



Forum: Questions & Réponses

Topic: UV et éclairage

Subject: Re: UV et éclairage

Posté par: matusalem

Contribution le : 11/7/2011 22:25:05

Pour créer de la lumière avec un objet tu dois utiliser l'indirect lighting dans le panneau world ainsi que "approximate" comme type d'ambient occlusion toujours au même endroit, sinon ça marche pas.

L'objet doit avoir de l'emit dans son panneau de matériau, en général il faut mettre au maximum à 2. Si ça n'éclaire pas bien encore tu peux rajouter des "bounces" dans l'onglet indirect lighting que tu as coché juste avant.

Après tu as juste à uv mapper ton objet.

<http://pbrn.blogspot.com/2010/03/indirect-lighting-dans-blender-25.html>