



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

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

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

PostÃ© par: zeauro

Contribution le : 1/12/2009 18:28:51

A ben, oui ! Pas besoin d&#039;emit.

Il faut faire un peu gaffe à l&#039;éclairage et à la scene.

Le cube de base et la lampe de base sur un sol, on ne voit pas vraiment l&#039;effet.

Avec un spot, c&#039;est tout de suite plus parlant.

Pour l&#039;anim, c&#039;est à mettre en relation avec l&#039;AAO.

Il faut avoir une géométrie détaillée ou subdivisée pour que l&#039;AAO ne fasse pas trop dégeu.

Ca , ça ne change pas.