



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Peugeot 9009 par SpeedTiti

Subject: Re: ConceptCar ferrary by SpeedTiti

Posté par: SpeedTiti

Contribution le : 9/11/2004 20:50:43

MARTS, j'utilise en effet la simulation d'éclairage HDRI comme l'explique l'excellent tut de GFab3D. La seule différence est que j'utilise une seule texture image dans le world et que je modifie directement dans Blender la luminosité et le contraste via les sliders Bright et Contrast de l'option Color du panneau de texture F6.

Voilà

@+