



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Rendu problématique avec Eevee : solutions**

**Subject: Rendu problématique avec Eevee : solutions**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 3/4/2020 15:20:36

Bonjour.

J&#039;ai lutté tous ces derniers jours avec des rendus qui ne correspondaient pas au viewport en mode render.

Mes rayons de phare en volumetrics refusaient obstinément d&#039;apparaître et d&#039;autres objets en émission étaient complètement distordus. J&#039;ai couru les forums, le manuel et les tutos, en vain.

Et je viens de trouver la cause de mes mésaventures.

J&#039;ai pris l&#039;habitude de changer le clipping, tant dans le viewport que dans la caméra, "in" à 0.001 et "out" à 1000000.

Ça ne m&#039;a jamais causé de problèmes avec Cycles ni même autrefois avec le BI. Mais dans Eevee, ça a un gros impact !

Donc de mettre "in" à 0.1 et "out" au minimum selon la scène a résolu mes problèmes.

Alors... si vous avez des soucis de ce genre, essayez de trifouiller le clipping, surtout de la caméra.

EDIT : J&#039;ai découvert depuis qu&#039;il y a encore un autre clipping dans les propriétés générales des "volumetrics".