



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 23:31:11

en meme temps eliam c'est exponentiel si tu as 1px=3km et que tu passe à 3km ça te fait +50% soit *1.5, le nombre de pixels est donc multiplié par 2.25, et ensuite j'imagine que les opérations de blender doivent encore etre multipliées par plus que ça ...

après par contre il est possible que blender versio windows ait une limitation que blender linux n'a pas au niveau des opérations (genre blender windows planerait au bout d'un trop long temps de latence que la version linux supporterait, ça reste dans la mesure du plausible).