



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Traiter l'éclair sous Cycles.

Subject: Re: Traiter l'éclair sous Cycles.

Posté par: Lambda

Contribution le : 26/11/2012 19:08:02

Ok pour tout ça.

Je me doutais que le sujet intéresserait donc je vous livre mes interrogations du moment.

Un émit peut être suffisant, en matière de node. Mais il manque le halo de lumière qui entoure l'éclair. Déjà est-il possible de faire un halo de lumière avec un node sur matériaux ?

Ensuite, dans la mesure où je veux éviter le compositing (pas par fénéantise, mais par ce qu'il n'est pas logique que le halo soit construit après coup), il me faudra bien le générer. Du coup ça limite pas mal nos choix.

Dernière question. Est-il possible de faire une couleur bleu, limite blanche aux extrémités et plus violette au centre de l'éclair ?

Dernier point, je me servais du compositing pour retirer le trop plein de flash induit par le halo. La dominante étant ici l'éclair et non l'éclairage naturel de l'atelier ou est situé le générateur.

Peut-être que je me trompe mais ça serait vraiment intéressant de tester les solutions. Et bien sûr de trouver la plus appropriée hors compositing.

A vos nodes, je relève les copies demain soir