



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: [Cycles] Loft Sunset - Test CPU/GPU**

**Subject: Re: [Cycles] Loft Sunset - Final / Problème rendu GPU**

Posté par: *\_tibo\_*

Contribution le : 15/4/2014 15:37:37

Un astuce pour contourner le problème...

Tu fais ton rendu à 250 samples sur une carte, et à 250 samples sur l'autre. Ensuite tu mixes les deux au compositing pour avoir l'équivalent d'un rendu 500 samples.

La luminosité sera un mix de celle des deux images, mais sera identique d'une frame à l'autre (enfin j'espère), supprimant l'effet de scintillement qui pique les yeux. C'est du bricolage, mais bon...