



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: ferrari f360**

**Subject: Re: ferrari f360**

Posté par: karmakameleon

Contribution le : 13/7/2004 16:54:59

j'ai ce qu'il y avait dans le post dont tu me parler mais i n'y avai pas d'indication sur ça alors j'ai fait come pour le verre:

raymir -0.60

et fresnel a 1

parcontre la diffusion j'y ai pas touchéCitation :

GFab3D a écrit :

Citation :

tu peut nous poster une image qu'on voit ce que ça fait ???

Ne met pas de reflection au sol ça n'apporte rien je trouve sauf si tu modélise tout le dessous.

Et pis je crois bien qu'elle flotte dans les airs ta ferrari...

Pour les reflections metaliques (objet en metal, chrome, ou peinture sur metal) je met toujours la diffusion et le raymir de façon a avoir 1. Si tu met un raymir à 0.4, tu met la diffusion à 0.6, c'est une recette de je sais plus qui (qu'il m'en excuse) et ça rend achetment bien.