



Forum: Questions & Réponses

Topic: Comportement 2.8

Subject: Re: Comportement 2.8

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/12/2019 20:49:41

Hello,

Si tu ne maîtrises déjà pas trop Blender 2.79, tu n'as pas grand chose à perdre avec la série 2.8x. La 2.81 semble stable, mais je ne l'ai utilisé que pour du très très basique pour l'instant. Il y a déjà eu des améliorations par rapport à la 2.80.

C'est vrai qu'entre les deux, le choc est surtout au niveau de l'interface. On se rend compte que les choses ont surtout bougé, quelques unes moins utiles ou en doublon sont éventuellement supprimées. Le workflow est légèrement différent pour certains éléments mais je le trouve plus productif/pratique.

À titre personnel, comme tout le monde, j'ai dû changer quelques habitudes. Maintenant, je ne repasserai pas sous 2.79 car je lui préfère la 2.8x.

Ça dépend aussi de tes projets. Voici mon avis, bien que tout le monde puisse ne pas être d'accord avec ce point de vue.

- Si tu veux utiliser le BGE (jeux vidéo), la 2.8x le supprime totalement. Cependant, tu peux toujours te rabattre sur d'autres moteurs de jeu en dehors de Blender, du moins si tu n'es en sens capable en plus de l'apprentissage de Blender. Sinon, reste bien entendu sur la 2.79.

- Si c'est pour de l'animation, je partirais sur la 2.80 en testant EEVEE (c'est ce que je compte faire pour au moins un de mes projets sous la 2.8x). En tout cas, pour ma part j'ai des projets qui se déroulent en intérieur et de nuit, Cycles est mort. EEVEE est sacrément rapide, au prix d'une qualité des effets moins bonne. Mais pour de l'animation, ça fait largement le taf (tu peux voir quelques exemples sur YouTube).

- Pour du rendu d'images fixes, c'est au choix. Je ne suis pas trop l'évolution de Cycles pour savoir s'il y a eu beaucoup d'améliorations entre 2.79b et 2.8x. J'ai vu la possibilité de combiner GPU et CPU pour une même image, mais franchement, c'est pas très intéressant.

Pourtant j'ai un Intel 6 cœurs/12 threads et ça ne fait que ralentir le rendu si tu as une bonne carte graphique. Le rendu attend le CPU alors que le GPU a fini depuis un bail...

Sans parler de la taille des tuiles pour le rendu qui ne peut pas être optimal à la fois pour GPU et CPU. Le CPU aime de petites tuiles, les GPU des grandes. Entre les deux ? Aucun n'est à sa performance maximale.

Salut !