



Forum: Questions & Réponses

Topic: Crash quand Compositing activé

Subject: Re: Crash quand Compositing activé

Posté par: zeuro

Contribution le : 1/6/2013 13:03:18

Je te conseille de jeter un oeil à l'onglet Performance dans la colonne N du node editor. Il y a là, plein d'options pour limiter la surcharge mémoire comme le hide preview pour éviter le rendu d'une miniture dans les nouveaux neuds ajoutés ou le choix chunksize pour délimiter la taille des tiles.

Maintenant, c'est vrai qu'une texture de 21000 pixels de large pour le rendu d'une image 10 fois moins large.

Même si une partie de la texture est sur la face cachée de la planète, elle a quand même un niveau de détail inutilisé qui ne sera pas vu au rendu. A moins de zoomer fortement sur un continent.

Tu peux très bien en faire des versions plus basse def en 4k. (si j'ose dire que du 4K, c'est de la basse def

)