



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 4/1/2010 13:45:41

Citation :

Adrien a écrit:

Je penses que tu peux faire une sorte de proxy non ?

genre un model haute def localisé en gros plans et des version intermédiaires.

Par exemple sur Babylon A.D quand on a fait un plan séquence de l'espace jusque dans l'œil de Vin Diesel, on avait en camera map une vingtaines de map de définition différentes largement plus petites que ta map. Pour une sortie en 2K.

Naaaa (et pour la 4è fois) j'ai besoin de toute la terre pour ce coup ci... Comme je l'ai dit plus haut j'ai déjà fait des proxys et j'ai même fait la meme scène à 3 échelles différentes... :/

Citation :

Ce sujet me fait très vaguement penser à [celui-ci](#).

Bah nan, pas les mêmes symptômes et à priori pas les mêmes causes...

Citation :

Pourquoi prendre une texture aussi détaillées? N'est-il pas plus raisonnable de travailler à plusieurs échelles?

Je me suis déjà expliqué à ce sujet, et aussi je suis loin d'être un débutant donc si je ne l'ai pas fait... en fait si je l'ai fait en plus pour les autres plans mais à ce plan ci ce n'est pas applicable.

Citation :

Vous imaginez "google earth" (c'est un exemple peut être exagéré) avec des maps si grosses!!!

Je vois pas le rapport, fais le tour de la Terre sur Google Earth avec une résolution 1px=3km et compte la taille de la texture... L'avantage de Google Earth c'est que les maps sont découpées à la volée à l'affichage... le système est bien conçu...

@ plouche
Nx.