



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: shader du liquide cycle**

**Subject: Re: shader du liquide cycle**

Posté par: Helowan

Contribution le : 16/4/2012 16:26:05

Salut,

Drôle d'idée que d'utiliser un Translucent quand tu disposes un Transparent et un Glass.

Dans le cas d'un liquide, il suffit simplement de mixer un Glass, avec la valeur de réfraction appropriée, et un Glossy pour la réflexion.