



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 30/12/2009 17:22:41

Citation :

Je pense que therebirthed veut dire que pour faire le rendu d'une pareil scène, il est nécessaire/utile d'avoir pas mal de RAM or tu n'en as pas beaucoup (2.5Go) et si tu en avais plus, ton système 32Bits ne gèrera pas au delà d'une certaines valeur.

Nan faut pas chercher coté ram, comme j'ai dit plus haut, toshop a déjà sucé plus de 3.5 Go sans que je n'eusse aucun souci...

Citation :

Sinon pour ta scène, j'en déduit que c'est une animation autour d'une planète (terre?) est-ce que tu ne peux pas faire plusieurs rendus avec des résolution de ta map différentes?:

-vue de loin avec la res; moins élevée.

-plus tu te rapproches et plus tu augmentes la res, si toutefois tu ne vois dans ton rendu qu'une partie de la planète ainsi ça te permettrait de n'utiliser qu'une petite portion de ton image high res (ayant donc une résolution finale pas trop élevée étant donné qu'elle est "croppée").

-tu fais un fondu entre tes deux rendus pour qu'on ne remarque pas "trop" la transition.

Je ne sais pas si ça peut s'appliquer à ton cas mais on ne sait jamais.

Styx nan ca peut pas s'appliquer, j'ai besoin de la quasi integralité de la Terre là...

Sinon j'aurai procédé comme ca, d'ailleurs avec les plans précédents (plus éloignés)

jme suis pas fait chié et j'ai utilisé des maps de 5400px...

Mais là j'ai bien besoin de tout...

therebirthed: Avec le TGA (699 Megs), meme probleme que pour le tiff, blender veut pas l'ouvrir, j'ai un "unknown file format" :/ :/

Edit:

```
C:\_wTools\Blender\blender.exe
Compiled with Python version 2.6.2.
'import site' failed; use -v for traceback
Checking for installed Python... No installed Python found.
Only built-in modules are available. Some scripts may not run.
Continuing happily.
DDS: not valid; header follows
Flags: 0x00000000
Height: 707810400
Width: -2089091048
Depth: 219024653
Mipmap count: 218959117
Pixel Format:
  Flags: 0x0D0D0D0D
        DDPF_FOURCC
        DDPF_ALPHAPIXELS
        DDPF_PALETTEINDEXED1
        DDPF_PALETTEINDEXED4
  FourCC: '
  Swizzle: '
  Red mask: 0x0D0D0D0D
  Green mask: 0x0D0D0D0D
  Blue mask: 0x0D0D0D0D
  Alpha mask: 0x0D0D0D0D
Caps:
  Caps 1: 0x0D0D0D0D
         DDSCAPS_COMPLEX
  Caps 2: 0x0D0D0D0D
  Caps 3: 0x0E0E0D0D
  Caps 4: 0x0D0E0E0D
Unknown fileformat
```

@ plouche

Nx.