



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: Batmur

Contribution le : 2/1/2010 21:10:55

Citation :

everwind a écrit:

en tout cas je sais pas comment fonctionne blender pour ça mais je peux vous assurer que tous les moteurs de rendu ne chargent pas les textures en brut dans la mémoire vive (faudrait que je teste sur blender)

Et si c'est le cas c'est franchement une drôle d'idée

Et pourquoi pas ? Tu as des sources ? C'est pas pour troller, mais j'ai une formation en informatique, j'ai pas mal étudié l'infographie, j'ai en partie codé un moteur 3d, ... Je vois pas comment on peut faire autrement que charger les textures complètement. M'enfin, je suis prêt à apprendre, pas de soucis =)