



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 2/1/2010 15:10:33

Citation :

d'où l'intérêt d'acquérir windows7 ultimate :)

Tu voulais sûrement dire "integral"... Ultimate étant la version hackz

Batmur

Citation :

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.

Alors attention à ne pas se méprendre je le répète une Nième fois : **IL N'Y A PAS DE DECOMPRESSION**. Il y a une nuance et j'y viens en dessous.

Citation :

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.

Bon ya pas de canal alpha, c'est un simple jpeg, ensuite ton calcul bien que proche de la réalité est faux, ensuite il n'y a pas de limitation de 2Go en Ram par processus sinon je ne pourrait pas faire la moitié de mon taf sous toshop.

Alors oui on applique pixel par pixel une texture, mais non ca ne prend pas autant que ca dans la ram, c'est précisément pour celà qu'on a inventé des algorithmes de compression d'image, il faut arreter de croire que chaque pixel d'une texture va peser son kilo dans la ram, même en temps réel ce n'est pas le cas. Et en plus de ca, si blender / opengl / le moteur de rendu de blender, sont bien codés ils utiliseront un processus d'octree qui fait que toute la map elle même ne sera pas prise en compte, lors de l'affichage viewport ET lors du rendu. Ce qui me laisse penser que c'est bien un probleme de codage dans blender. Et le fait que ca marche sur Nux et pas sur win (ou bien sur 64b et pas sur 32b) me laisse penser que c'est précisément une routine de calcul qui n'est pas bornée et qui fait tout foirer quand l'unité d'allocation est dépassée...

Un exemple pourri (mais qui pourrait vous aider à piger si vous avez pas compris là où je veux en venir), une variable déclarée integer a une limite et si on essaye d'y rentrer un trop grand chiffre, beh ca foire, c'est pourquoi on teste la longueur du chiffre pour savoir si on va le mettre en int, en double etc etc... Et ca expliquera pourquoi c'est nickel en 64 bits et pas en 32...

Moi je mettrai presque ma main à couper que le problème se situe là...

@ plouche

Nx.