



Forum: Questions & Réponses

Topic: Comportement 2.8

Subject: Re: Comportement 2.8

Posté par: lucky

Contribution le : 5/9/2019 17:14:03

Salut Guppy,

La 2.8 est une version bien à part, avec son lot de réjouissance et de déceptions... Blender tirera vraiment parti des changements dans les prochaines versions >2.81.

En plus des changements radicaux en terme d'interface, il y a beaucoup de bugs et de choses non optimisées sous la 2.8 actuellement (viewport lent...).

Citation :

il y a seulement un sun, et normalement une petite ampoule verte apparaît dans le panneau de droite pour régler la puissance du sun qui de base est bien trop puissant et crame tout, mais il arrive que je parvienne à obtenir son apparition le plus souvent non

Je n'ai pas souvenir d'un tel bug, le bouton de l'ampoule verte n'apparaît pas toujours quand le sun est sélectionné? Très étrange! Tu peux tenter d'ouvrir ton fichier avec Blender 2.81 (en beta) et voir si le bug est résolu:

<https://builder.blender.org/download/>

Citation :

J'en suis à me demander si lors de la création d'un matériau nouveau il faut cliquer sur use nodes pour que la barre soit bleue ou grise. Bref je ne comprends plus rien au fonctionnement de la 2.8

En bleu, Use Node est activé. Cela offre un accès avancé aux shaders nodaux (voir la fenêtre des nodes).

En gris les nodes sont désactivés, il y a juste des options très simples pour configurer le matériau à la place (base color, metallic, specular, roughness).

Citation :

Parfois j'obtiens une image convenable avec le look dev mais si je retourne sur "matériau" puis reviens sur "look dev", tout est devenu blanc brillant, plus aucune couleur.

Lorsqu'on modifie un matériau ou un paramètre de rendu, selon le cas Blender peut avoir besoin de recompiler les shaders. Dans ce cas tout devient gris blanc quelques instants, le temps que la compilation se fasse (barre de progression en bas).

Citation :

Ma carte graphique GeForce GTX 980/PCIe/SSE2

C'est une bonne carte, normalement tu ne devrais pas avoir de souci avec, du moins sous Windows, je ne pourrai pas faire de retour d'expérience sous Linux...