



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Cycles : ombres portées seulement

Subject: Re: Cycles : ombres portées seulement

Posté par: tricotou

Contribution le : 16/7/2013 15:11:25

Salut Alwood,

J'ai bien compris ton problème :

Tu veux juste une ombre projetée sur ton sol mais aucune variation de luminosité due à sa forme géométrique non plane.

Si OneShoot a linké son topic c'est parce qu'il y a sûrement moyen de le faire en jonglant avec les render layers et le compositing...

Là je vois pas exactement comment faire car j'utilise rarement plusieurs render layers... Mais voici quelques autres pistes qui pourront aider :

--> Dans le panneau object de ton sol, onglet "ray visibility", si tu décoche "shadow" il induira pas d'ombre projetée, en particulier par d'ombres projetées sur lui même... C'est déjà ça !

--> Dans Blender Render, les lampes "only shadow" permettent de projeter uniquement des ombres projetées. Ce que tu peux faire pour ne pas arracher les cheveux avec les nodes, c'est de rendre ton objet dans cycles sur fond alpha et enregistrer l'image, puis l'incruster dans Blender Render avec ces lampes "only shadow"

Dsl de ne pas pouvoir plus aider

@+

Tricotou