



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Occlusion ambiante dans 2.80 et plus avec eevee**

**Subject: Re: Occlusion ambiante dans 2.80 et plus avec eevee**

Posté par: xorturion

Contribution le : 25/5/2021 6:25:32

Merci pour la réponse

ça marche, le problème est réglé

Voici ce qu'il faut faire pour obtenir le résultat, pour ceux qui auront le même problème.

Ouvrir blender 2.80, ou 2.92 (celui ou j'ai fait l'essai)

moteur de rendu > eevee

supprimer la lampe (pour être certain que le résultat est celui de "ambiance occlusion")

world properties > surface > strength > 10.00

(c'est ce qu'il me manqué pour avoir le même résultat, que toi)

render properties >

ambient occlusion (coché)

distance > 0.95m

factor > 5.00

trace precision > 0.250

après avec le cube de base, dupliquez-le , et placez en 2 autres à côté, et là vous aurez un résultat correct

voici mes résultats "sans lampe", et avec les paramètres de base, cela permet également d'ajouter une "image as planes" sans que la colorimétrie" soit dégradée

résultat:

<https://www.casimages.com/i/21052508275517411717432353.jpg.html>