



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: therebirthed

Contribution le : 30/12/2009 17:38:49

Citation :

lors de mes rendus la quantité de ram utilisée a toujours été largement semblable

Oui, ça s'est logique, mais au niveau de la gestion, ça change tout (organisation, division en paquets...).

Citation :

Faudrait que jme retrouve une live et que je teste sur nux pour voir.

Au niveau utilisation des ressources, le pb, c'est qu'en liveCD, tu risques d'être à 50% à peine des capacité de ton ordi...

En tout cas, t'es un grand malade : jsuis en train d'y repenser, mais une texture de 21000x10000, je n'ai jamais pensé faire des tests avec !