

Olivier **Saraja**



La 3D libre
avec
Blender

2^e édition

© Groupe Eyrolles, 2006, 2007,

ISBN : 978-2-212-12196-4

EYROLLES

Les indices de réfraction

D

Vous trouverez ci-après les indices de réfraction pour des matériaux courants. À noter que cet indice est bien sûr utile aux matériaux transparents (paramètre *IOR* dans l'onglet *Mirror Transp*, *Material buttons*), au *shader* spéculaire *Blinn* (paramètre *Refr* dans le panneau *Shaders*, *Material buttons*, lorsque le *shaderBlinn* est sélectionné), aux reflets caustiques dans YafRay (dont une introduction basique est donnée à l'annexe C) ou encore aux matériaux à base de SSS (SubSurface Scattering).

-
- acétone 1.36
 - air 1.00029
 - alcool 1.329
 - alcool d'éthylène 1.36
 - ambre 1.54
 - Barrium Borosilicate 1.554
 - Chromium Oxyde 2.705
 - cristal 2.00
 - cristal iodé 3.34
 - diamant 2.417
 - dioxyde de carbone liquide 1.20
 - eau 1.333
 - émeraude 1.57
 - glace 3.309
 - lapis-lazuli 1.61
 - opaline 1.44 - 1.46
 - oxyde de chrome 2.705
 - oxyde de cuivre 2.705
 - plexiglass 1.51
 - plastique 1.2
 - porcelaine 1.504
 - quartz 11.644
 - rubis 1.77
 - saphir 1.77
 - sel 1.644
 - solution de sucre (30 %) 1.38
 - solution de sucre (80 %)1.49
 - topaze 1.61
 - vide 1.000
 - verre 1.5
 - verre blindé 1.89