



**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 17:19:24

Tu pourrais poster les fichiers... qu'on puisse voir si ça vient de chez toi ou de blender... Car je te dit, j'ai testé chez moi avec une texture 21000x13000 aussi bien en TGA qu'en JPG, sur un plan, puis déplié sur un sphere, puis déplié sur un poly plus complexe, dans tous les cas, ça fonctionne... pas de plantage à l'import ni au rendu.

Par contre, là où ça fait laguer, c'est dans le prévisu 3D (qui au final n'affiche rien), et dans la fenêtre d'UV mapping (qui n'affiche rien aussi). Mais bon, après, je suis sur un ordi portable avec une ATI.