



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: everwind

Contribution le : 30/12/2009 15:58:06

une texture de machin prise par satellite et je suppose qu'il en a besoin parce qu'il doit y avoir un gros zoom/dezoom, enfin un truc dans le genre je suppose (ou alors il a décidé de faire une affiche de cine en 300dpi)

Moi je pencherais plus pour un problème de définition que de taille de l'image, en fait blender doit avoir un mal fou à attribuer à chaque point une correspondance en pixel à la texture (si vous voyez ce que je veux dire). Donc à priori en découpant ça devrait passer mais euh ça doit être assez horrible à faire j'imagine

.

Après ça dépend de la structure sur laquelle tu dois la mettre, si c'est sur une sphère ça va être chaud de découper, mais si c'est un plan ou un truc un peu similaire tu as des log pour découper une image facielement, il reste plus qu'à recoller