



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Environnement de bureau

Subject: Re: Environnement de bureau

Posté par: Arthamas

Contribution le : 17/1/2009 17:54:00

Il y a quelque chose que je ne comprends pas dans la technique de meltingman. C'est cette partie: (Et 4 Spots BuffShad / Halo Sans ombre pour générer les Traces de poussière.) Où est-ce qu'il faut placer les 4 spots, comment faire pour qu'elles ne dégagent pas d'ombres et finalement pourquoi leur faire dégager seulement des particules avec Halo quand on a déjà un spot qui fait ça?

Si tu pouvais me faire une petite scène pour me l'illustrer. Je serais aux anges!

Splaf: Je ne fais pas une scène comme ça pour rien. Je veux en apprendre d'avantage sur la lumière parce que je n'y connais presque rien n'ayant jamais fait de vrai scène mais plutôt des créatures ou des arbres pour un jeu. Merci pour les encouragements!

En passant, c'est quoi la différence entre buf. et ray shadow?
Parce que là je comprends pas.