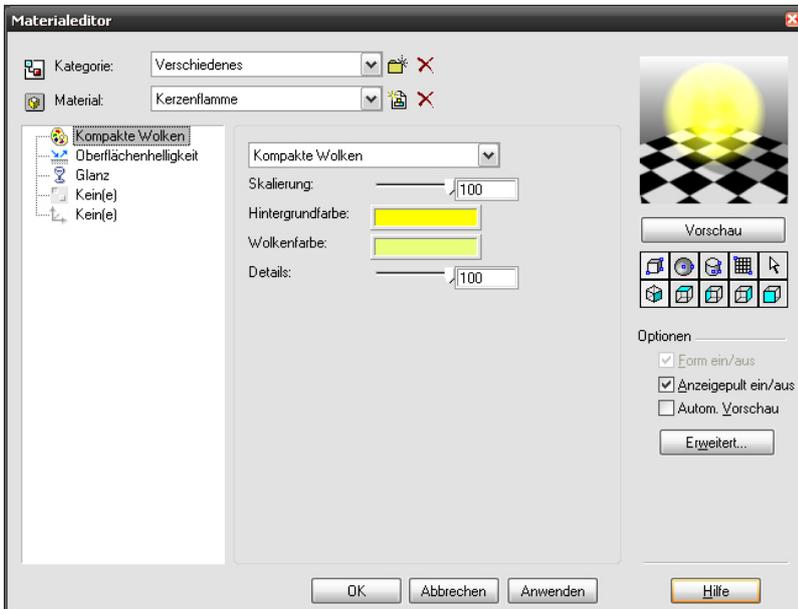
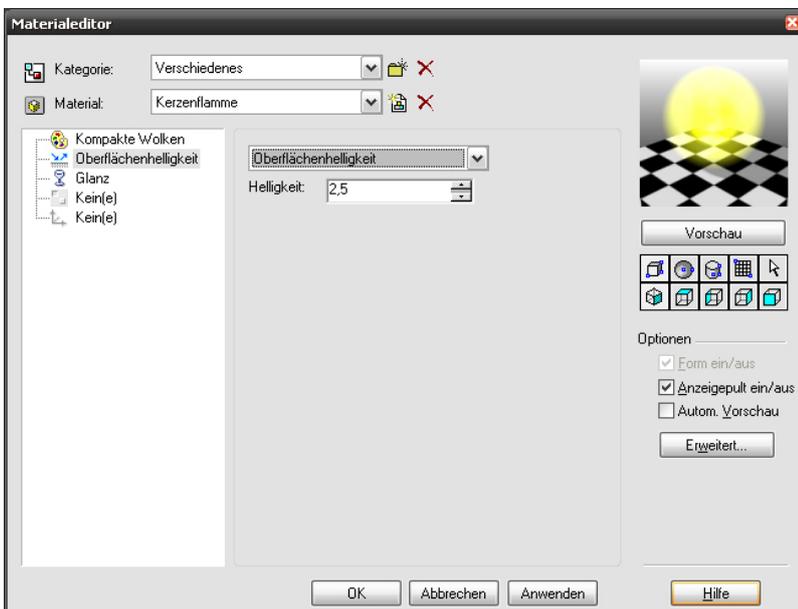


Für die Geometrie der Flamme habe ich eine Bezierkurve mit dem Rotationswerkzeug zu einem Tropfen geformt.

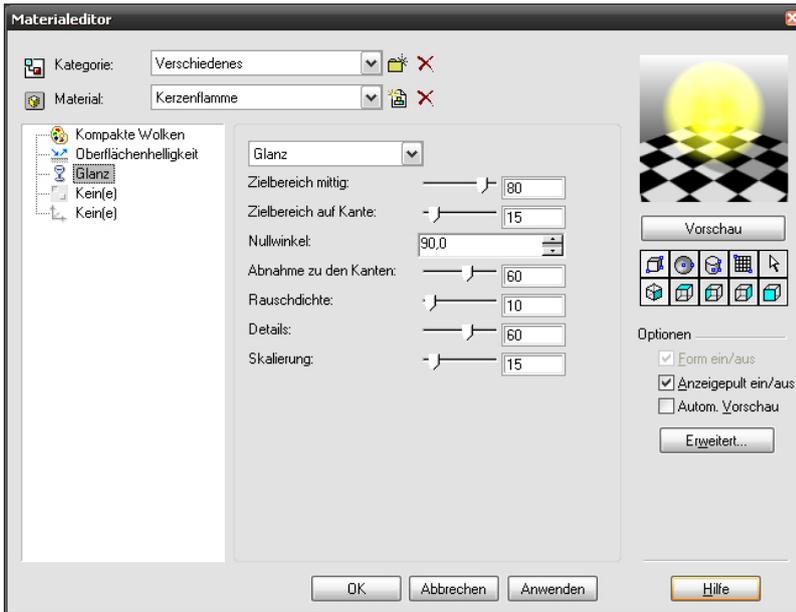


Für die Flamme selbst habe ich ein eigenes Material erstellt:

Einstellungen Registerkarte „Muster“:
Kompakte Wolken => Bild.
Für die Hintergrundfarbe und die Wolkenfarbe zwei verschiedene Gelbtöne.

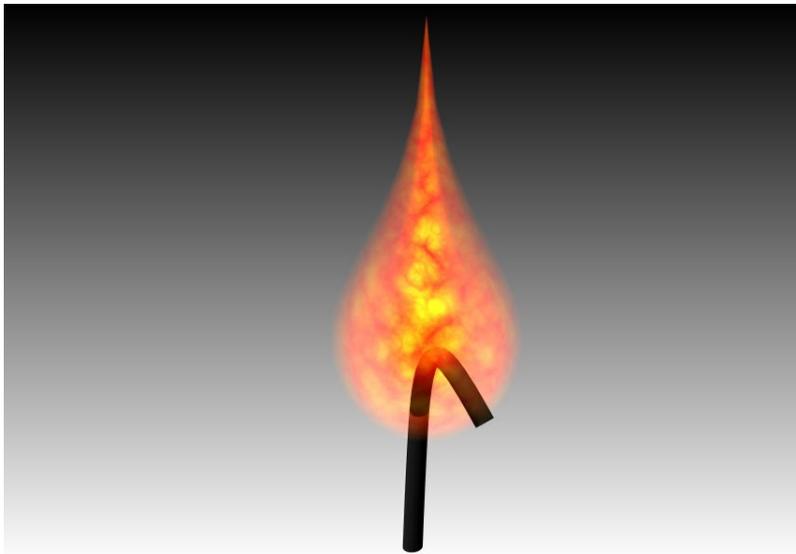


Einstellungen Registerkarte „Reflexionsvermögen“: Oberflächenhelligkeit => Bild.

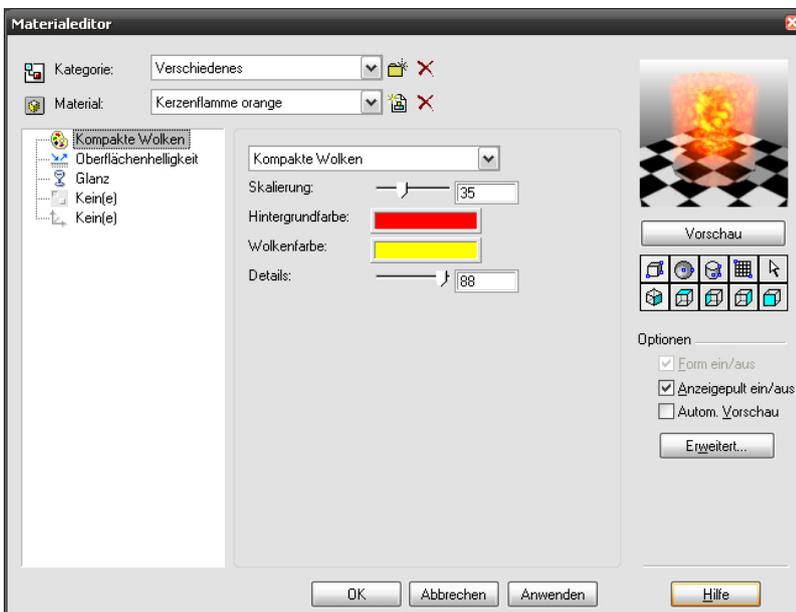


Einstellungen Registerkarte „Transparenz“: Glanz => Bild.

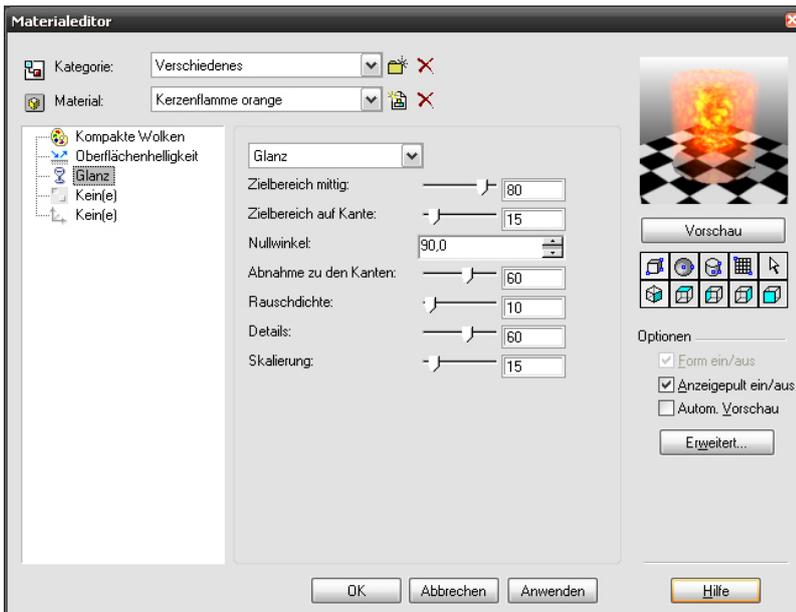
Für die Transparenz der Hüllflamme und die der Zentralflamme sind die Einstellungen unter „Zielbereich mittig/ Zielbereich auf Kante/Nullwinkel/Abnahme zu den Kanten“ wichtig. Da hilft nur ausprobieren.



Für andersfarbige Flammen:



- einfach in der Registerkarte „Muster“ die Farben verändern und mit den Einstellungen ein wenig herumspielen.



Bei den Einstellungen Registerkarte „Reflexionsvermögen“ habe ich nichts geändert.

Einstellungen Registerkarte „Transparenz“: Glanz => Bild.

Die Flamme kann man mit einer Luminanz versehen. Da sind dann, je nachdem was für eine Ausleuchtung man haben will und wie weit die beleuchteten Flächen entfernt sind, relativ hohe Werte erforderlich. Wenn's natürlich wirken soll, ist es auch noch erforderlich Lichtabnahme einzuschalten.

Das war's.
Viel Vergnügen.