



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 1/1/2010 22:51:30

Bon, suite à une batterie de tests, je vous confirme que ce n'est pas un problème de poids mais bien de dimensions... Même en compressant le jpeg au max pour finir avec une image de 5Mo ça plante quand même...

J'ai ensuite réduit progressivement les dimensions de la texture... au delà de 10800px de long, ça plante obligatoirement... Mais à 10800, plus de problèmes, quelque soit la géométrie sur laquelle on applique la texture (j'ai essayé sur un plan et une sphere).

Si ceux qui sont sous windows peuvent faire de tests avec des textures de très grandes dimensions ce serait cool. Comme ça on déterminerait définitivement si c'est un problème de config/hard ou bien d'une limitation de la version windows de blender (ou bien un pb sous win).

Merci.

@ plouche

Nx.