



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: everwind

Contribution le : 30/12/2009 17:19:32

ben à moins que wizardnx ait très peu de ram, ce dont je doute très fort, l'expérience de therebird semble confirmer mon hypothèse au lieu de l'infirmier : d'après mon expérience il n'y a pas de différence fondamentale d'utilisation de ram entre blender linux et windows, donc si ça marche chez toi c'est qu'un autre paramètre entre en compte, qui doit être le fait que le maillage de la sphère est très serré d'après wizard, donc le problème se situe à l'intersection du maillage et de l'image (puisque si on la retrecit ça marche), et ça pourrait donc être l'attribution pixel/poly comme je le suggèrais intuitivement.

La question est de savoir si quand on coupe en 4 ça marche ou pas, et là j'en sais rien.

Mais la solution nodale peut être une très bonne solution, et plus propre si elle marche, à laquelle je n'avais absolument pas pensé parce que j'avoue que j'utilise rarement ce genre de nodes, pourtant très utiles :-s