



Forum: Python & Plugins

Topic: script python pour dupliquer un objet et fusionner le tout

Subject: Re: script python pour dupliquer un objet et fusionner le tout

Posté par: neonclignote

Contribution le : 1/12/2020 17:15:17

et voici une nouvelle question à propos de ce script qui concerne la limite de capacité de la puissance du pc utilisé sur lequel tourne Blender.

Avec ce script générant un damier de 10x10 carrés:

```
import bpy
cubeb Blanc = bpy.data.objects["CubeBlanc"]
cubenoir = bpy.data.objects["CubeNoir"]
for i in range(0,10):
    for j in range(0,10):
        blanc = bpy.data.objects.new("blanc", cubeb Blanc.data)
        blanc.location.x = 4*i
        blanc.location.y = 4*j
        blanc.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(blanc)
        blanc.select_set(True)
        noir = bpy.data.objects.new("noir", cubenoir.data)
        noir.location.x = 4*i+2
        noir.location.y = 4*j
        noir.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(noir)
        noir.select_set(True)
        blanc = bpy.data.objects.new("blanc", cubeb Blanc.data)
        blanc.location.x = 4*i+2
        blanc.location.y = 4*j+2
        blanc.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(blanc)
        blanc.select_set(True)
        noir = bpy.data.objects.new("noir", cubenoir.data)
        noir.location.x = 4*i
        noir.location.y = 4*j+2
        noir.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(noir)
        noir.select_set(True)
        for ob in bpy.context.scene.objects:
            if ob.type == "MESH":
                ob.select = True
                bpy.context.scene.objects.active = ob
            else:
                ob.select = False
bpy.ops.object.join()
import bpy
cubeb Blanc = bpy.data.objects["CubeBlanc"]
cubenoir = bpy.data.objects["CubeNoir"]
for i in range(0,10):
    for j in range(0,10):
        blanc = bpy.data.objects.new("blanc", cubeb Blanc.data)
        blanc.location.x = 4*i
        blanc.location.y = 4*j
        blanc.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(blanc)
        blanc.select_set(True)
        noir = bpy.data.objects.new("noir", cubenoir.data)
        noir.location.x = 4*i+2
        noir.location.y = 4*j
        noir.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(noir)
        noir.select_set(True)
        blanc = bpy.data.objects.new("blanc", cubeb Blanc.data)
        blanc.location.x = 4*i+2
        blanc.location.y = 4*j+2
        blanc.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(blanc)
        blanc.select_set(True)
        noir = bpy.data.objects.new("noir", cubenoir.data)
        noir.location.x = 4*i
        noir.location.y = 4*j+2
        noir.scale.z = 0.1
        bpy.data.collections["damier"].objects.link(noir)
        noir.select_set(True)
        for ob in bpy.context.scene.objects:
            if ob.type == "MESH":
                ob.select = True
                bpy.context.scene.objects.active = ob
            else:
                ob.select = False
bpy.ops.object.join()
```

Blender ne plante pas sur mon pc. Même avec 100 (à la place de 10), ça ne plante pas !

Par contre, il se crée des lenteurs avec n=1000 si bien que le damier n'est jamais réalisé sur mon pc qui a que 8 Go de RAM.

1) Je demande donc à quelqu'un qui aurait un pc ultra puissant (128 Go de RAM) jusqu'à combien (nombre de carrés) au maximum il peut réaliser ce damier avec Blender?

2) Enfin, étant donné que mon but est de réaliser un damier avec 10^{12} carrés de côté, je suis persuadé que le plus puissant ordinateur de France (ou du monde) réaliserait ceci. Mais je n'en suis pas si sûr.

C'est pourquoi je demande si on le droit de se faire inviter au CEA afin de faire cet essai avec Blender sur le plus puissant calculateur de France.