



Forum: Questions & Réponses

Topic: La vraie vérité sur les displaces et normals maps svp

Subject: Re: La vraie vérité sur les displaces et normals maps svp

Posté par: ge0

Contribution le : 3/7/2015 11:38:57

Tu as le droit d'utiliser des bump maps de 16bits par couche, mais il est bien possible que les textures procédurales de Blender ne soient disponibles qu'en 8 bits. Je retiens cet argument.

Pour le temps réel, je me demande pourquoi on ne mettrait pas la normal map en cache après l'avoir calculée à partir de la bump map. Je suppose que ça allongerait temps de chargement, mais c'est quelque chose que tu peux faire au moment de compiler le jeu ou autre. Ça permettrait d'avoir un fichier facilement modifiable sans les aspects négatifs.

Ton dernier exemple est intéressant, même si pour moi le mec utilise plutôt une z map qu'une bump map. Je comprends tout à fait qu'un angle à 90° soit impossible à représenter en 2D, ça ne me choque pas.

Merci pour ton retour, ça me clarifie un peu les idées et confirme mes suspicions.