



Forum: Le coin des geeks

Topic: gain de fluidité viewport entre ryzen 3900X et 3950X

Subject: Re: gain de fluidité viewport entre ryzen 3900X et 3950X

Posté par: papillon

Contribution le : 16/9/2020 12:54:17

Bonjour Bibi09,

J'ai donc remixé mon projet tel que cela avait été conseillé dans un ancien post de fin Juillet en modifiant mes copies d'objets réalisées en SHIFT-D par des copies avec ALT-D. J'ai également coché la case 'Simplify' comme tu me l'as conseillé. Il y a du mieux sur mon I7 7700HQ équipé de 16 Go de RAM et d'une GTX 1050 TI équipée de 4 GO de RAM. Cependant le viewport reste saccadé. Le pire est le temps d'attente pour la sélection de chaque objet qui est de 20 secondes. Je ne parle pas de sélection multiple avec 'B' qui pour cette procédure est pire, et ne prend pas en compte tous les objets de la fenêtre. Mon projet faisant à présent environ 4 500 000 de Vertex pour une occupation mémoire indiquée par Blender d'environ 3.5 Go, j'ai fait une comparaison de performance avec le projet 'Mr Elephant' qui compte 5 500 000 de Vertex environ mais occupant une place mémoire de 1.5 Go. Une autre différence, je n'ai par trouvé dans 'Mr Elephant' de copies d'objets semblant avoir été réalisées avec 'ALT-D'. Le projet 'Mr Elephant' sur mon I7 est fluide lors du travail sur le Viewport. La sélection d'objets ne souffre d'aucun ralentissement ou déperdition. Pour tester une énième fois mon projet, je lui ai appliqué les mêmes réglages que ceux de 'Mr Elephant' mais cela n'a eu aucun effet bénéfique. Je pense que mon projet comporte trop d'objets (68000) alors que 'Mr Elephant' en compte 371 et que cela peut encombrer mon processeur, qu'en penses tu ? Si le problème vient de là, quel processeur serait à même de gérer autant de choses ?