



Forum: Questions & Réponses

Topic: Out of memory

Subject: Re: Out of memory

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 1/4/2019 9:29:43

Je viens d'aller voir. Superbe, bravo !!!!! Excellent.

Pour ton problème de saturation mémoire, j'ai agrandi la première image (le maillage) et je note par exemple que le sol de la place est composé de nombreux triangles (alors d'abord, le triangle, c'est pas l'ami de Blender) mais pourquoi tant de faces alors que quelques rectangles, là où c'est plat, suffiraient. C'est sûr que ce n'est pas en améliorant que le sol que tu vas alléger ton blend, mais ce doit être pareil pour d'autres parties, par exemple, les fenêtres et les volets. Tout ce qui est à peu près plat mérite d'être simplifié, les réverbères, les statues, c'est plus difficile évidemment.

Je vois que tu es déjà très avancée, alors je crois que si tu lançais ta scène dans la 2.80 avec Eevee, tu y gagnerais, en oubliant pas que sans réglages spécifiques, ça peut paraître dégueu... au début.

Imagine que tu veuilles faire une animation avec ta scène, des heures de rendu par image, ce serait dingue, avec Eevee, quelques secondes et hop....

Alors avec Eevee, il faut bien discerner le rendu en temps quasi réel dans le viewport du rendu calculé qui peut être légèrement différent et plus long, mais en secondes, pas en minutes ou en heures.