



**Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Fonctionnement blender avec plusieurs cartes graphiques**

**Subject: Re: Fonctionnement blender avec plusieurs cartes graphiques**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 18/11/2019 13:01:06

Hello,

Pour ma part, j'ai deux GTX970 en interne. Sous Windows 10, j'ai activé le SLI, pas sous Linux.

Blender détecte les deux GPUs et le CPU pour Cycles.

Si je fais un rendu avec Cycles, Blender peut utiliser les unités cochées dans les options.

C'est-à-dire aller jusqu'à faire travailler simultanément les deux GPU et les différents cœurs du CPU sur une même image (mais le rendu est bien plus rapide lorsque les GPUs travaillent uniquement, sans le CPU donc).

Si tu souhaites utiliser EEVEE pour le rendu, sache que EEVEE ne peut faire le rendu que sur un seul GPU. MAIS, sous Windows 10, tu peux choisir quel GPU utiliser pour une application via le Gestionnaire de tâche. Tu peux donc affecter le GPU de ton choix, par exemple le plus performant, à une exécution de Blender.

Ça, c'est pour une utilisation avec deux cartes installées dans la tour. Je ne connais pas du tout les cartes externes et leur détection. D'après ce que j'ai pu lire, du moment que l'OS détecte le GPU externe, Blender aussi.

<https://blenderartists.org/t/the-egpu-way/1102019/2>

EDIT: un autre avantage d'avoir deux GPUs, même avec EEVEE ou en utilisant qu'une seule des deux sous Cycles : ton PC restera plus réactif et pourra être utilisé confortablement pendant un long rendu.