



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Bug de shadow casting en OpenGL**

**Subject: Re: Bug de shadow casting en OpenGL**

Posté par: thierry1222

Contribution le : 3/6/2018 6:55:16

Bonjour,

Dans la section "shadow" de ton spot, il faut choisir "buffer shadows", ca te donnera accès à la valeur "bias".

Il faut la baisser dans ton cas, ca réduira le défaut. Mais si tu la descend trop tu auras des artefacts sur ton plan.