



Forum: Questions & Réponses

Topic: lorembolo vs Blender.... Le Cornu / UV MAP p.10 /

Subject: Re: lorembolo vs Blender....

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 4/6/2008 13:28:18

le 1 ça doit se faire avec un shader classique, un peu de ray mirror et de AO

le 2 peut être reproduit avec les nodes (voir le WIP de weilynn sur Ned, sa méduse correspond bien)

pour le rendu 3 utilise un shader minnaert en baissant dark

le 4 je sais pas, shader toon peut-être

le 5 est à mon avis un rendu AO avec un bon éclairage, pas sûr qu'il y ait la radio