



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Rendu verre/liquide dans Cycles Blender 2.67

Subject: Rendu verre/liquide dans Cycles Blender 2.67

Posté par: giemmebe

Contribution le : 6/6/2013 18:49:47

Salut le

,

Depuis la version 2.67 de Blender je rencontre des difficultés pour les rendus Cycles des éléments en verre (Glass BSDF) qui contiennent des liquides.

Jusqu'à la 2.66 je faisais une duplication de la partie intérieure du mesh "contenant" pour réaliser le mesh "contenu" - essentiellement pour des contenus transparents - auquel j'appliquais un matériau "Glass BSDF" avec un IOR inférieur à celui du contenant...

Dans la version 2.67 de Blender cette technique ne convient plus semble-t-il et j'ai lu sur le web qu'il fallait faire un léger "scale down" du contenu... Mais je ne parviens pas toujours au résultat escompté.

Avez-vous rencontré ce type de problème ? Avez-vous des astuces à faire partager (les ressources concernant la 2.67 sont minces sur la toile... ou bien alors je n'arrive pas à formuler correctement ma question à Google - à moins que je confonde avec Bouddha

) ?

Désolé, je n'ai pas d'images "tests" à vous soumettre, j'espère que, néanmoins, vous aurez compris le sens de ma demande...

Merci de votre aide précieuse.

@+

JMB

Question subsidiaire : Comment faire cohabiter deux versions différentes de Blender sur le même ordinateur : en l'occurrence, la 2.66 et la 2.67 sur Windows 7 Professionnel service pack 1 ?