



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Subject: Re: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)

Posté par: rom95380

Contribution le : 14/2/2013 23:17:51

Oui si si je sais faire, c'est juste que j'ai un peu les boules de devoir calculer un BVH De 15 secondes pour 2 secondes de rendu... à la limite si y'a 45 secondes de rendu par frames ouai, mais là les calculs sont rapides. Et pas possible de caler l'image avec le son parce que même dans le viewport je dépasse pas les 12 FPS. En fait j'ai environ 900k Polys je pense que c'est ça le problème. Je vais devoir faire un test en enlevant les détails puis les rajouter à la fin

Merci encore pour les réponses !

J'ai testé, je gagne environ 2 ou 3 secondes par frames, mais j'ai toujours le Synchronizing Object qui travaille