

Forum: Moteurs de rendu

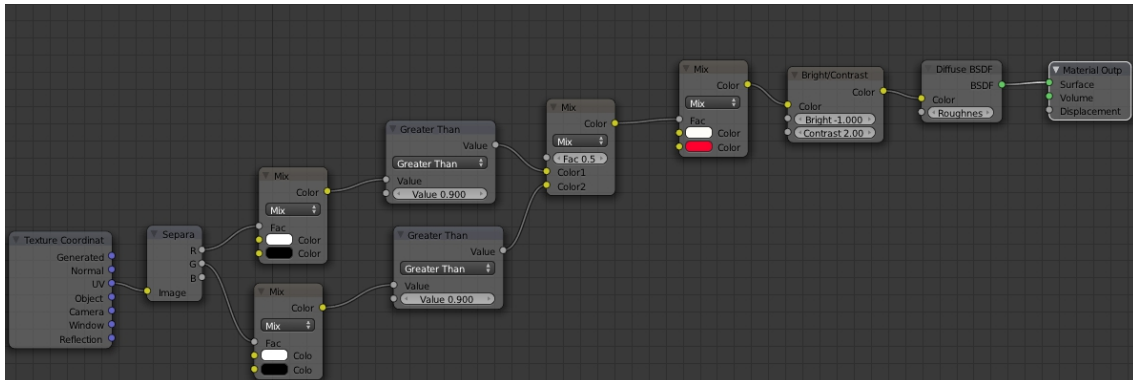
Topic: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles

Subject: Re: Rendu Clay / Rendu Wire sous Cycles

PostÃ© par: Remibug

Contribution le : 17/7/2012 19:27:35

Ben là voilà



Par contre pour que ça fonctionne il faut que les UV maps aient été mises en "Reset" (donc penser à sauvegarder sous un nom différent pour ne pas polluer les UV maps du blend final).

Enjoy !

Nota : il y a certainement matière à l'améliorer (personnellement j'utilise un mix shader avec du vert en émission et du noir en diffuse).