



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Matériau qui ne s'applique pas bien...

Subject: Re: Matériau qui ne s'applique pas bien... HELP

Posté par: Grayfoxdie

Contribution le : 20/10/2012 16:57:01

Il me semble que tu aies mélangé les matériaux du blender internal et ceux de Cycles.

Si tu utilise Cycles, tu va dans les nodes et tu utilise "diffuseBSDF", et tu peux y connecter une "image texture".

(edit : et vérifie aussi les output (material output(Cycles)/output(Blender Render)