



**[Forum: The Blender Clan &#039;tchat](#)**

**Topic: Patch pour avoir les caustics dans le renderer Internal !**

**Subject: Re: Patch pour avoir les caustics dans le renderer Internal !**

PostÃ© par: CoyHot

Contribution le : 29/4/2007 7:52:13

En fait ... dans la nature, c'est une concentration de photons réfractés par un volume.

La question que je me pose, c'est comment il font des caustics sans faire de projections de Photons (ce que Blender ne sait pas faire) ?

Ou c'est une bidouille (qui marche vachement bien, quand même) ou bien ils projettent des photons via les lights (ce qui serait intéressants car ce serait une nouvelle manière, en poussant un peu plus l'implémentation de faire de la Global Illumination).