

Forum: [WIP] et travaux terminés**Topic: Irish Pub****Subject: Re: Irish Pub**

Posté par: DrGarrus

Contribution le : 21/10/2015 4:05:23

@Bibi09 : Non. Tu verra dans l'image suivant pourquoi.

En fait je pense que la transparence (plus exactement l'IOR) dans Blender "amplifie" les rayons qui traverse les objets quand on active l'Indirect Lighting du World Panel (les rebonds de rayons, 1 seul rebond qui plus est). Le problème, c'est que ces rebonds sont indispensable pour obtenir le meilleurs éclairage d'ensemble possible.

@piero_rapido : Ouais j'ai vu aussi. C'est parce qu'il y a pas mal de lampes, j'ai pas voulu que ce soit trop galère à gérer

. Pourtant les premiers tabourets on une ombres pas mal à leurs pieds. Je me l'explique pas pour le moment, c'est sans doute un des projecteurs lumineux qui balaie les ombres.

Voila pour le rendu suivant (Hope you enjoy

)

http://img00.deviantart.net/f8aa/i/2015/293/4/9/morning_light_by_mrsvein872-d9du0rf.jpg



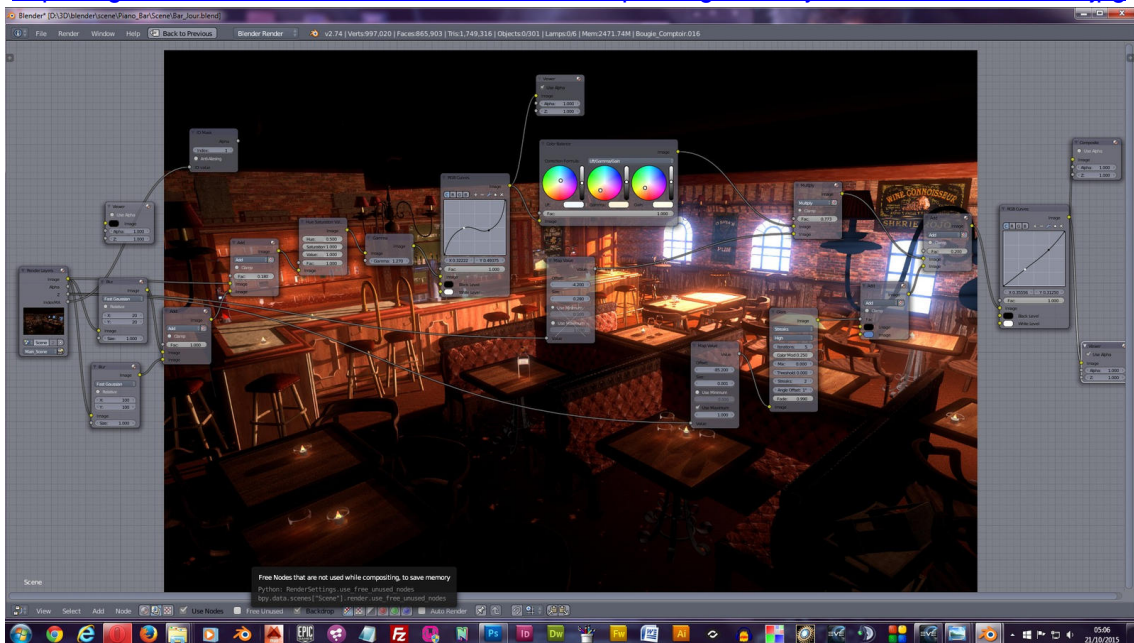
Pour comparer avec le rendu non composé

http://img09.deviantart.net/7140/i/2015/293/e/7/morning_light_brut_by_mrsvein872-d9du4ti.jpg



Et l'arbre Nodal... The Compositing Treeeeeeeeeeeee yeah.. Lol

http://img11.deviantart.net/a113/i/2015/293/e/7/compositing_tree_by_mrsvein872-d9du533.jpg



On remarquera la lumière derrière les shader verres qui s'amplifie toute seul. Possiblement dû à la réfraction. Dommage. Même avec Transparence à zéro, specular à zéro... Aucun paramètres

pour gérer ça pour le moment, donc j'ai du en mettre le minimum