



**Forum: Hors Sujet !!**

**Topic: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9**

**Subject: Re: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9**

Posté par: meltingman

Contribution le : 14/10/2020 19:18:52

Merci pour ton retour mooboots,

tu pense que c'est trop d'un coup ?

pour l'animation oui, c'est un World/volume scatter avec des spots (only-shadow (je déconne

) avec des spots normaux de Eevee poussées à 20000 quand même pour être apparents.

je vais tester un plane découpé

je trouve qu'il faut trop pousser les lampes pour que ça apparaisse jolie. et du coup ça crame le mat il passe dans le rayon.

j'attaque cette partie en faisant quelques essaie avec plane percé/ comparé pour voir s'il n'y à pas mieux que les spots.

++