



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: [YAFRAY] Gros gros problème de temps de calcul**

**Subject: Re: [YAFRAY] Gros gros problème de temps de calcul**

Posté par: opingo

Contribution le : 24/5/2006 18:25:28

Bonjour à toi, alors déjà, ce que je constate c'est que ton herbe n'est pas animée.

Seul ton logo tourne donc tu pourrais éviter de faire rendre l'herbe sur 80 frames. Ce serait déjà un gain appréciable.

Donc tu envoies le rendu du logo seulement (c'est vrai qu'il y a une petite ombre portée mais enfin, elle est assez discrète donc est-ce bien utile ?), puis tu fais une frame avec l'herbe et tu fais un petit compositing avec les deux séquences animées dans ton logiciel de montage préféré,

Ou bien directement avec Blender même, en faisant un rendu de l'herbe, puis en réimportant l'image et en plaquant la texture sur un plan derrière ton logo puis en faisant ton rendu à nouveau. (suis-je assez clair ?

)

En animation faut économiser.

2 remarques sur le reste, ton logo est coupé à 2 moments lorsqu'il tourne, faudrait peut-être recadrer et le fond bleu world basique blender jure un peu. À changer à mon sens.

Bonne continuation.

@+