

Composição de Material

Para aplicarmos o Fresnel Shader sobre a textura do corpo, qual node utilizamos?

Selecione uma alternativa

- A** Utilizamos o node 'Timeline', que serviu para dosarmos o tempo de sobreposição do Fresnel sobre a textura do corpo.
- B** Utilizamos o node 'Mix All Together', que serviu para misturarmos todo o Fresnel sobre a textura do corpo.
- C** Utilizamos o node 'Lerp', ou 'Linear Interpolate', que serviu para dosarmos a quantidade de sobreposição do Fresnel sobre a textura do corpo.