



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Accélérer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Subject: Accélérer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Posté par: rom95380

Contribution le : 13/2/2013 22:22:32

Salut à tous

Je fais actuellement un rendu vidéo sous Cycles, et je suis bien embêté car le rendu de chaque frame est long. Enfin c'est plutôt le temps passé avec marqué "Synchronizing Object" qui est long. Je fais une animation d'environ 800 frames Et j'ai au moins 80% du temps de rendu qui part là dedans, alors que quand je fais tourner la caméra dans le viewport avec Cycles il ne s'amuse pas à recalculer tout ça

Là pour faire tourner une simple caméra autour d'un objet j'ai l'impression qu'il recrée la scène à chaque fois !

Quelqu'un sait-il y a moyen d'optimiser tout ça ?

à noter que j'ai essayé plusieurs configurations avec Dynamic BVH / Static BVH, Use Spatial Splits, Cache BVH... Sans vraiment voir de différence flagrante. ça me dérange pas qu'il prenne 15 secondes au début pour calculer ça, mais de là à le faire pour chaque frame y'a de l'abus

Merci par avance, Romain.