

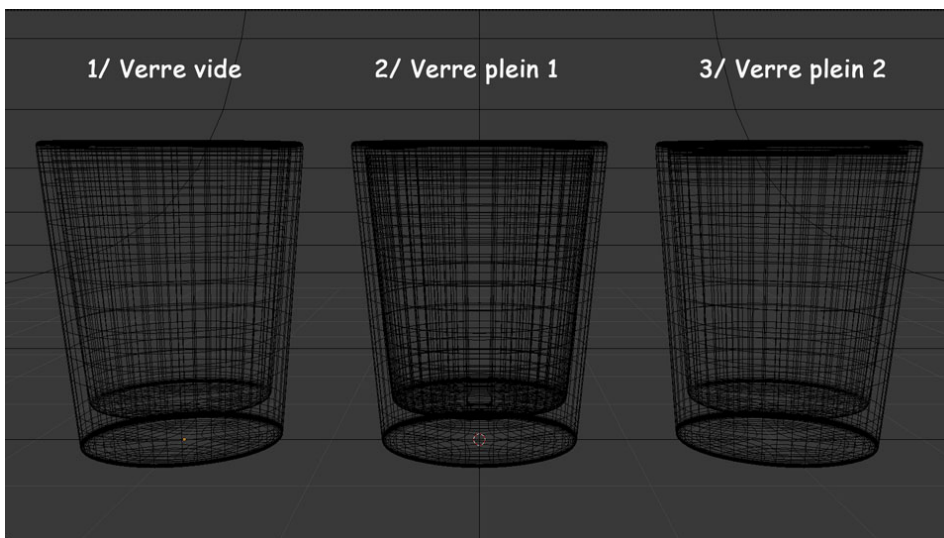
Forum: Moteurs de rendu**Topic: Rendu verre/liquide dans Cycles Blender 2.67****Subject: Re: Rendu verre/liquide dans Cycles Blender 2.67**

Posté par: giemmebe

Contribution le : 6/6/2013 19:55:02

Re,

Je reviens ici pour illustrer mon propos avec des images certes de très mauvaise qualité... 100 passes seulement pour aller vite, une HDRI et un plan en émission à 3...



A gauche (1), le verre est vide ! Shader Glass BSDF / Sharp / #ffffff / IOR 1.450

A droite (3), le verre vide a été dupliqué ; la partie interne du mesh a été séparée en un nouvel objet, shader Glass BSDF / Sharp / #FF882D / IOR 1.25. Le résultat n'est pas convainquant...

Au centre (2), duplication du verre(1) et du contenu(3), scale du contenu à 0.99... Le résultat n'est pas top non plus !!!

Z'en pensez quoi, vous !?...

@+

JMB