



Forum: Questions & Réponses

Topic: Diminuer le temps de rendu !

Subject: Re: Diminuer le temps de rendu !

Posté par: Raf

Contribution le : 22/3/2009 18:58:45

Comme a dit Svink, optimise la modélisation (diminue au maximum le subsurf, essaye de réduire au maximum le nombre de faces, supprime les parties des objets qui ne seront pas visibles), l'éclairage (est-il vraiment nécessaire que telle ou telle lumière produise des ombres? si tu utilises l'AO, est-ce que tu ne pourrais pas t'en passer en rajoutant une ou deux lumières? Évite les area lights, utilise le buffer shadow plutôt que le ray shadow), et évite les calculs par raytracing (si tu ne peux vraiment pas t'en passer, diminue le max depth au maximum). Diminue l'OSA, surtout si tu as du vector/focal blur auquel cas fais un test en t'en passant totalement. Est-ce que tu peux diminuer la résolution de rendu? Diminuer la largeur de l'image par 2 divise le nombre de pixels à rendre par 4...

Avec tout ça tu dois pouvoir réduire amplement le temps de rendu (j'ai déjà fait passer un rendu de 10 minutes à 1min30 sans changement d'aspect au final, rien qu'en optimisant ma modélisation...)

Après à part ces conseils généraux, on ne peut pas t'aider sans avoir au minimum un screen de ta scène, voire un .blend pour avoir les différents paramètres (matériaux, lampes etc.)