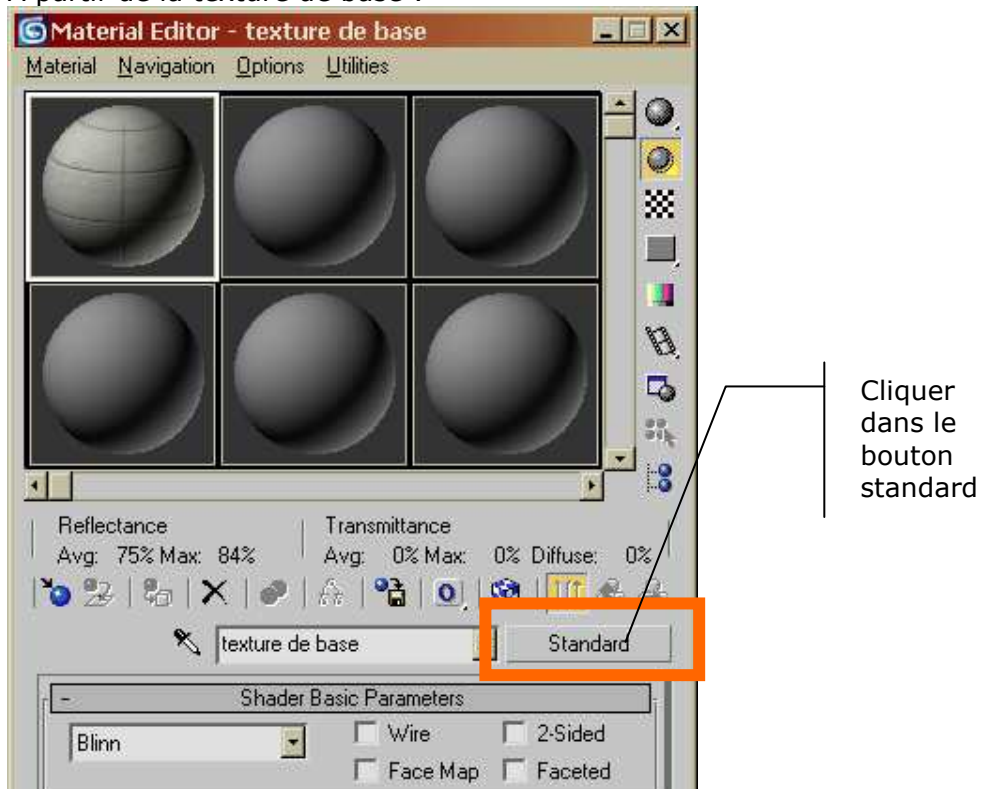
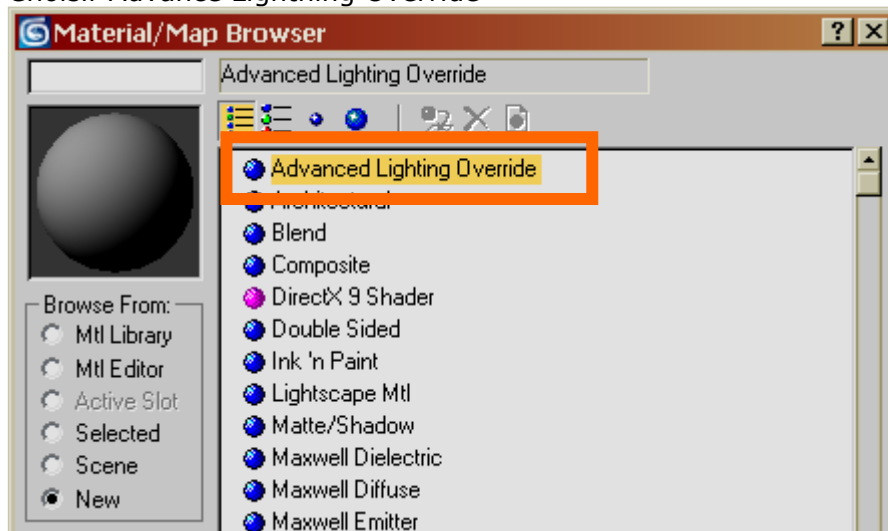


Réglage du color bleed

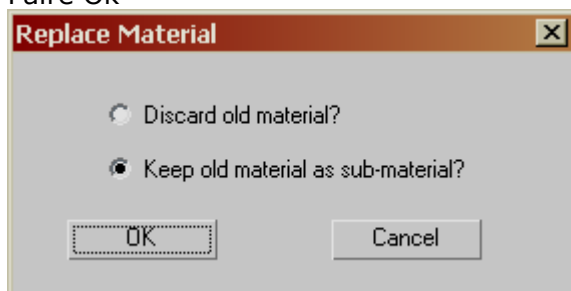
A partir de la texture de base :



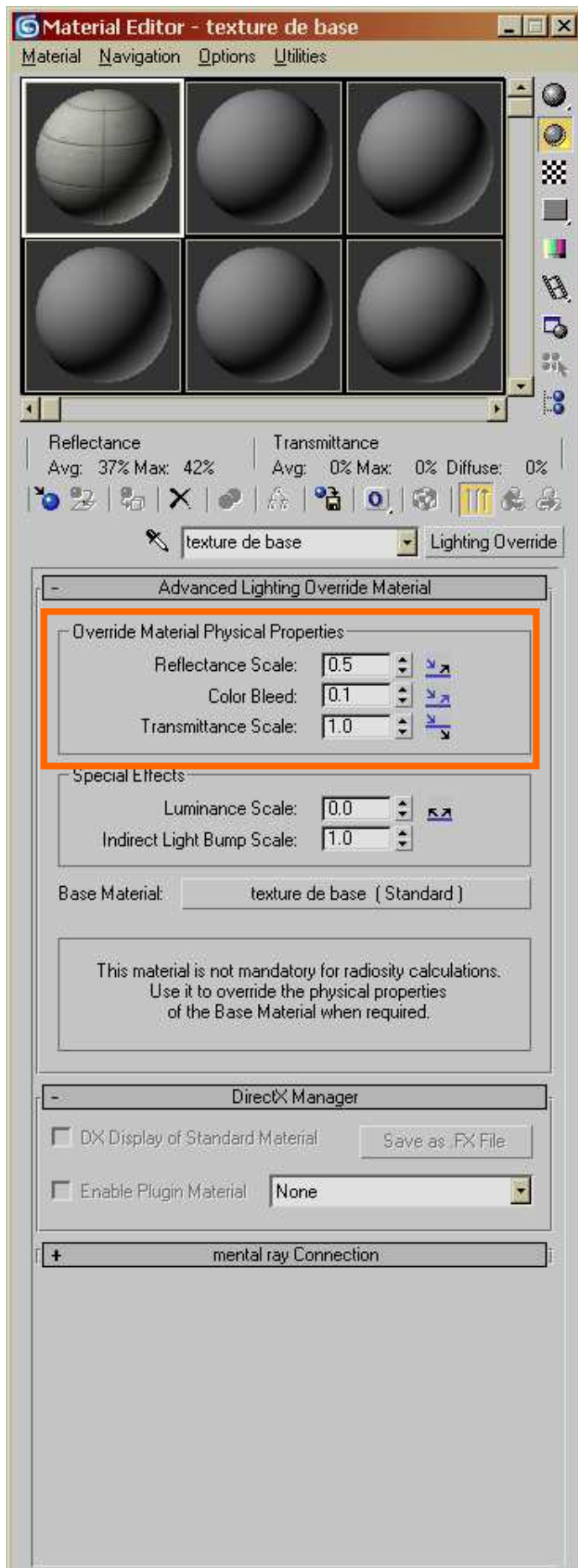
Choisir Advance Lighting Override



Faire Ok



Garder le matériau en sous-matériau (sub-material), comme cela pas besoin de les refaire.



Mettre entre 0.3 et 0.7 en reflectance scale, mettre le color bleed très faible surtout si la couleur est vive.

Puis refaire le calcul de la radiosit  et voil .

Pour avoir encore de meilleurs r sultats : augmenter la densit  du maillage, augmenter le pourcentage du calcul.