



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Prime à la casse

Subject: Re: Prime à la casse

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 3/2/2011 14:52:37

Si tu définis ton AO en mode 'sky texture', elle prendra en compte l'éclairage provenant de la map HDRI. Mais pas de ta bande blanche..

Avec la 2.5 tu as des options de GI qui devraient normalement permettre d'utiliser la lumière émise par un objet en Emit, mais je ne suis pas très au point là dessus.

Sinon tu as la solution de bourrin, qui consiste à utiliser une lampe Area aux mêmes dimensions que ta bande blanche. Mais tu auras aussi du grain et un temps de calcul important, donc il faut voir si c'est plus rentable que le Gloss (je pense que oui, mais il faudrait tester).

Citation :

kiwi3d> Ne parle pas de tuning, ça m'ennuie déjà assez que les Golfs et Polos soient tout de suite assimilées à "ces gens-là"...

Je conduis de temps en temps la Polo de ma copine qui ressemble à [celle-ci](#) (en plus sale et en moins bon état), et je t'assure qu'on ne m'assimile pas à "ces gens là"

Elle est bien rock'n'roll cette petite caisse.