



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: [WIP & tests] Fluides/ Molecular addon**

**Subject: Re: [WIP & tests] Fluides/ Molecular addon**

Posté par: lucky

Contribution le : 17/2/2021 22:45:36

Hello flahaut et bibi!

C'est un point faible de l'addon Molecular, même si techniquement il peut faire beaucoup de chose, il est beaucoup plus lent qu'un Houdini ou Tyflow, car mal multi-threadé (16% du CPU utilisé) / pas de support GPU... Espérons qu'un dev voudra bien y remédier un jour...

Cela dit il mange peu de RAM. Pour le test de neige ici, 1.5 Go pour 250.000 particules. Mais 2h de calcul quand même, après je ne suis pas encore expert, j'ai du monter énormément les substeps pour garder l'aspect rigide, peut être qu'il y a moyen d'optimiser plus. Là je teste avec plus de particules encore (400.000), ça monte à 7h de calcul et 2.5 Go (AMD 3900x 12 coeurs)

Le blob visqueux "pudding", j'ai mal optimisé c'est monté à 20 Go de RAM, mais c'est principalement dû à un mauvais paramétrage de la distance des "link" (la distance qui définit la longueur des liens entre les particules pour l'effet élastique). La distance était très grande, donc un grand nombre de particules liées étaient calculées, overdose de RAM... Environ 2-3 heures de calcul il me semble, du calcul de particules au meshing avec les metaballs.