



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: Raoul_Evil_D

Contribution le : 3/1/2010 18:56:05

Citation :

Adrien a écrit:

Je pense que tu peux faire une sorte de proxy non ?

genre un model haute def localisé en gros plans et des version intermédiaires.

+1

Ce sujet me fait très vaguement penser à [celui-ci](#).

Pourquoi prendre une texture aussi détaillées? N'est-il pas plus raisonnable de travailler à plusieurs échelles?

Vous imaginez "google earth" (c'est un exemple peut être exagéré) avec des maps si grosses!!!