



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: DefiConcept.Ankhre

Subject: Re: DefiConcept.Ankhre

Posté par: Stuf34

Contribution le : 5/4/2014 12:04:24

J'aime bien ton image, mais je trouve que les flammes donnent un effet étrange. Elles ne sont pas du tout transparentes.

J'ai fais quelques tests avec l'Internal, et je suis arrivé à ça:

J'ai rajouté une lamp point au centre de mon cube pour avoir l'éclairage bleu. (peut-être un peu trop bleu d'ailleurs...)

[edit] J'ai vu ton message sur le topique du défis disant que tu avais utilisé Cycles. Si tu es passé à la version 2.70, c'est encore plus simple! Tu connectes un shader Emission au Volume du Material Output.

Le seul problème est que ce n'est pas encore géré par le rendu GPU, mais ça doit pouvoir ce composer pour rendre les flammes en CPU et le reste en GPU.

Autrement, si tu veux en prime faire un effet de fumée, je te conseil de te pencher sur [ce blend](#).