



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 16:09:06

Citation :

everwind a écrit:

mais n'est-ce pas que désormais 4Go de RAM est devenu utile pour certains trucs (genre si tu touches à de la vidéo en HD par exemple :-p)

Ca est une explosion et la montée en puissance du hardware qui a provoqué une colossale montée de fainéantise chez les programmeurs... Ya carrément eu une époque où le développement passait pas le raisonnement : "Optimisation ? Pourquoi faire ? Avec le hardware d'aujourd'hui on peut tout faire tourner"...

Pour reproduire les effets spéciaux de Retour vers le Futur aujourd'hui on aurait pas assez de 4 Go de RAM et pourtant à l'époque j'aurais évoqué ne serai-ce que 512Mo de RAM sur un PC on aurait fait enfermer DirectOS à l'asile...

C'est un poil exagéré, mais ya énormément de vrai.

@ plouche

Nx.