



Forum: Questions & Réponses

Topic: Shader spéculaire Lafortune,anisotropie codée, build + patch dispos

Subject: Re: Shader spéculaire Lafortune,anisotropie codée, build + patch dispos

Posté par: Pixelvore

Contribution le : 6/8/2008 15:15:22

Ah, mais là sphère noire utilise des réflexions raytracées

C'est pour ça qu'elle reflète l'environnement. Pour ce qui est des réglages néanmoins, tu peux essayer quelque chose comme -1, -1, 0.9. Il faudra certainement baisser le paramètre Hard dans les 15 et augmenter le Spec un petit peu.

Sur les ballons, j'avais des réglages pas géniaux, mais comme entre temps j'ai modifié des choses dans le code, le fichier ne se charge pas correctement

A l'époque (

) Cx et Cy n'étaient pas séparés donc maintenant, lorsque je charge le fichier, ça me donne Cx = Cy = 0. Et pour les autres fichiers, je les ai supprimés, les trouvant désormais inutiles car j'avais appris à me servir du shader

Désolé...