



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 16:30:17

hum la il suffit de couper l'image en 4 (ça se fait en 10s ça) et d'appliquer, ça va encore (si tant est que ça marche

). Tu fais un matériau pour 1/4 de sphère et tu fais ton UV en conséquence (ce qui n'est pas si difficile il me semble ?

je l'ai déjà fait (je sais plus pourquoi d'ailleurs), et pour 4 franchement ça passe comme dans du beurre (si c'est une phère sphérique évidemment

)

Encore ça aurait été 8 la je dis pas, mais 4 c'est du gateau

Je pense que tu vois comment faire mais sinon jpeux te fair eun blend d'exemple sur une sphère basique