



**Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Amd vs Nvidia**

**Subject: Re: Amd vs Nvidia**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 13/1/2021 10:34:24

J'ai pas vraiment de tutoriels si ce n'est de faire attention à la quantité de vertices par mesh, la résolution des textures (surtout en PBR où il en faut souvent 3-4 par matériau entre albedo, normal, roughness et metalness). Si tu as beaucoup de textures différentes, elles ne devraient pas faire plus de 256x256 ou exceptionnellement 512x512 pixels.

Ce que tu peux faire, c'est activer l'option Simplify au moins pour le viewport. Selon le niveau de détail de tes objets, ça pourra faire gagner un peu (pas énormément) de mémoire. Dans le même ordre d'idée, diminue la qualité des mesh loin de la caméra.

Enfin, avec EEVEE, utilise le nombre nécessaire de samples pour ton projet. Pas la peine d'avoir 64 samples comme définis par défaut dans Blender si la qualité est acceptable avec 32 ou 24 samples.