

Forum: Questions & Réponses

Topic: lorembolo vs Blender.... Le Cornu / UV MAP p.10 /

Subject: Re: lorembolo vs Blender....

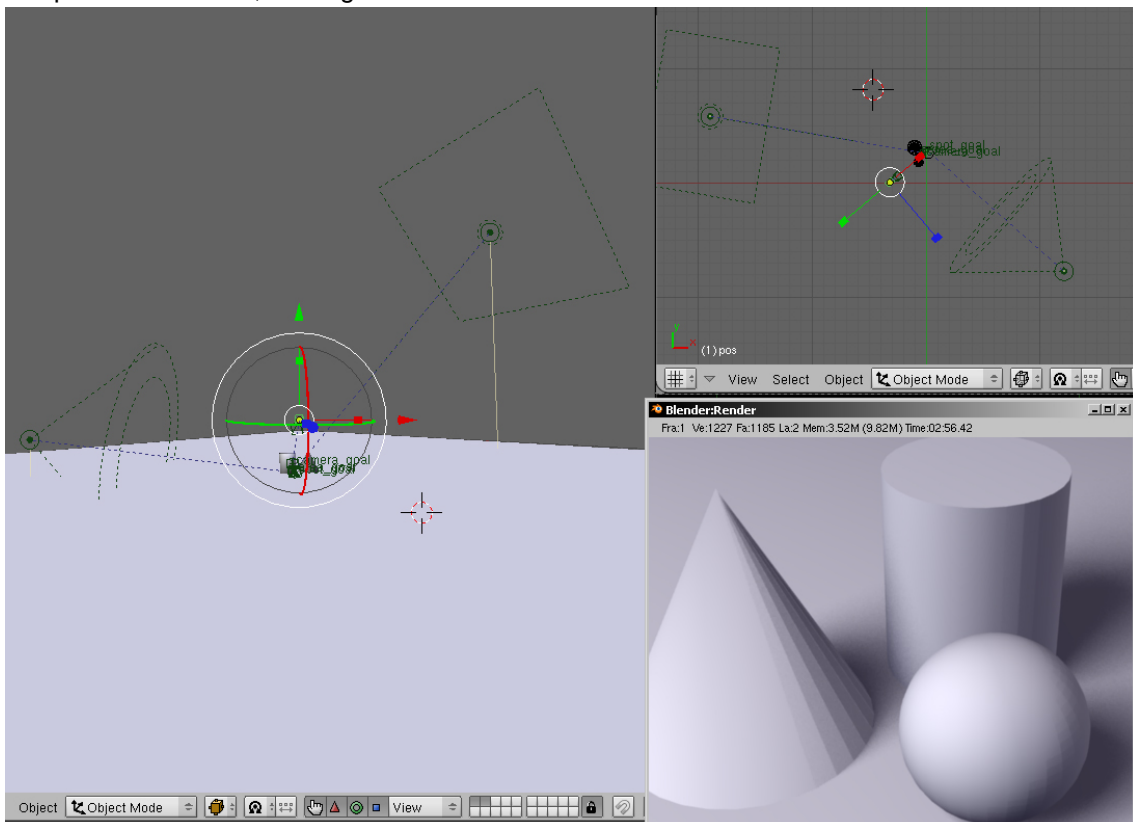
Posté par: lorembolo

Contribution le : 12/5/2008 15:55:02

Yop....

Bon, je n'ai pas eu le temps de tester la SVN.... mais j'avance peu a peu sur mon apprentissage de Blender....

Un petit test d'éclairage avec AO :



(clic droit, afficher l'image pour une version plus grande)

deux lampes : une Area pour l'éclairage global, un spot pour déboucher.

AREA : adaptiveQMC/8 samples/energy0.25

Une AO "approximate", 2 passes / pixel cache / sub / skyColor

malgré ces réglages, il subsiste des crabouilles sur la sphère et surtout le cône. Pour le cône, d'ailleurs, même sur une scène de base, je vois ces problèmes de lissage (j'ai testé le smooth, avec ou sans autosmooth, à différents angles....est toujours pareil....

Auriez vous des idées pour ces crabouilles?

sinon, toute astuce pour améliorer le rendu (qualité, temps, ...) est bienvenu

merci....