



### **Forum: Concours**

**Topic: Les Défis de Blenderclan 2016 - s.41 - Thème : "Vampire, vous avez dit vampire ?"**

**Subject: Re: Les Défis de Blenderclan 2016 - s.41 - Thème : "Vampire, vous avez dit vampire ?"**

Posté par: Ecirbaf

Contribution le : 18/10/2016 18:07:01

Merci pour le compliment, ça fait plaisir Saladin. Non, je ne suis pas encore un pro du shader, mais plus le temps passe et plus j'y trouve ma voie

Pour ceux qui voudraient évoluer dans ce sens, désolé c'est en anglais les liens que je vous donne mais voici les tutos que j'ai suivit assidument pour me perfectionner dans les shader réaliste (c'est ce que j'aime).

D'abord, CynicatPro :

[Cynicat - Blender Physically base shading](#)

[Cynicat - Blender physically shading theory](#)

Blender Guru :

[Blender Guru - Photorealism Explained](#)

C'est au moins 5 heures de vidéo en anglais : mais qu'est ce que c'est que 5 heures pour changer radicalement sa façon de regarder les choses ?

Et voici le node de la bague (j ai un regret : c'est de pas avoir utilisé le nouveau micro déplacement, j y ai pas pensé lol):

ça parrait bordélique mais j ai dégroupé mon node pour que vous puissiez voir l'ensemble. En gros : une heure de modélisation pour 3 heures de shader (voir le tuto de Blender Guru)

Et bien sûre, j'ai aussi l'aide de mes amis qui maitrisent bien mieux que moi le sujet : Maddam, Fathom45 et Dono (merci pour votre patience les copains

)