



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 : 20/9/2020 12:30:24

Bonjour à tous. Bon alors je viens de faire un test afin de bien cibler le problème. Ma scène qui connaît de gros ralentissement lors de la manipulation d'objet compte 4 753 668 vertex pour 68109 objets occupant 3,45 Gb en RAM en mode remixage avec ALT-D, ou 16 940 222 Vertex pour un nombre d'objet similaire avec une occupation de 8,68 Gb en RAM pour des objets copiés avec SHIFT-D). Je suis parti sur un comparatif avec la scène de 16940222 Vertex pour mon test, donc celle comprenant beaucoup d'objets copiés via SHIFT-D. J'ai ainsi créé un landscape de 16000 Vertex que j'ai copié via SHIFT-D afin d'arriver à un nombre similaire de Vertex que ma scène. Cette scène de Landscape compte ainsi 18350480 Vertex pour 1122 Objets occupant 4,67 Gb en RAM. Aucun ralentissement est à déplorer. La sélection simple d'objets s'effectue dans la seconde (alors que dans ma scène de 68000 Objets, ça prends 21 secondes à chaque fois). J'ai doublé mon essai en passant mes landscapes à 2242 objets occupant 7,98 Gb en RAM pour un nombre de vertex de 36 000 000. Je n'ai toujours aucun voir peu de ralentissement lors de mes sélection ou manipulation d'objet et pas de déperdition (sélection unique, car en multi sélection ca ralentit un peu). J'ai subdivisé ensuite mes landscapes afin de vérifier ce que donnait 1122 Objets occupant deux fois plus de Vertex, arrivant ainsi à 1122 objets pour 42 000 000 de vertex occupant 11,5 Go de RAM. Toujours aucune difficulté pour réaliser des sélections simple d'objet, très peu de ralentissement. Pour l'ensemble de mes essais je précise que la sélection multi objet connaît quelques ralentis, mais sans aucune déperdition (Dans ma scène de 68000 Objets, mes sélections multiples ne se faisaient jamais complètement). J'en viens à la conclusion suivante : Mes ralentissement lors de sélection ou manipulation d'objets ne viennent pas du nombre de vertex de mes scène ou de leur place occupée en mémoire, mais du nombre d'objet trop important. Parmi vous, si quelqu'un avait un PC équipé d'un CPU 12 coeurs ou plus avec une bonne carte graphique Nvidia (1050 GTX Ti minimum), je serais intéressé de savoir si vos sélections d'objets parmi une scène qui en compte 68000, connaissent des difficultés de sélection ou de manipulation. En vous remerciant.