



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 30/12/2009 16:21:10

[-- Tain jviens d'avoir une grosse coucouille avec le BC, j'pouvais plus repondre, ni poster, ni meme me reconnecter... --]

Salut Tibo !

Ca peut paraitre con mais, en tout grand fan et abuseur des nodes que je suis (pour certain trucs de quoi faire palir les post-prodeurs de chez ilm

) j'ai jamais utilisé les nodes de material et je sais pas comment ils marchent...

Mais bon beh comme c'est pour le boulot beh jvais m'y pencher...

Sinon c'est effectivement un problème de taille et pas de poids... Je viens de retrecir l'image de moitié en la passant donc à 10800 pix de long et ca marche impecc...

Sinon everwind, et ué c'est sur une sphère et j'ai besoin que toute la surface soit nickel chrome c'est pour une animation...

D'ailleurs sur ce taff j'en ai chié avec les étoiles (blender plantait encore)... La scène est gigantesque dans la viewport et je peux pas fixer les étoiles assez loin pour un bon rendu... Une skymap sur une scène de cette taille c'est impensable (en fait c'est même impossible), et compte tenu des effets d'atmosphère, le compositing s'est révélé ne pas être une très bonne alternative... J'ai donc dû faire 3 fois la même scène à 3 échelles différentes pour 3 plans différents histoire d'avoir de belles étoiles (nan sérieux bien réglées, les étoiles de blendouilles sont au top !)...

Tu imagines donc mes hérissements de poils à l'idée de devoir en plus découper la Terre en 16 morceaux de textures....

Je vais donc me tourner du côté des nodes de materials comme me l'a conseillé Tibo et on vera... Au pire je trouverai bien un subterfuge... Mais ca m'emmerde quand même...

Ya une liste officielle des "limitations" en tout genre de blender quelquepart ?

@ plouche

Nx.