



Forum: Questions & Réponses

Topic: simulation HDRI foireuse!!!!

Subject: Re: simulation HDRI foireuse!!!!

Posté par: Alex_Kid

Contribution le : 5/7/2007 9:11:40

Salut jereamamaison

,

Deux pistes :

- tu n'as pas enclenché le bouton "use distance" dans le panneau de l'AO. L'utilisation des distances permet de limiter les calculs de l'AO, en omettant les points qui sont au delà d'une distance spécifiée. L'avantage est double, car tu fais des calculs un peu plus rapide, et aussi le nombre de point au mètre carré est plus élevé ce qui diminue le grain, et ça c'est "hyper-cool"

- le problème de Blender et d'autre logiciel plus pro encore (je pense à certains outils utilisé par ILM) c'est la façon de calculer les pixels sur des valeurs élevées en utilisant un système d'antialiasing comme l'OSA. Je te passe les détails mais dès que tu vois qu'il y a de l'aliasing près de surface très lumineuse alors que tu as l'OSA au max, tu peux te dire que tu es en présence de cette limitation (normalement cela arrive qu'avec la radiativité, ou une exposition bcp trop forte).

La méthode recommandée par ILM dans ces cas est tout simplement d'enlever l'OSA, mais de rendre ton image en doublant ou quadruplant sa résolution

(oui je sais c'est un peu violent).

Donc pour résumer, il faut baisser la luminosité pour que l'aliasing disparaisse de ton image.

Tu as peut-être modifié dans le panneau 'Wolrd' l'exposition ou le range peut-être ?

PS : super mod ! j'adore !