



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Out of memory**

**Subject: Re: Out of memory**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 1/4/2019 8:57:37

Salut, Paolina.

Ce n'est pas les textures qui doivent être allégées, c'est le maillage. Le maillage, quand on débute (je suis passé par là aussi) est toujours excessif. Les textures permettent justement de tricher et de remplacer des détails par des images.

Ce serait intéressant de voir une partie de ta modélisation, si tu pouvais nous montrer une image, ou poster un blend d'une partie de ta place.

Cycles est merveilleux de réalisme, parce qu'il prend la lumière en compte comme dans la réalité, mais au prix de calculs très longs. Eevee, le nouveau moteur de la 2.80 triche à outrance et permet des rendus "presque" (selon la complexité tout de même) en temps réel.

Il faut un petit temps d'adaptation pour passer de la 2.79 à la 2.80, mais passé ce cap, que des bénéfices. Enormément d'améliorations, et nous en sommes qu'à la version beta, donc plein d'autres à venir. Je t'engage fortement à essayer. Et puis, il est toujours possible d'utiliser Cycles dans la 2.80 (il n'y a que quelques réglages à changer, surtout dans les luminosités, entre Eevee et Cycles).

J'ai été très étonné par Eevee qui, si l'on s'y prend bien, peut dépasser Cycles en qualité.

EDIT : Je viens d'aller voir une vidéo panoramique de ta place Masséna. Je comprends l'ampleur de la tâche !!!! Bon courage !!!