



Forum: Questions & Réponses

Topic: Material Filtre en Fibre

Subject: Re: Material Filtre en Fibre

Posté par: Stuf34

Contribution le : 31/8/2018 10:39:19

J'ai pas non plus de solution miracle, mais si tu restes sur ton shader volumétrique où j'en suis arrivé:

1- Un noise qui déforme un voronoi pour avoir plus ou moins des "fibres", peut-être pas la meilleure solution cela dit...

2- La ColorRamp, à la base j'ai testé avec ton système de nodes Math mais ça a planté ma machine

Le multiply dépendra de la taille de ton objet.

3- Le plus important, quand on voit quand on cherche à faire de la fumée : il faut ajouter les shaders Volume Absorption et Volume Scatter l'un à l'autre pour avoir quelque chose de réaliste. L'un absorbe la lumière, l'autre la renvoie dans toutes les directions.

C'est plus proche du comportement normal de toutes les matières