



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: Benches Cycles / GPU**

**Subject: Re: Benches Cycles / GPU**

Posté par: lucky

Contribution le : 23/6/2013 12:06:44

Ok je comprends pour la chauffe, mais pour le tile? Ca existe depuis au moins blender 2.63 (valeur min et max à l'époque), et si les valeurs ne sont pas optimisées, le temps de rendu devrait tout de même rester proportionnel à la puissance du GPU non? Et on peut classer les résultats selon la version de Blender pour que la comparaison soit juste effectivement (au passage tu as testé les dernière build sur graphical? Bonne optimisation des temps de rendu pour cpu et gpu <http://www.blenderartists.org/forum/showthread.php?216113-Brecht-s-easter-egg-surprise-Modernizing-shading-and-rendering/page604> et un nouveau "sampler" dans les options experimentales!)