



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: WizardNx

Contribution le : 3/1/2010 15:37:35

Citation :

Il faut bien faire la différence entre la taille et le format du fichier de la texture, et son la taille et le format de la texture en interne à blender, c'est à dire dans la RAM.

Autrement dit, peut importe que la texture soit en jpeg sans canal alpha, en ram, ça sera identique.

et bah non ! Et je réitérerai à l'identique le post auquel tu as fait réponse : où l'invention d'algorithme de compression, de leur implémentation en natif dans des moteurs ET 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.

Citation :

Batmur a écrit:

Citation :

everwind a écrit:

en tout cas je sais pas comment fonctionne blender pour ça mais je peux vous assurer que tous les moteurs de rendus ne chargent pas les textures en brut dans la mémoire vive (faudrait que je teste sur blender)

Et si c'est le cas c'est franchement une drôle d'idée

Et pourquoi pas ? T'as des sources ? C'est pas pour troller, mais j'ai une formation en informatique, j'ai pas mal étudié l'infographie, j'ai en partie codé un moteur 3d, ... Je vois pas comment on peut faire autrement que charger les textures complètement.

Et beh moi (bon c'était ya quelques années maintenant) jme suis farci l'algo du jpeg en cours de traitement du signal, et tous les principes de compression/decompression des images et videos...

Citation :

Citation :

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.

Perdu, les octree s'occupent uniquement de la géométrie (vertices, edges, ..).

Nan pas perdu c'est toi qui n'a pas compris de quoi je parlais.

Citation :

j'ai en partie codé un moteur 3d, ... Je vois pas comment on peut faire autrement que charger les textures complètement.

M'enfin, je suis près à apprendre, pas de soucis =)

Justement, on appelle cela l'Octree en langage JV ! Ca concerne la géométrie, mais aussi les textures dans tout bon moteur 3d qui se respecte...

Et si tu t'amuses à coder des moteurs 3D je t'invite à te renseigner à ce sujet pour éviter d'avoir à charger pour rien les 95% de ta scène qui ne seront pas visibles...

Edit: Et puis je t'invite aussi à commencer par coder des moteurs de jeu en 2D (ne pas prendre ça méchamment au contraire hein, c'est constructif), ça te permettra d'ailleurs de mieux appréhender le problème de la gestion du affiche/affiche pas... Pour ma pomme j'ai commencé à coder des moteurs de jeux 2D, c'était pourri au début, quand je chargeais tout ça ramait à mort etc etc ce qui m'a conduit à améliorer la chose et justement n'afficher que ce qui doit être vu etc etc... Puis j'suis passé aux moteurs 3D mais c'est plus chiant et ça prenait du temps, et comme c'était pas pour le boulot j'ai pas continué faute de temps...

Citation :

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 HDR1 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 ;)

Vui vui t'inquiètes, ne te laisses pas égarer du bon chemin, c'est bien ca ;)

Et pis en plus, c'est pas souvent qu'on arrive à tomber d'accord, alors manqueraient plus qu'on ait tort tous les deux MOUARF

;))

Edit: Jsais pas ce qu'ils ont tous avec la Ram... Ca doit venir des arguments commerciaux pour faire acheter des barettes au gens... Oh on a envoyé Armstrong et Aldrin sur la lune avec des ordinateurs qui en avaient moins qu'une calculatrice aujourd'hui ! A vous écouter on pourrait presque pas faire tourner blender en écoutant de la zik... Bah oui atta 150 chansons dans la playliste ca va te saturer la ram à coup de 8 Mo le MP3 ca grimpe vite...

Edit2 : Ya une regle d'or quand on programme du lourd, ca s'appelle l'optimisation, sinon on est un gros porc de programmeur

@ plouche

Nx ex-gros porc programmeur mais toujours irl