



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender digère mal les grosses textures ?

Subject: Re: Blender digère mal les grosses textures ?

Posté par: Batmur

Contribution le : 2/1/2010 12:48:11

Citation :

Fadge a écrit:

Hey j'ai pas répondu à ton post. En fait c'est pas une question de charge de ram ou quoi que ce soit, je pense : les modules de mémoire, pour les images, autorisent une taille max (à vérifier) : c'est en tout cas valable pour les cartes graphiques, comme l'a montré je ne sais plus quelle boîte sur je ne sais plus quel jeu (c'est précis hein ! promis dès que je retrouve je post le lien), qui gère des maps de 32000². Pour réussir à afficher ça, ils ont dû bidouiller pour que la carte graphique puisse afficher la map entière (les CG ont x puces de mémoire qui forme la mémoire totale), étant donné qu'on ne peut pas diviser les fichiers entre les différentes partitions. P-a que le problème vient de là (et qu'au moment de recoller les différentes parties de la même map dispatchée entre les différentes barrettes, ça merde).

Je dis ça en tant que gros noob d'hardware

Cette limitation est uniquement valable dans du temps réel (jeux, affichage du viewport de blender, ...), Si chez Nx, ça plante au rendu, ça peut pas être ça. Néanmoins, il me semble avoir lu quelque part que la limite en taille des textures dans blender était de 8000². Visiblement cette limite a du évoluer, mais il y en a peut-être encore une.

Par contre, si ça marche sans problème sur un linux 64 bits, c'est probablement un problème dû au 32 bits (pour éviter le troll sur windows

).