



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender internal : matériaux volumetrique

Subject: Re: Blender internal : matériaux volumetrique

Posté par: zeauro

Contribution le : 9/8/2013 7:38:42

Pour la porosité dans les 2 cas, c'est une texture voronoï pour laquelle j'ai activé la ramp et j'ai mis en Constant.

Donc une texture où le choix est Noir ou Blanc, en multiply sur le slider Density: ça donne des trous bien nets.

Après la taille des trous dépend des paramètres de la texture et de son mapping.

Pour le matériau de base sur le cube défaut, il te suffit de partir d'un density scale à 5, de baisser le step size à 0.05 et d'activer le full oversampling pour avoir un truc à peu près potable.

Mais il faut ajuster les paramètres en fonction de ton éclairage et de la taille de ton objet.