



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Rolex Oyster Perpetual Cosmograph Daytona Rainbow**

**Subject: Re: Rolex Oyster Perpetual Cosmograph Daytona Rainbow**

Posté par: Zehnor

Contribution le : 11/5/2018 18:51:47

Citation :

lollito a écrit:

En général avec une HDRI il ne faut pas ajouter d'autres lampes

Je suis pas vraiment d'accord avec toi sur ce point. On parlait de CG Cookie dans mon WIP, ben il me semble que dans un exemple de leur cours de lighting ils utilisaient une HDRI en lumière d'ambiance et ensuite un plan ou une lampe pour faire la key light. Pour moi c'est vraiment pas idiot d'ajouter des lampes pour sculpter ton éclairage. Et tu n'as peut-être pas vu le [mini-cours](#) sur l'éclairage HDR de Gleb Alexandrov (très intéressant), il utilise carrément 3 maps HDRI: key light, fill light et background, donc bon...

Je viens de voir que le shader des gemmes rend vraiment bien, j'avais galéré pour les miennes c'était vraiment pas terrible ! Je vais peut-être essayer ce petit shader, et refaire un bijou prochainement...