



Forum: Questions & Réponses

Topic: Occlusion ambiante dans 2.80 et plus avec eevee

Subject: Occlusion ambiante dans 2.80 et plus avec eevee

Posté par: xorturion

Contribution le : 2/5/2021 16:01:32

Bonjour comment faire de l'occlusion ambiante avec blender 2.80 et plus avec le moteur "EEVEE"??

J'ai cherché un peu avant, j'ai vu qu'on pouvait le faire avec "cycles" puis aller dans propriété du monde > occlusion ambiante.

Mais franchement le rendu est trop long, pour une animation même avec un truc tout simple avec cycles, je mets 2 minutes pour extraire 1 image avec eevee, en 2 minutes j'extraits 53 images et j'ai stoppé le rendu pour vous mettre des chiffres comparatifs.

Pour EEVEE:

https://docs.blender.org/manual/fr/latest/render/eevee/render_settings/ambient_occlusion.html?highlight=occlusion%20ambiante

Propriété de rendu > occlusion ambiante (cocher)

Mais je n'arrive pas à ce que l'effet soit active, j'ai testé avec le cube de base.

Pour CYCLES:

https://docs.blender.org/manual/fr/latest/search.html?q=occlusion+ambiante&check_keywords=yes&area=default

https://docs.blender.org/manual/fr/latest/render/shader_nodes/input/ao.html
http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=49500&post_id=580349&menu=2