



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: mooky

Contribution le : 30/12/2009 18:13:20

L'image est chargée en intégralité en mémoire et en brut non compressé ensuite blender traite l'image pour qu'elle soit lissée à l'écran sur la sphère du panneau matériel comme sur l'objet au rendu. C'est ce traitement de l'image dans sa totalité qui pose problème. blender la traite d'un bloc ce qui sature la mémoire tu multiplies les pixels bruts par le niveau de filtrage. 4x 8 ou 16 (je ne sais plus quel est le multiplicateur pour le mip map ce qui te donne une idée de la montée en charge de la mémoire jusqu'à ce que blender (en fait c'est windows qui m'affichait une erreur d'allocation mémoire et me ferme blender) .

Les logiciels 2d traitent autrement il ne charge et ne traite en temps réel que ce qui est affiché ce qui fait bien moins lourd.

J'ai constaté aussi ce problème pour une scène de la terre avec le même niveau de détail des textures. (Map terrestre + 2 cartes de nuages)

Pas eu d'autre solution que de couper en quatre les textures. Ou de traiter par portion de la frame 1 à 200 tel partie de 180 à 300 une autre partie ainsi de suite et au montage de fusionner les jonctions pour être sûr de ne pas avoir de décalage de texture.