



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: Eliam

Contribution le : 30/12/2009 22:52:00

J'avais eu exactement le même problème en utilisant probablement exactement la même texture (même taille, même poids, même format, ça sent l'image Blue Marble issue toute droit de la Nasa !) et j'avais pris le format disponible inférieur, je pense que le problème vient tout simplement de la version Windows, parce que j'avais successivement testé sur des PC 1 puis 2 puis 4Go de Ram et le problème était le même. Je sais déjà que certains logiciels de retouche graphique ne dépassent pas 10k² alors un truc de 3D, qui n'est pas exactement fait pour ça...Bref. Mais à quel fins tu as besoin d'une telle texture ? Parce que là ça te fait 1px=2km à l'équateur, et franchement je ne vois pas quel peut être l'utilité d'une telle précision, à moins de vouloir faire un zoom jusque dans les rues

Le format inférieur doit donner 1px=3km et je sais qu'il fonctionne bien. Voilà bon courage à toi pour tout ça en tout cas.

EDIT : et même niveau processeur j'avais testé sur ces 3 PC qui avaient respectivement un P3 monocoeur, un petit dual core 2,3GHz et un quadri à 2,3 aussi. Ça plantait sur les 3. Et puis évidemment des CG suivaient à peu près la même marche, quoi.