



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: La mare aux canards**

**Subject: La mare aux canards**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 24/9/2020 21:29:24

Bonsoir, les zamis.

Bon, je commence un wip sur ma mare aux canards, parce que je ne cesse de buter sur des trucs que je mets des heures à résoudre... si j'arrive à les résoudre.

J'ai eu mon lot d'incompatibilités entre Ocean, modifier Wave, etc...

Aujourd'hui, ça fait une bonne dizaine d'heures que j'essaye de trouver la cause d'un problème. Je suis dans Eevee 2.83 même 2.91.

Mes canards, grâce au texture painting de Bibi, font de magnifiques vaguelettes comme si qu'on dirait qu'elles étaient vraies ! 13 canards qui font des vaguelettes dans une petite mare, ça fait des déplacements compliqués. Mais tout va bien.

Je me dis tiens je fais faire un rendu de ce que j'ai déjà fait pour voir : Plus de vaguelettes !

<http://jpjb.eu/misc/ducks-viewport.jpg>

<http://jpjb.eu/misc/ducks-render.jpg>

(Cycles, par contre, me rend bien mes vaguelettes)

A côté, je fais un nouveau blend ultra simple comme dans le tuto, un plan une sphère, ça fait un beau sillage, et il est bien rendu.

J'ai deux écrans, et je compare à vue mes deux blends, je ne trouve pas de différence de réglages significative, je n'arrive pas à comprendre ce qui inhibe mes vaguelettes dans le rendu Eevee.

Si quelqu'un a une idée, qu'il le clame haut et fort, siouplait.

Sinon demain, j'allégerai un blend pour le poster sur pasteall.

**SOLUTION AUTOTROUVEE :**

En écrivant ceci, je continue à avoir des idées, et je pense que je n'ai pas de HDRi dans mon world. J'en mets un, et mes vaguelettes le reflètent bien. Mais les reflets du vrai décor modélisé n'est pas vagueletté. Pffff, c'est donc une attrape de plus dans Eevee ! D'ailleurs, on voit bien dans le viewport que le reflet des canards n'est pas vagueletté non plus.