**Le pêcheur perdu**

J’ai souhaité que ma scène se passe dans un milieu humide, soit un lac ou un marécage. Lorsque j’ai trouvé le package South Pacific Village sur l’asset store, j’ai été inspiré à faire une île au milieu d’une rivière qui traverserait un genre de marécage (vide pour l’instant à l’exception des arbres). Sur cette île, on retrouve un feu de camp, une cabane pauvrement construite, un puit d’eau, quelques pneus empilés, bref : un milieu de vie frugal pour une personne probablement isolée dans cette vallée humide depuis longtemps.

La cabane du pêcheur avait originalement 3 entrées. Deux d’entre elles ont été couvertes : la porte d’entrée a été munie d’une porte et le trou dans le mur a été recouvert d’un miroir et d’un plane. Un pont de ferraille relie le marécage à l’île de sable.

Vous trouverez la vitre, le miroir et la texture opaque à l’intérieur et autour de la cabane du pêcheur. La vitre se trouve sur la fenêtre à de la cabane (en face de l’entrée ouverte). Le miroir se trouve immédiatement à droite de l’entrée ouverte. La texture opaque se trouve sur le plane qui couvre l’arrière du miroir à l’extérieur de la cabane. La présence de ce plane a été nécessaire puisque je ne trouvais pas comment tourner la boite de ma réflexion probe pour ajuster la réflexion de mon miroir. Comme nous devions placer une texture opaque, j’ai opté pour cette solution (je n’avais pas d’idée d’objet à colorer de toute façon).

Mes systèmes de particule sont concentrés autour du feu! En fait, j’ai des particules pour le feu et des particules pour la fumée. À noter que j’ai essayé de mettre une area light sur le feu, mais je ne suis pas certaine qu’elle fonctionne au moment de remettre ce travail. Enfin, une lumière est présente à l’intérieur de la maison (comme une ampoule).