



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: Adrien

Contribution le : 3/1/2010 18:35:51

Je pense que tu peux faire une sorte de proxy non ?
genre un model haute def localisé en gros plans et des version intermédiaires.

Par exemple sur Babylon A.D quand on a fait un plan séquence de l'espace jusque dans l'œil de Vin Diesel, on avait en camera map une vingtaines de map de définition différentes largement plus petites que ta map. Pour une sortie en 2K.