



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 21:59:01

J'ai fait un test avec les 68000 Suzannes où je les ai toutes cachées sauf une. Je m'attendais à ce qu'en la déplaçant, Blender soit aussi fluide qu'avec un seul objet dans la scène.

Résultat : le lag était aussi important que quand les 68000 Suzannes sont affichées. Cependant, ça reste chez moi utilisable.

Autrement dit, le GPU ne semble pas prédominant dans ces problèmes de performances mais le problème vient bien sûr du nombre d'objets et pas (uniquement) du nombre de faces.

Je pourrai tester sur mon portable pour faire l'inverse de ton essai. A savoir, voir l'impact du CPU.

Mon portable dispose d'une GTX1060 dont les performances sont très très identiques à celles d'une GTX970. Par contre, il n'a qu'un Intel i5 (4 cœurs, 4 threads). On devrait donc constater une baisse des performances.

EDIT: j'ai fait un test sur mon portable et je n'ai pas vu de performances autant en-deça par rapport à mon fixe. A tout casser, il faut 2 secondes pour qu'une sélection d'une seule Suzanne soit prise en compte. Pareil pour la sélection cercle et le délai pour afficher un objet déplacé.