



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rendement en temps réel pour l'animation ?

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

Posté par: Bibi09

Contribution le : 26/10/2021 10:15:10

Tu peux surtout passer en mode de rendu Workbench (à la place de EEVEE ou Cycles). Il possède des shaders simplifiés. En jouant aussi avec le Simplify pour réduire temporairement les détails des meshes (modifier subdivisions, etc).

Si cela ne suffit pas à atteindre le nombre de FPS souhaités, tu peux alors passer par un rendu viewport en vidéo. Les calculs avec les paramètres indiqués au-dessus (Workbench, Simplify) devraient être nettement accélérés. Tu peux également réduire la résolution des images pour accélérer davantage.

D'ailleurs, je te conseille de faire ton montage vidéo avec ces vidéos de prévisualisation puis, quand ton projet sera finalisé, effectuer les rendus finaux en haute qualité. Tu auras ainsi une vue globale du montage, transitions à retravailler, avant de passer des heures de calcul.