



Forum: Questions & Réponses

Topic: Lumière volumétrique (glow?)

Subject: Re: Lumière volumétrique (glow?)

Posté par: zeauro

Contribution le : 4/6/2010 19:48:26

Les rays de lumières doivent provenir d'un node Glare de type streaks .

Ensuite le mix détermine l'importance de l'effet.

Thresold , c'est le seuil de luminosité pour lequel se produit l'effet.

Il ne faut donc pas hésiter à booster l'image de départ avec un node bright/contrast.

Le résultat dépend surtout de la luminosité de ton image et du fade (l'atténuation des rayons dans l'image).

Avec un fade à 1, les rayons vont jusqu'aux bords de l'image.

Angofs, c'est l'angle entre chaque rayon.