



Forum: Le coin des geeks

Topic: config pour projet d'environs 30 000 000 de vertex

Subject: Re: config pour projet d'environs 30 000 000 de vertex

Posté par: Bibi09

Contribution le : 20/11/2019 13:42:43

L'interface a pas mal changé en effet, de même que les raccourcis. Je m'y suis mis il n'y a pas très longtemps, j'étais aussi assez rebuté par ce changement.

Il faut bien changer ses habitudes de temps en temps, surtout que finalement, ça en vaut le coup. Au bout d'un petit moment on s'y retrouve quand même car beaucoup de choses ont changé d'un point de vue cosmétique plus que fonctionnel. Si tu ne trouves pas une commande, il y a la barre de recherche bien pratique aussi.

Si tu changes, et en particulier si tu utilises le moteur Internal de la 2.79b, ça risque de pas mal te perturber en plus au niveau des materials. Leur fonctionnement est totalement différent. Si tu as utilisé Cycles par contre, Eevee et Cycles utilisent le même principe de nodes. Tu peux même passer de l'un à l'autre sans trop d'effort, il m'a semblé.

Avec ta GTX1050 Ti, tu peux déjà tester Blender 2.8 en rendu (Cycles sous la 2.79b, et Eevee aussi en 2.8). Avant de changer d'ordi, ça te donnera un aperçu de ce que tu peux en tirer et même commencer à tester Blender 2.8 au mieux.

Je pense que tu devrais y voir un gain avec par rapport à ton CPU.

Pour la rotation, si tous tes objets subissent la même rotation, tu peux tester cette astuce.

C'est utile si tu as beaucoup d'objets, s'il y en a peu ça ne sera pas très efficace :

- Tu importes tous tes meshes dans la scène.
- Tu crées un Empty au centre.
- Tu sélectionnes tous les objets de ta scène (sauf l'Empty créé) et tu les parentes à cet Empty.
- Tu effectues ta rotation sur l'Empty uniquement, ta scène tournera avec.

D'un point de vue mathématique et donc du calcul fait, c'est plus léger et l'ordi devrait moins ramer en effectuant la rotation. C'est pas un miracle mais ça pourrait te donner quelque chose de légèrement plus fluide, une fois encore à condition que tu aies plein d'objets.