



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Tonneaux réalistes

Subject: Re: Tonneaux réalistes

Posté par: fleuf

Contribution le : 12/12/2012 22:04:04

A vrai dire (je crois)expliquer un peu, c'est que l'idéal est d'obtenir le même résultat directement en 3D. Ce n'est qu'un indicateur le truc des niveaux. Donc Garde en tête cet astuce, uniquement et essaye d'éviter ce problème aux sorties de tes images

Aujourd'hui, presque toutes les images qui manquent de niveau me sautent aux yeux car ça crée un espèce de voile gris par dessus l'image.

Tout travail de post-prod abime l'image finale. Ce serait long a expliquer pourquoi, mais essaye dans tout les cas d'avoir des éclairages dynamiques et expressif (rim light par exemple)