



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender digère mal les grosses textures ?**

**Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?**

Posté par: therebirthed

Contribution le : 30/12/2009 16:32:22

Juste une petite question : est tu en 64bits et sous quel système ? Que dit la console ? (pour éviter que la console se ferme lorsque Blender plante, il suffit de lancer Blender par sa commande directement dans la console - du moins sous Linux). Vu la taille de ta texture (résolution), il se peut qu'un système 32bits ne sois pas en capacité d'importer...

Autre solution, tente de convertir cette texture en TGA... tu vas exploser au niveau poids de la texture, mais l'intérêt est que Blender ne devra pas gérer la compression/décompression du jpeg. Il pourra la prendre direct en brut.