



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: lorembolo vs Blender....

Posté par: zeauro

Contribution le : 14/5/2008 15:41:46

New-Blender -> Là, il s'agissait du Separate (P en edit mode).

Il y a pas mal d'exemples dans le bugtracker où il nie le bug , disant que les exemples ne permettent pas de savoir où viennent le problème .AO ou area?

Parce que souvent, les gars soumettent une ancienne scène avec plusieurs paramètres d'éclairage qui fonctionnaient et ne fonctionnent plus.

Pour ma part, c'est juste une Area avec un spot et un Hemi.
Pas d'AO.

Quelque soit le nombre de samples, le mode ou la taille ; l'area merde de façon assez voyante.

Edit: avant de gueuler comme un veau, j'aurais dû fouiller un peu la nouvelle version.

Le bouton Cubic des shaders permet d'atténuer sérieusement le problème.
Ils sont trop fort !