



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Moi aussi je fait des tests de rendu ;-)**

**Subject: Re: Moi aussi je fait des tests de rendu ;-)**

Posté par: GFab3D

Contribution le : 11/12/2006 11:41:43

Citation :

meltingman a écrit :

déjà le truc c'est que si j'augmente la distance de l'area, le trait indiquant la distance de celui ci disparaît dans les abîmes de la vue 3D. Il n'apparaît qu'à Distance 0>donc là ya un blème..

C'est bizarre ce que tu me dit meltingman...

Mais en y réfléchissant, pour agrandir ton area tu as fait un size (comme pour un mesh) n'est pas ?

Si oui...faut pas faire comme ça

Pour modifier la taille de l'area il faut toujours modifier le paramètre **size** (en dessous du choix entre square et rect).

Bon, là tu vas me dire: "mais pourquoi faut pas ?"

Ben, si tu sélectionne toute ta scène (sphere sol, area et camera) et que tu fais un size, l'éclairage sera identique bien que les paramètres de distance et d'energy de l'area n'aient pas changés (alors qu'il aurait fallu plus ou moins d'energy, la distance entre l'area et l'objet ayant augmentée).

C'est parceque faire un size par la touche S sur une area, modifie des paramètres internes (non visibles) de puissance afin d'adapter automatiquement l'éclairage. C'est pratique quand tu resize une scène entière mais cela fausse tes réglages si tu l'utilise uniquement pour la taille de l'area.

Voilà @+

[edit]

Citation :

meltingman a écrit :

c'est marrant on dirait que ça gère la radiativité aussi ?

Heu, qu'entends-tu par là ??

Je pense que tu voulais plutôt parler des caustiques (la tache blanche sous la boule)

Si c'est ça, faut que tu me dise comment t'a fait ! j'arrive pas à le reproduire...

[/edit]