



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.5x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.50 : actus, tests, feedback...

Posté par: otsoa

Contribution le : 1/12/2009 14:07:40

Ok merci ! C'est pas mal :). Par contre quand j'active le falloff, ça me bouffe mes rebond indirect :(.

Il faut rester léger sur les valeurs, dommage que l'on doit encore bidouiller (surtout pas vraiment à 100% ni AO), mais tant qu'il n'y aura pas de moteur unbiased, se sera le cas.