



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.8x : Actus, tests, feedback..

Subject: Re: Blender 2.8x : Actus, tests, feedback..

Posté par: lollito

Contribution le : 25/5/2019 23:01:56

Salut,

merci Thewada.

Bon, le problème n'a rien à voir avec ça, mais en allant dans la console on voit un truc avec l'add-on cité mais je pense pas que ce soit grave, c'est qu'en fait j'ai fais des exports/tests sans me soucier de nommer avec la convention prévue dans l'add-on. Je crois que ça vient de là, et si c'est ça c'est rien du tout.

Pour mon souci de plantage, après quelques recherches dans la scène, grâce à la gestion de collections, j'ai pu isoler des parties et voir. J'ai 15 collections, et je les ai mises visibles une à la fois, et rien ne se passe. Ensuite j'ai mis seulement les 7 premières. Rien Les 8 dernières ne font pas planter non plus. Bon signe.

J'ai testé différentes combinaisons et j'en viens à la conclusion qu'il y a une limite atteinte, je pense en mémoire, un truc du genre, au niveau de l'affichage des wireframes viewport. Cela viendrait-il de ma carte graphique, d'une limite chez blender, d'autre chose ?

Toujours est-il que je suis soulagé, ce n'est pas le fichier qui est buggé.

Enfin, si ma conclusion est bonne.

Je vais continuer à bosser dessus et voir, mais j'aimerais être sûr aussi que je n'ai pas un souci avec mon PC ou ma CG.

C'est vrai qu'il y a pas mal d'objets à afficher, mais c'est du low poly, sans modifier, juste des matériaux basiques (le plantage arrive en mode solid aussi de toute façon), quelques lampes point, genre une dizaine maxi, quelques emptys. Bref c'est pas du lourd vraiment.

Voilà quelques retours, chez vous ça réagit comment avec beaucoup d'objet en mode wireframe (celui du Viewport Overlay)? L'option extra n'a aucune incidence.

A + !

EDIT : Oui bon il suffit de baisser le slider à zéro et ça allège beaucoup la vue. J'avais

pourtant essayé, ça doit être la dernière beta installée aujourd'hui qui a remis les choses en ordre. J'ai passé du temps sur les collections pour rien
J'aurais du commencer par là...