



Forum: Questions & Réponses

Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?

Subject: Re: Questions à mac (en vrac): Ombre du Sun limitée en distance dans le Viewport ?

Posté par: Thewada

Contribution le : 16/8/2016 23:19:32

C'est juste dans le viewport non? Si tu fais le rendu, tu auras les ombres.

Si c'est au rendu, ça vient d'une histoire de résolution et de mémoire.

lien vers wiki: https://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_mapping

En gros ce que je comprend, c'est que tu ne peux pas tout illuminer parce que ce serait trop gourmand en ressources.

Il te faut baker les lights et placer ton sun là où c'est nécessaire, cad près de la cam ou du sujet. Le plus simple étant de parenter finalement. Et aussi d'utiliser l'ambient occlusion pour que le reste de la scene soit illuminée quand même, mais sans ombres (à part celles que tu aurais baké)

peut-être pourrais tu tester de baisser le clip end, ce qui influe sur la resolution de la shadowmap aussi je crois, puisqu'elle devient assez compressée. Enfin sans ton blend dur de dire si c'est ça.

Les solutions inventées pour améliorer les problèmes des lights en GLSL sont, comme dit dans le wiki:

Cascaded Shadow Maps, Trapezoidal Shadow Maps, Light Space Perspective Shadow maps, Parallel-Split Shadow maps

Tu pourrais enfin augmenter le "frustrum" et la resolution de la shadowmap. mais ça risque de ramer grave. cherche dans l'api si tu tiens à mettre les mains dans le camboui. J'ai pas trouvé en regardant s'il y a un réglage quelque part pour ça.

En espérant pas dire de conneries, il est tard.

++