



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: Batmur

Contribution le : 1/1/2010 23:25:58

Citation :

WizardNx a écrit:

Bon, suite à une batterie de tests, je vous confirme que ce n'est pas un problème de poids mais bien de dimensions... Même en compressant le jpeg au max pour finir avec une image de 5Mo ça plante quand même...

Ça me semble pas pertinent comme raisonnement. En interne, peu importe le format d'entrée, blender va décompresser l'image, donc peu importe que le jpeg fasse 5 ou 500mo, ça sera pareil.

Ici, rien que pour ta texture, si elle est gérée avec un canal alpha (=24 bits), elle va prendre en ram $(21600 * 10800 * 4) / (1024^2) = 890$ Mo. Après, je sais pas ce que tu as dans ta scène, mais faut faire attention à la limite de 2Go par processus des systèmes 32 bits.

Sur linux, je sais que blender crash avec un message dans la console du genre "problème d'allocation".

Si tu trouve pas de solution, je te suggère un rapport de bug. Il doit pas y avoir grand monde qui utilise des textures aussi grosse, tu pourrai bien avoir trouvé un bug. Au pire, t'aura sûrement une réponse pertinente.