



Forum: Questions & Réponses

Topic: particule

Subject: Re: particule

Posté par: zeuro

Contribution le : 13/3/2009 9:25:19

LuminOSITÉ, ça se trouve dans n'importe quel dico.

Si t'as internet, tu peux vérifier l'orthographe d'un mot en allant sur wikipedia.

L'adjectif, c'est désolé et ce n'est pas une question d'orthographe.

Tout comme la luminosité n'est pas une question de particules mais de matériau.

Fais une petite recherche dans le manuel sur l'emit et les halos.

Une fois que tu auras capté comment réagit un halo en fonction de ses paramètres halosize, add et alpha; tu pourras te poser les questions suivantes :

Ai-je réellement besoin de faire péter la valeur amount de mes particules pour presque planter mon pc et obtenir un effet tout pourri ?

Ou plus sérieusement, vaut-il mieux un matériau solid avec emit sur des billboards ou des sphères ou un simple matériau halo pour cet effet ?

Une boule de lumière, c'est aussi faisable en compositing à partir d'une texture halo.

Pour que les particules deviennent intéressantes à utiliser, il faut vraiment faire une anim et chercher un effet difficile à réaliser autrement comme un explode ou des flammes vacillantes (tuto de coyhot).

Pour créer une aura autour d'un personnage à la dragonball, il est sûrement possible d'obtenir quelque chose de très bien et sans particules et juste avec le node editor.

C'est super amusant de voir des petits points se ballader dans la vue 3D.

Mais dans la plupart des cas, ce n'est pas productif.