



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: *_tibo_*

Contribution le : 30/12/2009 15:44:53

Salut Nx !

Et éventuellement, en utilisant un node Texture et un node MapUV ? Je ne sais pas si ça change grand chose, mais ça vaut peut être le coup d'essayer...

Ou bien avec un autre format que le jpeg ?