



Forum: Questions & Réponses

Topic: problème shader emission 2.8

Subject: Re: problème shader emission 2.8

Posté par: Bibi09

Contribution le : 19/11/2019 10:39:54

Pour compléter la réponse de mon homonyme non chiffré, voilà la procédure :

Utiliser un light probe, qui englobe idéalement la scène ou la partie concernée par l'illumination. Le light probe a des paramètres intéressants avec lesquels il faudra jouer.

https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/lightprobes/irradiance_volumes.html

Dans l'onglet Context (Render), lancer un bake de Indirect Lighting. Cela peut prendre un petit moment (il y a une barre d'avancement en bas de la fenêtre de Blender), ça se rafraichit en direct dans la vue 3D avec le mode de rendu EEVEE.

Plus la résolution du light probe est grande, plus le baking est long. Mais avec le cache, ça se conserve.

Par contre, quand j'ai testé avec le Screen Space Reflection, le PC a complètement crashé et rebooté.