



**Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Carte graphique GTX 580**

**Subject: Carte graphique GTX 580**

Posté par: Zly

Contribution le : 12/1/2012 23:00:39

Bon j'hésitais à ouvrir un nouveau topic sur ce sujet mais là je me pose vraiment des questions. (et je ne trouve aucune réponse sur le net)  
Alors voilà, j'ai changé mon ancienne carte (une gtx 460 1giga) pour opter vers une gtx 580 1,5 giga.

J'espérais que cela me fasse gagner du temps en terme de temps rendu (dans la logique des choses) et je constate qu'en fait, pas du tout. (précision, je calcule en général avec le rendu interne, vu les animations que je dois pondre, je ne sais pas encore si cycle me sera un grand secours)

A titre d'exemple, j'ai créé un robotmecha qui comporte pour l'instant plus de 2 millions de polygones (oui il est assez détaillé). Sur ma gtx 460, il prenait une minute 10 environ pour calculer une image en occlusion ambiante et sur la 580, il prend aussi une minute 10. Je ne pige pas pourquoi ce manque d'évolution, y'a-t-il des réglages à faire au sein de blender ?