



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Puy de dome**

**Subject: Re: Puy de dome**

Posté par: Glandelf

Contribution le : 20/7/2009 19:43:01

La résolution de ton image de base n'est pas suffisante.

Le problème des grandes surfaces est que si tu fait une image de plus de 4096\*4096 tu risques de faire planter Blender. Donc après il faut composer.

Tu unwrap ton image pour savoir où sont tes bois tes rochers etc... et tu la retravailles cet image en replaquant dessus des échantillons de meilleur qualité. une sorte de patchwork.

Puis tu la reload dans Blender.

Voilà