



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Puy de dome**

**Subject: Re: Puy de dome**

Posté par: Riton

Contribution le : 20/7/2009 20:54:04

Salut,

non ce n'est pas une histoire de résolution, c'est un problème de filtre pour l'OSA. Par défaut sur blender le filtre de l'anti-aliasing est gauss qui a tendance à flouter les textures comme chez toi.

Il faut donc que tu choisisses un autre filtre d'OSA, je te conseil Mitchell et catrom. Pour les changer c'est dans le panneau d'option du rendu dans le meme onglet où tu as le gros bouton render.

Sinon, c'est une très bonne idée de modéliser avec les courbes de niveau. Mais attention ton maillage est un peu degeu, essaie de priviligier les faces à quatre cotés plutot que les triangles.

Bon courage pour la suite!