



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Benchmark Eevee

Subject: Re: Benchmark Eevee

Posté par: Bibi09

Contribution le : 24/9/2020 11:11:39

Merci pour ce retour ! Sacrée différence... J'ai mis à jour le post du récap.

La RTX3090 ne sort qu'aujourd'hui (dans l'après-midi peut-être). La question étant : est-ce que ça sert à quelque chose de la payer le double d'une RTX3080 10Go ? Et bien, j'aurais envie de dire que non sauf si on veut profiter du NVLink* ou de 24Go VRAM.

Voici les données relatées sur le site de Blender pour Cycles avec la scène BMW27.

* RTX3080:

https://opendata.blender.org/benchmarks/query/?device_name=GeForce%20RTX%203080&benchmark=bmw27

* RTX3090:

https://opendata.blender.org/benchmarks/query/?device_name=GeForce%20RTX%203090&benchmark=bmw27

Pour résumer, le prix est doublé (719€ vs 1549€) mais en terme de performances on passe de 26s à 23s en CUDA ; de 12s à 10s en OptiX. La poignée de seconde la plus chère qu'on puisse avoir !

Bien sûr, on pourra attendre d'autres retours de benchmarks pour confirmer cette tendance et surtout sur des scènes plus complexes où les temps seront plus longs.

A priori, les gains devraient être assez similaires concernant Eevee. En effet Eevee est un moteur de rendu similaire à celui utilisé dans les jeux vidéo. La RTX3090 n'étant annoncée que 10 à 15% plus performante en jeu vidéo que la RTX3080. Les benchmarks arriveront probablement très bientôt dans la presse spécialisée.

<https://www.phonandroid.com/nvidia-geforce-rtx-3070-et-3080-date-prix-fiche-technique-tout-savoir-sur-les-cartes-graphiques.html>

La RTX3070 sortira en octobre pour au minimum 519€ (selon la marque et le modèle). Nous verrons ce qu'elle offre un point de vue des performances, le gap avec la RTX3080 devrait être du même ordre au vu des spécifications et du nombre de TFLOPS.

* Contrairement à la génération RTX20xx, le NVLink ne sera dispo que sur la RTX3090 et pas sur le reste de la gamme. Pour rappel, Blender peut utiliser la connexion NVLink. Ainsi, la mémoire des GPU est additionnée (ce qui n'était pas le cas du multi-GPU avec la technologie SLI).