



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: loupierro

Contribution le : 2/1/2010 8:13:46

Bonjour le BC et tout d'abord tous mes vœux pour 2010. Bon alors je viens de tester avec la texture du lien de Gaspard,(21600x10800) avec une normal map, rendu en 4m21s format 1980x1080,blender 2.49b, sur un plan d'environ 200000 vertice,avec l'AO à 1 et sans OSA,si je monte l'AO pas de problème,mais si j'enclenche l'OSA même à 5 plantage immédiat!Ma config est:Win7 32bits,core quad q8200,4Go de ram,Nvidia gtx260,voilà si ça peut faire avancer le "schmilblick" papy Mouseau serra content,amicalement,Pierro

edit: Même résultat avec la 2.48,quand à la 2.5 A0 elle ne veut même pas en entendre parler,plantage direct après ouverture.

re-édit: pour tester,même fichier sous Ubuntu 9.10 64bits,il me le rend tranquille,AO10 Osa11 toujours en HD,mon CPU n'est sollicité qu'à 75%.