



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 30/12/2009 15:27:44

Salut les enfants !

Voilà le problème du jour...

J'ai une énorme texture à plaquer (une def satellite)... L'image jpeg faisait originellement 35 Mo... Rien à faire, blender plantait dès lors même que je chargeais l'image dans l'onglet texture... Fermeture intempestive de blender sans alerte, sans message d'erreur, rien... Bouf, fermeture quoi.

J'ai compressé mon jpeg et ai réussi à le descendre à 17 Megs... En dessous ça commence à devenir un peu crading...

A 17 Mo, l'image se charge correctement dans l'onglet texture... C'est quand vient le rendu que blender se ferme...

Bon la scène est très lourde en textures je le reconnais... En tout (avec la def à 17 Mo) y'en a pour 29 Mo de textures pour le rendu...

Je me suis téléchargé la dernière version stable en date (la 249b, comme la 250 étant toujours en alpha) et le résultat est strictement le même...

La scène n'est pas très lourde en polys, le rendu ne fait que 2k x 1k px... Jpige pas trop...

Des problèmes de ce genre connus chez vous et éventuellement des solutions qui vont avec ? ça me ferai assez chier de monter encore le niveau de compression du jpeg pour faire tomber le poids encore.

Merci les zamis.

Nx.