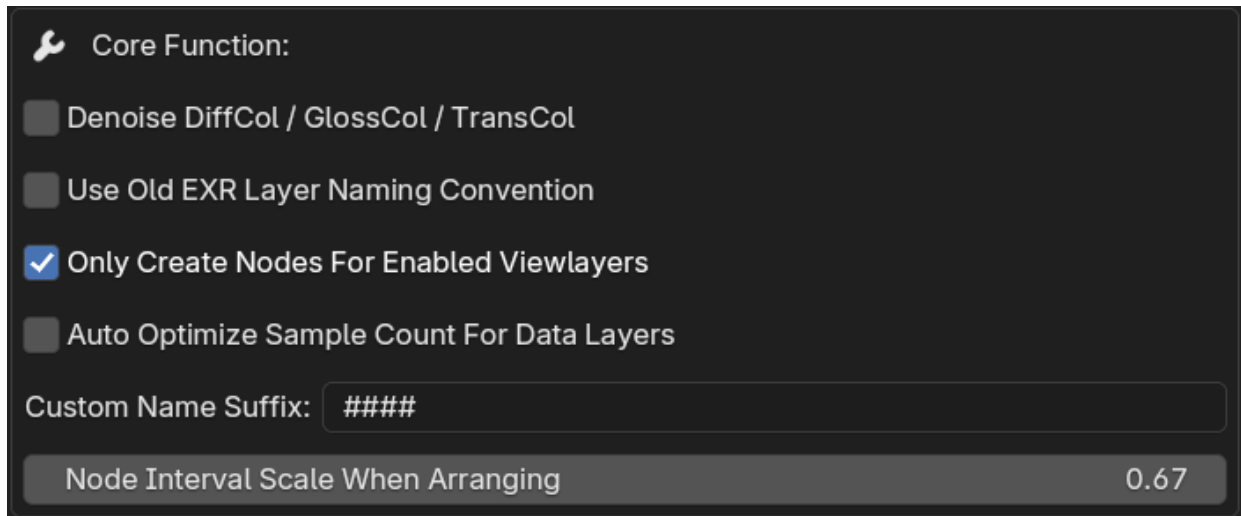
A effectuer en toute sécurité car les chemins de sortie valides générés par l'addon se trouvent toujours à partir du dossier 'Trash_Output'.

Faite un clic sur **Préférence** dans l'en-tête, recherchez la section "**Output tools** (outils de sortie) », cochez les deux :

- **Default useless renders gather** modifiera automatiquement le chemin de sortie de rendu par défaut de Blender vers le sous-dossier "trash_output", pour un vidage pratique plus tard.
- **Show useless renders clean button** affichera le bouton "**Delete Useless Default Renders** (Supprimer les rendements inutiles par défaut)" dans les outils de sortie, pour supprimer rapidement "Trash_output"

Préférences

Fonction de base



1. **Denoise Diffcol / Glosscol / Transcol** :

Dénoiser la couleur aovs peut augmenter la précision de division.

2. **Use Old EXR Layer Naming Convention** Utilisez la vieille convention de dénomination des calques exr : elle est la même qu'avec 2.4.x ci-dessous. La nouvelle dénomination de calque est plus facile à lire en nucléaire.

3. **Only Create Nodes For Enabled Viewlayers** (Crée uniquement des nœuds pour les calques de vue actifs) :

Ne crée pas de nœuds pour les calques quand la case à cocher **Use For Rendering** est désactivé (dans le panneau de propriété de calque de vue).

4. **Auto Optimize Sample Count For Data Layers** (Optimise automatiquement le nombre d'échantillons pour les calques de données):

S'il est activé, les calques de données utiliseront l'échantillon de remplacement lors de la génération des nœuds, pour un rendu plus rapide. Vous pouvez définir le nombre d'échantillons que vous souhaitez utiliser.

5. **Custom Name Suffix** (Suffixe de nom personnalisé):

Vous pouvez ajouter du texte personnalisé au nom de fichier généré par le

Connecteur AOV industriel, par exemple utiliser # pour personnaliser les chiffres du numéro de trame.

Vous pouvez également utiliser: \$scene\$ \$file\$ \$camera\$ \$version\$

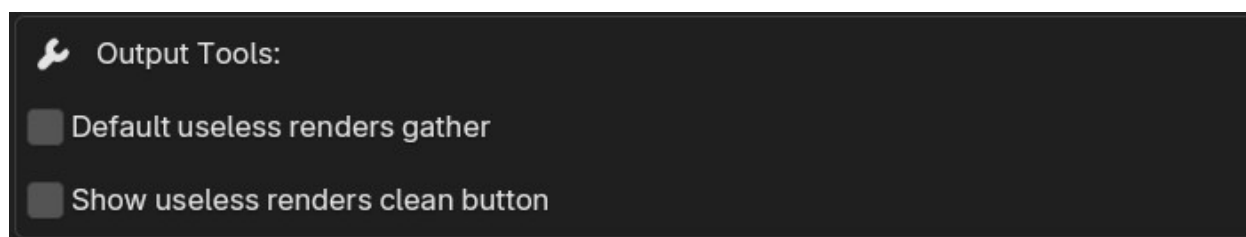
comme balises qui peuvent être automatiquement modifiées en noms réels lors du rendu

\$version\$ s'attend à ce qu'il y ait un n° de version de style **v001** au dernier nom de votre fichier blend). Un bon exemple est **\$camera\$_\$version\$_###**.

6. **Node Internal Scale When Arranging** (Échelle d'intervalle de nœud lors de la disposition) :

Met à l'échelle l'intervalle de nœud lorsque il organise les nœuds, Corrige l'intervalle de nœuds trop large et la consommation d'espace. Ceci est une compensation pour la mise à l'échelle de l'interface utilisateur à l'échelle du système, par exemple mes fenêtres utilisent une échelle de 1,5x, le réglage sur 0,67 générera un interval de noeud approprié.

Outils de sortie



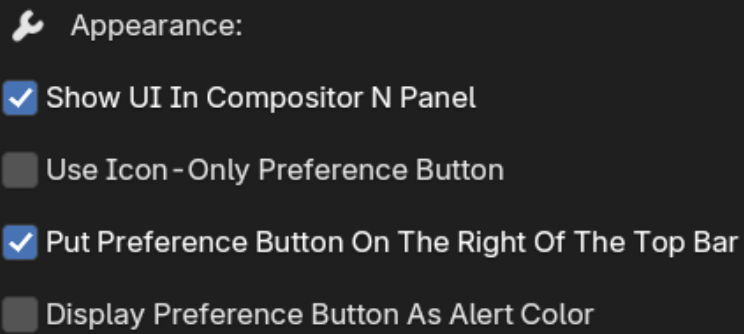
1. **Default useless renders gather** (réunion des rendus inutiles par défaut) :

Réunit le rendu inutile de Blender par défaut vers le sous-dossier "Trash_Output", pour un vidage pratique plus tard.

2. **Show useless renders clean button** (Affiche le bouton Nettoyer les rendus inutiles):

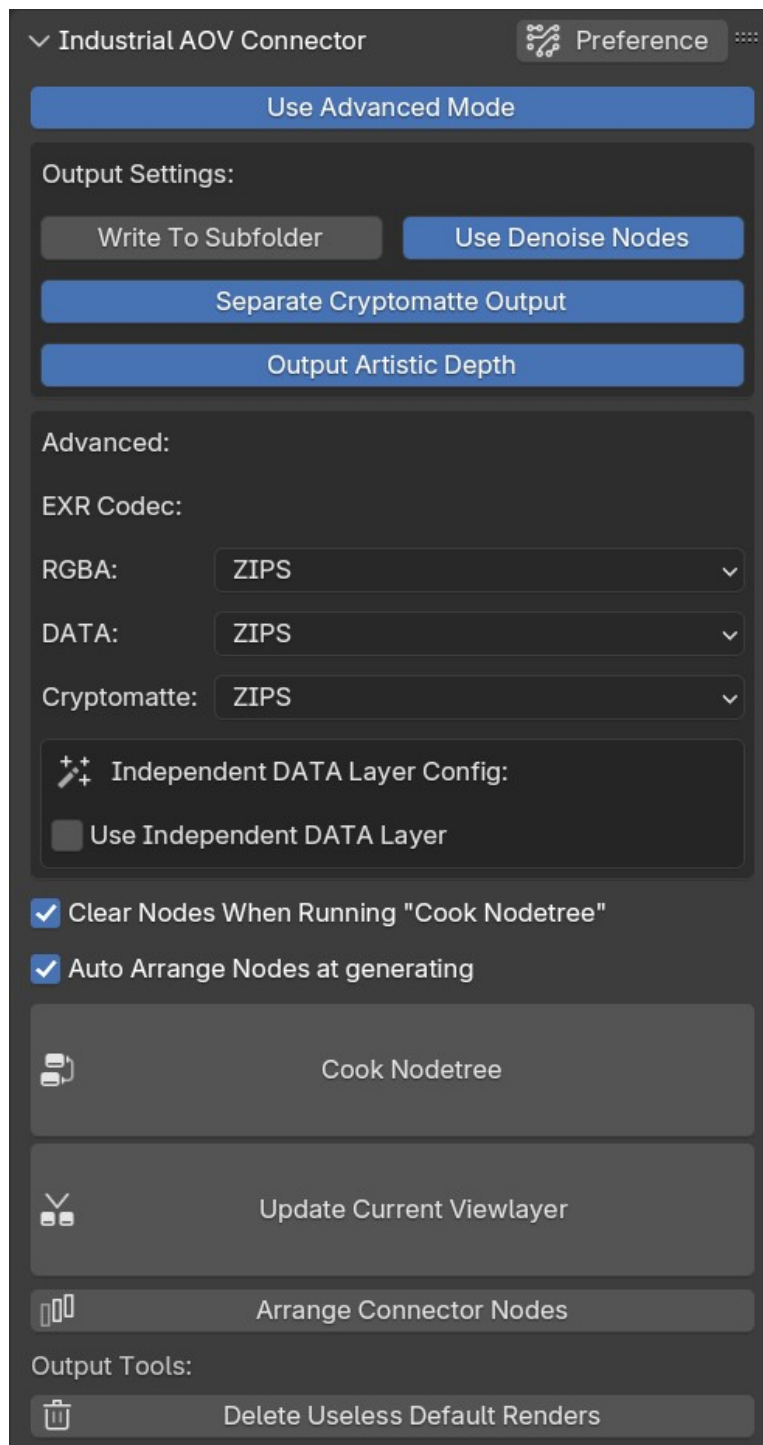
Pour pouvoir supprimer rapidement le dossier "trash_output".

Apparence



1. **Show UI In Compositor N Panel** (Affiche l'interface de l'addon dans le menu des outils).
2. **Use Icon-Only Preference Button** (Affiche uniquement une icône pour le bouton des préférences).
3. **Put Preference button On The right Of The Top Bar** (Affiche le bouton Préférences à droite de la barre supérieure).
4. **Display Preference Button As Alert Color** (Afficher le bouton de préférence comme avec une couleur d'alerte rouge).

Mode Avancé



1. **Advanced** (Utiliser le mode avancé) :

Le mode avancé ignorera la "configuration principale" utilisée par le mode de base, et affichera plus d'options de contrôles personnalisés.

2. **Codec EXR:**

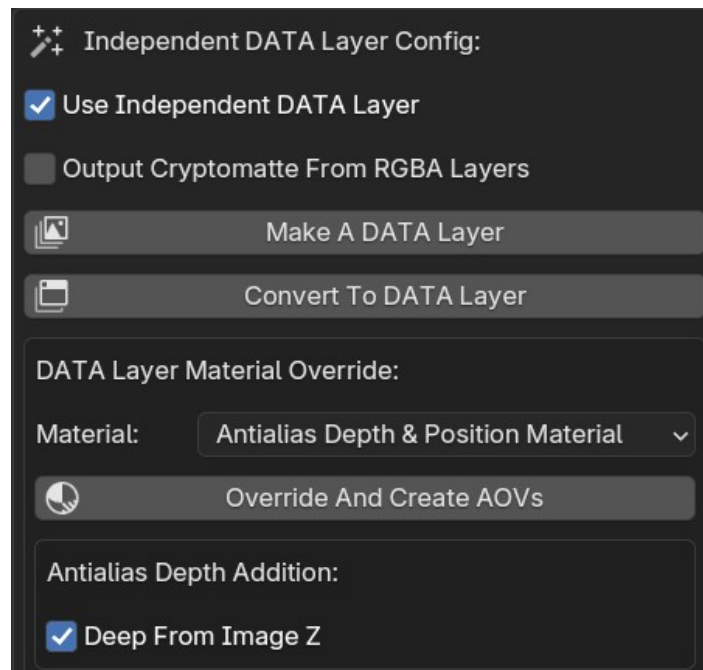
Cela contrôle quel codec sera utilisé pour chaque classe de sortie.

Étiquette	Description
ZIP	Sans perte. Fournit un taux de compression décentement élevé, également des lectures rapidement. Le choix équilibré.
PIZ	Sans perte. Le taux de compression est le plus élevé pour les images granuleuses, mais plus lente à lire que les autres méthodes sans perte.
RLE	Sans perte. Le plus rapide pour la lecture et l'écriture, mais nettement plus grand que les autres méthodes sans perte.
ZIPS	Sans perte. Fournit un taux de compression identique avec ZIP, mais près de 40% plus rapide à la lecture dans Nuke (testé par moi avec une machine décente). La méthode recommandée.
PXR24	Avec perte. Comprime 32 bits à 24 bits, laissant 16 bits et 8 bits intacts. Pas adapté à Cryptomatte mais peut être utilisé avec d'autres types de données pour réduire la taille du fichier.
DWAA	Avec perte. Petite taille.
DWAB	Avec perte. Petite taille.
NONE	Aucune compression.

•Notez que **Cryptomatte Exr** ne peut utiliser que des méthodes de compression sans perte.

3. **Indépendant Data Layer Config** (Configuration indépendante des calques de données):

Fonction de base : La sortie des données sont plus flexible par l'éditeur de noeuds avancé. On aurait besoin d'un chapitre entier pour expliquer les **Calques de données indépendante**.



En utilisant **Use Independent DATA Layer**, Les affichages habituels ne génèrent plus de sorties de données. Vous devrez produire des données à partir des calques de données. L'addon reconnaît le calque de données en le nommant ("_-exP_", "_DATA" au début et à la fin du nom d'un calque de vue) et prend en charge plusieurs calques de données.

Dans certaines situations, vous voudrez peut-être utiliser un calque de données indépendant. Par exemple, votre scène a un volume de brouillard qui couvre tout, lorsque vous sortez la profondeur / position ou d'autres canaux de données, il provoque un bruit imprévu des pixels. Alors maintenant, vous pouvez utiliser un calque de données indépendant, masquer cet objet de volume à l'aide de sa collection, les données de ce calque n'auront plus de bruit.

1. Le bouton **Make A DATA Layer :**

Active un menu pour créer un calque de vue exclusif de données. Ce bouton est en fait un bouton **Add View Layer** dans le coin supérieur droit de Blender, le 2e choix du menu affiché est en fait des versions modifiées de **Copy Settings** et **New** dans **Add View Layer**.

2. Le bouton **Convert To DATA Layer :**

Convertir la vue active en un calque de données, en ajoutant "_-exP_", "_DATA" au début et à la fin du nom de la vue.

3. Le chapitre **Data layer Material override** (Remplacement du matériau du calque de données) :

En utilisant cette fonction, nous pouvons définir **pre-made AOV material** comme remplacement du matériau de calque actif, automatiquement régler les sorties AOV que vous avez choisies.

Il y a 4 sortes de sorties AOV que vous pouvez utiliser :

- **Antialiased Pworld,**
- **Pref,**
- **Depth/z,**
- **Fake Deep.**

Par exemple : Pour utiliser correctement **Pref**, activez **rest position** sous la section « clé de forme du maillage » souhaité.

4. **Deep from Image Z** (profondeur depuis l'image Z) :

Cela utilise une conversion $1/z$ qui convertit la profondeur en **profondeur de style** pour Nuke qui peut directement être utilisé dans le noeud **Deep From Image**, mais aujourd'hui à cause des lissages, cela ne fonctionne pas pour les bords.

Fin.