



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Différents rendus 2.91**

**Subject: Re: Différents rendus 2.91**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 23/9/2020 11:12:12

Sur la 2.90, le nombre de samples par défaut est de 32 (Viewport) et 128 (Render), sans "squared samples". Ça semble bien plus logique ainsi d'autant que le denoising n'est pas actif par défaut. A moins que ta version de Blender 2.91 soit bidouillée si elle n'est pas officielle.

Je ne pense pas que diminuer le nombre de samples en-dessous de 32 ou 64 soit vraiment bénéfique pour une scène suffisamment éclairée, et encore moins avec le denoising. Sauf bien sûr si tu coches la case pour avoir un nombre au carré de samples, là tu en as plus 10 mais 100.

Par ailleurs, l'adaptative sampling peut être intéressant à utiliser, couplé au denoising (avec les samples au carré). Il arrête le lancer de rayons sur des zones déjà suffisamment éclairées (et donc avec peu de bruit) mais continue là où il y a plus de bruit. En gros, le rendu est accéléré là où il y a plus besoin de faire plus d'itérations. Ainsi, tu peux augmenter le nombre de samples pour mieux définir les zones ombragées avec un temps de rendu réduit.

Pour les algorithmes de denoising, à part le node du Compositor qui intervient forcément en toute fin, ils se font au fur et à mesure pendant le rendu. Si tu regardes bien, tu vois qu'une cellule dont le rendu est déjà terminé et retraitée une fois ses quatre voisines adjacentes rendues à leur tour. C'est donc progressif pendant le rendu de l'image et non réalisé en post-prod globale. Ainsi, j'ai mesuré des différences de rendu entre le compositing (plus rapide) et le denoising en cours de rendu (plus lent).

Dans la 2.81, ils ont mis le denoiser de Intel (OpenImageDenoise). Pour la 2.90, ils ont ajouté OptiX pour toutes les cartes GTX récentes (je crois que dans la 2.83 c'était exclusif aux RTX).