



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: Bibi09

Contribution le : 20/9/2020 16:10:39

Je viens de tester. J'ai dupliqué les objets avec Alt+D, Blender occupe 2.9 Go de RAM. Les objets sont des Suzannes auxquelles j'ai appliqué un subsurf. La scène compte en réalité 135M de faces.

Donc pour rappel, j'ai un CPU 6 coeurs / 12 threads et l'affichage est réalisé par une GTX970 (équivalente à une GTX1060 donc meilleure que la GTX1050Ti que tu demandes). Au niveau de la mémoire, je dispose de 16Go organisés en 4 barrettes de 4Go (quad-channel).

J'ai fait différents types de sélections : clic-droit, cercle, rectangle, tout, aucun et aléatoire.

Voilà en vidéo ce que ça donne. Je précise si cela a une importance que je suis sous Linux pour cette vidéo. Il ne m'a pas semblé constater de grosses différences quand j'avais testé sous Windows.

<https://streamable.com/apb3lv>

A noter que pour la sélection individuelle, j'ai déplacé la souris aussitôt après avoir cliqué. J'ai remarqué que la sélection par zone ne fonctionne pas si on fait une trop grosse zone d'un coup.

PS: pour la manipulation d'objets, je constate un lag dû au GPU par rapport à la quantité de faces affichées.