



Forum: Questions & Réponses

Topic: Comment améliorer le rendu d'Eevee ?

Subject: Re: Comment améliorer le rendu d'Eevee ?

Posté par: Guppy88

Contribution le : 21/5/2019 23:16:57

Quand j'ai vu ton premier rendu, j'ai pensé que tu avais donné une trop grande puissance à ton soleil. Je trouve que Eevee est très sensible à ce paramètre, un peu plus ou un peu moins de puissance peut changer totalement l'aspect de l'image qu'il fournit, plutôt une image fade et plate ou bien contrastée.

Et si on utilise le SSS. des rendus de matériau extrêmement différents d'une face à l'autre d'un cube par exemple selon la puissance et l'orientation réciproques, (soleil, cube, angle des faces avec les rayons du soleil)

La position du soleil est extrêmement importante dans Eevee

Au point que je me demande si on peut réellement mettre "All" dans le node de sortie et conserver les mêmes réglages pour un et l'autre moteur, ou s'il faut plutôt changer et passer le moteur de rendu sur Cycles ou Eevee dans la case du node de sortie.

Sous Linux le rendu Eevee de la 2.80 n'est pas constant, et de temps en temps produit chez moi un matériau tout noir dans le Viewer, alors qu'il reste bien rendu dans Cycles et même Eevee en vrai rendu (F12).

Rimpothé écrit que Eevee est plutôt destiné à permettre de voir le rendu en temps réel.

J'avoue que c'est bien pratique de voir immédiatement ce qui se passe avec par exemple un mixage des couleurs, une autre option du convertisseur un peu différent. (mais pas toujours il faut parfois attendre quelques secondes pour que les modifications que l'on vient de faire s'affichent dans le viewer.

L'aspect dans le viewer me semble également différent du rendu avec F12, plus ou moins clair, plus ou moins contrasté.

Ma dernière Version Linux du 20 mai, m'a planté plusieurs fois au moment de passer de "matériel" à "render" dans le Viewer. après le clic, la fenêtre se retrécit et blender se ferme.

Il y a plus qu'à aller chercher son fichier dans le recover autosave, qui heureusement fonctionne très bien lui.

Guppy