



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)**

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

Posté par: lapineige

Contribution le : 14/2/2013 18:31:03

J'ai la même carte que toi (une Asus), et effectivement, si elle est super rapide pour calculer tes samples, le BVH est parfois long.

Et oui pour de grosses images limites toi aux niveau des tiles: pour du Full HD (1920\*1080), je lui fait rendre en 4 tiles, c'est le plus lourd qu'elle puisse soutenir.

Après si tu as un bon processeur (du genre 4 coeur mini), tu peut pour ton animation utilisé un petite astuce: rend une partie de ton animation avec le GPU (une plus grosse partie de préférence, car il est plus rapide), et une autre avec ton CPU (n'oublie pas de réduire les tiles !) avec ton nombre de coeur(-1 pour la carte graphique).

Comme ça (ton ordi est inutilisable

) blender te rend l'animation plus rapidement (car GPU et CPU sont combinés, même si le CPU est un poil plus lent). Ensuite n'oublie pas de la rendre en images, c'est plus rapide que pour enregistrer une vidéo et cela prend moins de place sur la mémoire vive (car les frames sont enregistrer sur le disque au fur et à mesure, pas conservées comme pour une vidéo). Et si tu crash, tu ne perd pas cette partie de l'animation.

Et avec Blender reconstituer à partir d'une image une séquence vidéo est super rapide (pour moi 4 images par seconde en Full HD).

Si tu ne sais pas le faire

, on te l'expliquera.

Sur cette tartine, bon blend !