



Forum: Questions & Réponses

Topic: eevee radiosité

Subject: Re: eevee radiosité

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 23/2/2020 11:20:57

Salut, Sphere3D.

Eevee est un système d'approximation qui doit aller le plus vite possible en temps réel. Donc ce qui nécessite du temps de calcul est simplifié, par exemple ce que tu souhaites faire. Ce qui ne veut pas dire que ce soit impossible, mais il faut alors des techniques supplémentaires :

La méthode à suivre pour ton problème est de créer un cube d'illumination autour de ton objet qui doit être émetteur (donc avec ton node Emission ou dans le Principled).

Pour cela, utilise le menu "Add / Light Probe / Irradiance Volume". Ensuite, dans le panneau "Render Properties", clique sur "Bake Indirect Light" (ou "Bake Cubemap only"). Et voilà.

Mais évidemment, ça ralentit pas mal surtout si le décor que tu veux illuminer est éloigné. Il faut bien sûr adapter la taille du Cubemap pour y inclure ce que tu veux éclairer.

Sinon, utilise Cycles qui est un vrai moteur de rendu avec radiosité. Ou attends Yafaray (qui existe plus depuis 2006 mais qui devait être remplacé par Embree depuis 2016...)