



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: bobxxxl

Contribution le : 2/1/2010 12:16:11

salut, j'ai fait le test avec des textures en (22000x11000) fois 7(7 objets différents avec cette texture); plus de 1 millions de verticles, osa 16, AOE raytrace 10 samples. J'ai surchargé le système, pour l'obliger à utiliser toutes la ram 2.9GO et à créer 3 GO de ram virtuelle. ça rame un max mais ça ne plante pas, 51mn plus tard j'ai un rendu en 800X800.

Ubuntu 64 bits

3Go de ram

AMD64 3400(truc préhistorique)

blender 2.49(64bits)

Je suis entrain de faire un rendu avec la 2.5 pour le moment pas de plantage, rendu en cours (2/16).

J'ai tester avec une texture en 40000X11000 plantage direct au téléchargement de la texture.

En espérant que celle puisse t'aider.