



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Benchmark EEEV**

**Subject: Re: Benchmark EEEV**

PostÃ© par: Bibi09

Contribution le : 4/9/2020 13:07:22

Oui et non, Ãa dÃ©pend de beaucoup de choses pour avoir un PC Ã©quilibrÃ©. Cet Ã©quilibre est intimement liÃ© Ã l'&#039;utilisation que tu en fais.

Pour l'&#039;Ã©dition d'un mesh lourd (dÃ©placement de vertices, etc), le plus gros problÃ©me qui se pose avec Blender pour le moment, c'est Blender lui-mÃªme. MÃªme en prenant le meilleur CPU du monde, Ãa restera lent alors que d'autres logiciels (je sais plus lequel prÃ©cisÃ©ment, il est payant) sont ultra performants dans cette tÃ¢che.

Plus le CPU sera performant, plus Ãa sera "rapide" mais par rapport Ã la diffÃ©rence de prix qui est vite Ã©norme, tu n'auras pas un gain de performance significatif pour Ã©diter un mesh trÃ©s lourd. Du coup, investir dans un meilleur CPU pour Ãa n'aura pas d'intÃ©rÃ©t. En fait, dans ce cas-lÃ  je pense que si Blender est inutilisable il est bien plus sage d'acheter un logiciel concurrent qui offre de bonnes performances. LÃ , Ãa sera un achat plus utile !

<https://www.youtube.com/watch?v=4VmTBCFZE6Q>

Pour la RAM, je dirais que plus tu en as, mieux c'est si tu comptes mener des projets lourds. La gÃ©omÃ©trie en a besoin, plus tes objets auront de vertices et plus Ãa consommera la RAM. C'est Ã©videmment le cas du sculpt.

De mÃªme tout ce qui est simulation est trÃ©s gourmand en mÃ©moire et 16Go c'est "peu" pour ce genre d'effet.

Le GPU dans le viewport apportera un grand confort avec une fluiditÃ© plus apprÃ©ciable, mÃªme sur une scÃ¨ne chargÃ©e (sauf pour Ã©diter un mesh) et pour le sculpt. De mÃªme pour le temps de rendu.

Je prÃ©cise que je ne fais pas de sculpt donc je ne connais pas les performances de Blender dans ce domaine, ni l'impact sur les composants de l'ordinateur.

Par contre, si tu veux Ã©diter un mesh trÃ©s dense ce n'est pas ton matÃ©riel qui sera limitant mais l'algorithme (= le code) de Blender. Comme je le disais, mÃªme en changeant de CPU Ãa ne rÃ©soudra pas le problÃ©me car le problÃ©me vient du fonctionnement du logiciel.

Il y a dÃ©jÃ eu ce genre de discussions dans la partie "Coin des Geeks" du forum pour confirmer mes propos.

EDIT: le meilleur pour l'Ã©dition de mesh est 3DSMax.

Il est un peu cher par contre...

