



Forum: Questions & Réponses

Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?

Subject: Re: Les questions à mac, en vrac : Détails d'UV

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 30/4/2010 14:53:54

Bonjour,

Suite aux relatifs échecs des questions précédentes, aujourd'hui j'ai une question plus "générale" :

Lorsqu'on a une route, ou un terrain (dans une vidéo ou un jeu) de très grande taille, on ne peut pas utiliser une Map UV gigantesque, chez moi avec 8192x8192 c'est déjà limite, mais plus grand faut même pas y penser.

Si l'image est plus petite, soit c'est pixelisé, soit on utilise un motif répétable, plus petit que le dépliage UV, mais alors impossible d'ajouter des détails uniques, ou de Baker un AO par exemple.

Même question sur un corps humain, comme obtenir des textures hautes définition ?

Pour un humain habillé, on pourrait utiliser des Mesh séparés pour les mains et la tête, et donc utiliser une image pour chaque partie, mais si on veut voir le corps entier sans habits et donc sans artifice pour séparer les objets ?

Quelles sont vos astuces ?