



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Subject: Re: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Posté par: mistercroche

Contribution le : 14/2/2013 9:55:16

salut.

le plus rapide est le dynamic bvh, avec le cache activé, si tu n'as pas besoin d'un grand nombre de sample derriere, et si l'image est pas trop grande et si il y a pas de transformation type particules, deform cage, displacement. pour tout le reste, le static en calcul est plus long à fabriquer mais ira plus vite pour les samples... on utilise le dynamic plutot pour les preview et les petits calculs test sur des scenes simples.

à savoir que pour une anime, en general 15 seconde de bvh par frame est rien si ta scene est lourde. vois aussi si tu peux réduire les subdivisions non necessaire (deuxieme et troisieme plan) ça accelere le bvh et l'image sera bien quand meme... sauf si tu es en tres tres haute resolution.

par ailleurs, il est preferable de calculer tout ça avec la 2.65 au minimum. et un tile rendering en fonction de ta machine

CPU: 8x8 + nombre de core exacte: 2 pour i3, 4 pour i5, 8 ou 12 pour i7.

GPU: par tranche de 64×64 128 puis 256×256 puis 512×512 puis 1024×1024 etc... en fonction de la memoire de la carte. il y a un nombre où la carte refuse de calculer, prendre celui qui est le plus élevé et qui marche ;)

si est juste pour une preview animée, il y a en bas du troisieme onglet, il existe le mode simplify: il suffit de cocher et mettre à zero. ça enleve toutes les subdivisions pour le calcul. et donc le BVH sera plus rapide. ça permet de voir aussi là où il ya trop de poly qui ne servent à rien.