



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: everwind

Contribution le : 2/1/2010 21:17:13

aucun idée de la façon dont indigo fonctionne mais avec une scène normal (environ 40 000 verticles) et une dizaine de texture en 5000*5000 (qui feraient donc 72mo dans la ram par texture en brut) et un éclairage par une image HDRI en 4000*4000 (j' imagine pas ce que ça donne en brut ça xD), je suis à 450mo d'utilisation ram, donc indigo n'a pas en permanence l'intégralité des textures en mémoire (d'ailleurs comme indice de la consommation ram si on fait plusieurs layers de lumière la ram est multipliée par le nombre de layer, or les textures ne sont certainement pas chargées 2 fois

)