



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Rendu super ultra rapide Workbench**

**Subject: Re: Rendu super ultra rapide Workbench**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 30/9/2020 13:38:09

@meltingman : pas de souci, je répondais juste à moonboots.

@moonboots: D'un point de vue technique, le workbench n'est qu'une version "renderable" du mode Solid. Et comme le dit Meltingman, le rendu est extrêmement rapide. On peut aussi faire un rendu du viewport avec le mode Solid. Donc quel intérêt d'avoir un mode de rendu dédié ?

La réponse est relative simple, pour moi ça relève avant tout de la praticité (ergonomie). Comme le Workbench est un moteur de rendu séparé, tu peux avoir une configuration dédiée au rendu.

Par exemple, tu modélises avec un matcap mais tu veux faire un rendu avec un matériau de type "flat" avec des ombres. C'est bien entendu un peu relou de changer à chaque fois les réglages selon que tu modélises ou que tu fais un rendu...

Tu peux donc voir le moteur Workbench comme une sauvegarde d'un état pour le rendu (avec ou sans ombre, etc) indépendamment de celui de la modélisation.

De mon point de vue, le workbench est très bien indiqué pour tester une animation dans une scène chargée. Dans le viewport, ça ne tourne pas toujours à 30 ou 60 FPS même en Solid et c'est bien pratique de pouvoir faire un rendu très rapidement y compris avec un éclairage et un ombrage sommaire.

J'espère que c'est une réponse qui sera plus précise.

Il y a peut être d'autres cas d'utilisation du Workbench, chacun voit un peu midi à sa porte selon ce sur quoi il travaille !

PS: ma première réponse faisait avant tout référence à la possibilité très intéressante d'attribuer une couleur aléatoire à chaque objet, dans le workbench en général (que ce soit en Workbench ou Solid).