



**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 : 15/2/2013 7:54:42

+1 pour Ebrain

c'est justement pour ça qu'il y a le dynamique BVH pour la preview non? pour éviter au maximum ce calcul préliminaire lorsqu'il y a peu de changement dans la scène.

après, quand on lance du calcul lourd, les 20 ou 30 secondes de BVH, c'est juste une petite blague par rapport aux calcul des samples. sinon il existe aussi le rendu OpenGL qui est presque instantané aujourd'hui pour voir une anime, ou faire un calcul d'AO simple sur le blender renderer (super rapide) ou encore juste prendre son temps pour aller faire autre chose (manger, aller aux toilettes, appeler sa mère... bref.)

il y a 10 ans, je repense au fait que: rajouter une simple lumière ou une réflexion dans une scène multipliait le temps de rendu par 2, et c'était pas des secondes...

il n'y a plus lieu de se plaindre.