



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender internal : matériaux volumetrique

Subject: Re: [Blender internal : matériaux volumetrique]

Posté par: meltingman

Contribution le : 8/8/2013 13:16:25

Salut Snyvel

Pour ce matériaux ci, je serais passé par des particules perso.

Je sais que je ne réponde pas à ta question, mais si la plus part de tes matières ressembleront à ça, ça serait plus simple à utiliser.

des ptis minis cubes, ta matière avec un émetteur de particules et dans Rendre (du panneau particules) tu choisis objet >cube tes minis cubes.

Ensuite pour du shader volumétrique je n'ai pas trop testé, mais il me semble bien avoir vu des démos de matières très complexes utilisant les mats/volume.

<http://vimeo.com/5319541#at=0>

ah ben avec Texture Density on arrive à faire ça rapidement regarde :

<http://wiki.blender.org/index.php/User:Broken/VolumeRendering>

j'ai trouvé ça aussi:

<http://blendersushi.blogspot.fr/2012/01/volumetric-understanding-point-density.html#!/2012/01/volumetric-understanding-point-density.html>