



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Différents rendus 2.91**

**Subject: Re: Différents rendus 2.91**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 22/9/2020 16:45:43

Salut !

Il y a une certaine différence de rendu ! Le premier n'était déjà pas dégueu à la base.

Ça devait pas être le Stradivarius de la guitare (une Rawlins par exemple !) mais ça doit être en effet une première guitare bien pratique pour se lancer à moindre frais. Avec la mode du DIY ("faites-le vous-même"), elle a toujours toute sa place !

J'ai un clavier qui relève plus du jouet que du synthé pro mais avec sa sortie MIDI c'est possible que je puisse composer quelques trucs pour mon projet.

C'est intéressant, mais tu n'as mis que 10 samples pour le rendu et 500 pour le viewport ou bien c'est une erreur d'inversion en écrivant le message ? S'il y a trop peu de samples, c'est normal que les algos de denoising fassent un truc moche. Tu peux aussi appliquer du denoising dans le viewport.

Sinon, tu as oublié le node Denoising du compositor dans la comparaison. Je le trouve catastrophique car il s'applique à l'image entière en fin de rendu et ça peut très vite donner un ensemble lissé à mort. Il est plus rapide que les autres je crois (encore que j'avais testé sur la 2.83, ça a pu changer).

Tu peux aussi essayer d'augmenter un peu les samples en passant par un rendu OptiX plutôt que CUDA (dans les préférences). Avec une GTX970, la différence se limite à une poignée de secondes malheureusement. Il faut une carte RTX pour voir une belle différence d'environ 30-40% sur le rendu (les RTX sont dotées de processeurs dédiés au lancer de rayons).

A noter que Blender ne prend pas encore en compte la totalité des capacités d'OptiX (pas tous les matériaux l'utilisent) donc c'est voué à s'améliorer !

Par contre, avec NLM j'ai constaté qu'il est très peu exploitable en animation. Le bruit comme on le voit dans l'ombre près du manche (?) fait une vraie bouillie en vidéo, pire que sur l'image sans denoising. Globalement, ces algos sont très sensibles aux textures fines et granuleuses, souvent interprétées comme du bruit elles-mêmes. Même à qualité de samples élevée, ça donne parfois un résultat décevant.