



Forum: Le coin des geeks

Topic: gain de fluidité viewport entre ryzen 3900X et 3950X

Subject: Re: gain de fluidité viewport entre ryzen 3900X et 3950X

Posté par: papillon

Contribution le : 17/9/2020 6:46:31

Bonjour, et merci pour ces retours. Pour Bibi09, j'ai également un fonctionnement de tous les coeurs et tour à tour, certains coeurs affichent un pic à 100% aussi. Avant de remixer mon projet avec des copies d'objets faite via ALT-D en lieu et place de copies faites avec SHIFT-D j'avais testé mon projet sur un autre ordinateur, à savoir un Ryzen 2700X équipé de 32 go de DDR4 et d'un GTX 1070 TI équipée de 8 Go de GDDR5. A cette époque mon projet qui en était à la moitié de sa réalisation connaissait les mêmes difficultés de sélection d'objet avec mon I7. En portant mon projet sur le ryzen ces ralentissements de sélection s'étaient considérablement atténués. En revanche, je n'ai pas eu l'occasion de voir si cela venait du CPU ou du GPU ou de la combinaison des deux. Qu'en penses tu ?

Pour meltingman, je ne connais pas cette technique de proxie d'objet. J'ai survolé le principe, et ça semble pouvoir être pas mal. Je vais creuser l'idée. Merci.

Pour Rimpotche, en fait le problème initial est de pouvoir sélectionner cet objet sur lequel on veut bosser. Maintenant, une fois la sélection réussie, le truc semble pouvoir être utile pour travailler aisément son objet. Je viens de tester le truc, c'est pas mal, merci beaucoup.