



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

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

Posté par: TicToc

Contribution le : 15/2/2013 6:11:50

Salut !

Je crois que ce n'est qu'à partir de la 2.64 que le calcul BVH est fait en multi threads.. car effectivement, avant, cela se faisait sur un seul core du cpu.

Et, effectivement c'est parfois longuet sur un seul core. D'ailleurs, c'est encore le cas avec ces foutues particules...

http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Ref/Release_Notes/2.64/Cycles

Il faut donc utiliser une 2.64 version r46023 ou au delà pour les BVH.