



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender digère mal les grosses textures ?**

**Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?**

Posté par: WizardNx

Contribution le : 31/12/2009 13:18:21

Yopiyo !

Bon j'ai pas taffé dessus hier soir donc rien de neuf, ce dont je suis pratiquement absolument sûr c'est que ce n'est absolument pas dû à un problème hardware, pour moi c'est soit blender, soit windows, soit les 2...

Comme je l'ai déjà dit, même quand on sature la ram, il y a la swap, et elle fonctionne très bien sur seven. Ce qui me fait plutôt me tourner côté software (et/ou mauvaise gestion des ressources par blender et/ou windows) c'est, comme je l'ai déjà dit, le fait que rien qu'au chargement de la tex dans blender ça fermait... Et ensuite en compressant l'image ça chargeait mais plantait au rendu...

J'ai déjà eu des tas et des tas de plantages de blender (j'adore les scènes gigantesques) pour diverses raisons, scènes trop lourdes, trop de polys, trop de shaders poussés ou tout simplement instabilité de blender etc etc...

Quand la ram devient insuffisante, windows sort un message d'erreur pour le dire, par ailleurs j'ai essayé de charger la texture avec le moniteur de perf, la charge de ram n'était même pas à 75%, quand blender plante suite à une limitation (trop de polys par exemple) il donnait un message d'erreur avant de planter... Là c'est une fermeture intempestive, ce qui me fait plus penser à une limitation du logiciel, genre un dépassement bien gore d'une allocation, une division par zéro, un calcul improbable et imprévisible un truc dans le style quoi...

Citation :

everwind a écrit:

je me souviens avoir vu un sujet similaire (mais je sais plus ou), avec des textures énormes issues de la nasa de mémoire, mais je me souviens plus de l'issue xD

Oui et d'ailleurs il me semble que le topic émanait de moi

mais je ne me souviens plus de l'issue et je ne l'ai pas retrouvé en faisant une recherche avant de créer ce topic...

@ plouche

Nx.