



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rendement en temps réel pour l'animation ?**

**Subject: Re: Rendement en temps réel pour l'animation ?**

Posté par: moonboots

Contribution le : 26/10/2021 8:25:39

à part rester en mode Solid ou choisir Eevee à la place de Cycles, qui sont sans doute les méthodes les plus rapides pour avoir un aperçu le plus proche du temps réel, je ne crois pas qu'il y ait de méthode magique. Après bien sûr il y a la simplicité de ta scène, le sampling, etc... qui jouent dans le temps de calcul. Tu peux aussi décider de sauter des images pour coller au temps réel mais apparemment ce n'est pas ton souhait...