



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender n°039;utilise que 3% de ma carte graphique**

**Subject: Re: Blender n°039;utilise que 3% de ma carte graphique**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 10/1/2021 10:22:24

Attention lapineige, c'est très loin d'être une vérité absolue ! Tout dépend de la configuration.

Avec un GPU moyen/bas de gamme, il est possible que le rendu hybride en CUDA soit intéressant. Avec un GPU moyen/haut de gamme par contre, tu te retrouves vite à voir ton rendu paralysé par le CPU alors que le GPU a fini toutes ses tiles. Ou bien, pour compenser, il faut un CPU extrême à 4000€ pièce... pas à la portée de tous pour une poignée de secondes ! La version 2.92 de Blender pourra solutionner ça en revanche.

Quant à l'utilisation d'une RTX comme en a une GreenDollars, le rendu OptiX est de loin le plus avantageux par rapport à CUDA (on peut réduire le temps de rendu de 30% à 60%). Il faut juste ne pas utiliser certains éléments de rendu qui ne sont pas encore gérés par OptiX. Cependant, Nvidia finance Blender donc ça vient petit à petit pour combler le gap avec CUDA.

Comme on le voit ici pour une RTX3070 également, avec un CPU à moins de 2000€, on n'a aucun gain par rapport à OptiX seul. Et le peu qu'on a avec un Ryzen Threadripper 3990X (4700€), ça sert à gagner... 3 secondes sur la scène Classroom.

<https://techgag.com/article/blender-2-91-best-cpus-gpus-for-rendering-viewport/>

Même en CUDA, si on prend l'exemple de la manette, il n'y a pas un gain énorme avec le même combo 3990X + RTX3070.

Au final, si on a les moyens et le besoin, au lieu de mettre 4k dans un CPU il vaudrait mieux acheter deux RTX3090 en NVLink !