



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: nature morte**

**Subject: Re: nature morte (terminé ou pas? ben non!!)**

Posté par: bobxxxl

Contribution le : 15/12/2009 22:16:02

Citation :

\_tibo\_ a écrit:

On comprend bien mieux l'image avec cette version !

Juste un truc que je ne pige pas, pourquoi certains fruits ont des valves mais d'autres des queues ? Les queues sont-elles des caches qui se mettent par dessus la valve ? Je trouve les valves "nues" bien plus parlantes.

Je me suis inspiré des valves de vélos, tu remarqueras que certaines valves ont leurs bouchons et d'autre non, tu trouveras les bouchons sur la table. Mais ta question soulève un problème de compréhension de ce que j'ai fait.

Citation :

\_Eliam\_ a écrit:

La nappe est trop lisse, il faudrait la rendre un tout petit peu irrégulière pour qu'elle ne fasse pas trop "texture plaquée sur un carré parfait". Mais la plier de façon à voir que le tissu est épais. 2-Les bananes reflètent trop la lumière à mon goût, vraiment. Ou alors c'est le fait que ce reflet soit blanc peut-être. Essai de mettre des tons plus jaunes crèmeux. Tu as mis un peu de SSS dans tes fruits ? Je ne sais pas si ça serait vraiment utile, mais ça serait une bonne idée de tenter si ça n'est pas déjà fait, ils paraîtraient encore plus réalistes (d'ailleurs les fruits manquent d'imperfections, tout comme la nappe... On dirait un peu du plastique !)

+1 pour la nappe je m'en occupe et dire que le rendu est presque fini la faut le relancer

.

Pour les bananes je m'en occupe mais plutôt en post prod. Pour le SSS impossible, je ne crois pas que luxrender gère ça. Le problème des fruits : dans luxrender tu as 2 matériaux de bases matte et glossy et si tu veux un intermédiaire ben c'est galère je ne gère pas assez bien ce moteur pour le moment. Merci pour les remarques. si vous en avez d'autres suis preneur...

Et merci pour les encouragements.

Ps : par rapport à la remarque de Tibo sur les valves, si quelqu'un a une idée pour rendre cela plus évident je suis preneur.