

**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: bougies - flamme et cire**

**Subject: bougies - flamme et cire**

Posté par: patdx

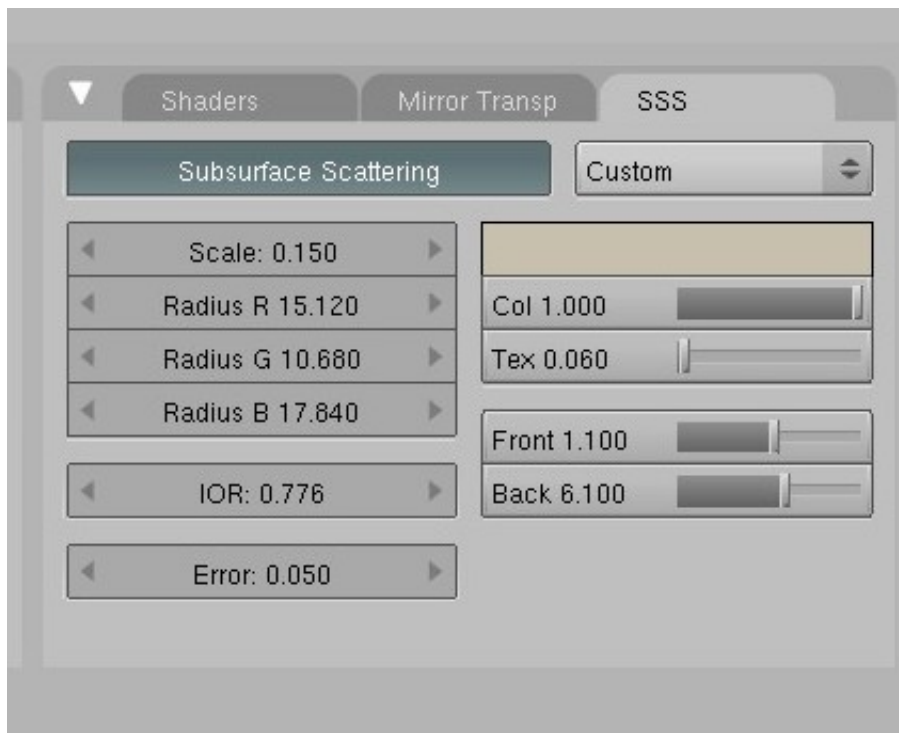
Contribution le : 12/8/2009 23:46:13

A la suite de "Youknow" dont la lueur d'espoir inspire , j'ai voulu expérimenter le subsurface scattering pour reproduire la transparence et la texture de la cire

je ne sais si c'est réussi. Je voudrais atténuer la dominante rose en considérant que la cire est blanche (ou crème)



voici les paramètres du sub-surface-scattering



côté shader : Lambert / Ref 0.97 / Spec 0.64 / hard : 50 / Tralu 0.32 / Amb 0.500

pour la flamme, j'ai utilisé trois meshes émetteurs de particules, texture halo : une demi-sphère pour la zone bleue, un ovoïde déformé sous lattice pour la flamme et un émetteur de fumée (particules halo gris texturés en nuages (clouds)) ... je suis moyennement satisfait de la fumée...

il y a trois sources lumineuse : deux lampes sphères (énergie +/- 1.800 ; distance 37.8) et un sun, ou plutôt 1 moon

diffusant une lumière bleutée sombre

question : comment fait-on un halo ?

A +