



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Accelerer un rendu animation Cycles (Synchronizing Object)**

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

Posté par: mistercroche

Contribution le : 15/2/2013 7:06:14

la vitesse du bvh semble dépendre u systeme, du CPU, mais surtout de la vitesse de la ram de la CG?

par exemple sur une grosse scene pour cycle vers 1 million de poly

CPU i7 portable ram 1333 cas11 ou 12 je suis pas sure... : bvh 37 sec

quadro 2000 : bvh 33 sec

CPU 2600k + ram 1600 cas 8: bvh 22 sec

gtx 580: bvh 19 sec

il semble que la vitesse de la ram joue un role important car la quadro calcul bien plus vite les passes sur cycle que l'i7 mais le bvh sur la quadro est affreusement long. la ram de ma machine est vilainement cher et rapide et se rapproche presque de la gtx 580 autour des 2000 en natif (sans compter le fait qu'elle soit doublée artificiellement en fonctionnement, visiblement pour cette operation cela ne sert à rien --> double precision oblige ??? )

bref, au final, la ram de la quadro est plus lente que tout le reste du systeme indépendamment de la puissance processeur. La gtx logiquement plus rapide...

le portable reste logiquement à la traine avec une ram vraiment tres lente de portable bon marché pourtant le CPU i7 n'est pas en reste et fait tres bien ses calculs en eclatant un Q6600 overboosté par presque 2.

les gtx 6xx ayant une ram encore plus véloce que la gtx 580. elle sont de bonnes candidate pour l'accélération du bvh avec plus de ram en general que les 5xx.

tout ça reste à verifier mais je suis expérimentalement presque sure de mon coup ;)