



**Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Amd vs Nvidia**

**Subject: Re: Amd vs Nvidia**

Posté par: lapineige

Contribution le : 12/1/2021 15:41:56

Citation :

Un copain a testé une scène sur laquelle je bosse et il a vu qu'elle prenait 8Go de sa K80 Tesla donc oui, ce que je fais est gourmand en mémoire (sans doute parce que je n'optimise pas les objets que j'utilise dont beaucoup sont à base de photogrammétrie) mais Blender semble gérer ça puisqu'après avoir rempli les 3Go de la K4000 il me laisse tout de même bosser mais il arrive que parfois ça plante.

Et le soucis est au niveau de la navigation ou de l'animation qui est très lente.

Effectivement si c'est de la géométrie lourde issue de photogrammétrie, ça va demander beaucoup de mémoire rien que pour la vue 3D.

Après dans un budget raisonnable une carte avec 8Go de mémoire (et non 6) c'est difficile à trouver côté Nvidia... En occasion il reste les 1070 et 980 (ti) mais c'est déjà un budget conséquent, ou une RTX 2060 Super avec un peu de chance. À moins d'attendre les futures RTX 3060 (mais ça sera probablement plus coûteux). Les perfs de ces deux dernières seront bien plus intéressantes par contre, notamment grâce à OptiX

Je suppose que la 1070 dont tu parles n'est pas un modèle 8Go ?

Citation :

une 780 ti qu'on trouve à pas trop cher et qui semble être l'entrée dans le club des GTX qui font fonctionner Blender dans de bonnes conditions

Oh non, il lui faut bien moins que ça pour tourner correctement, et avec des rendus d'une durée très convenable... pour des scènes légères. Ensuite tout dépend de tes besoins en terme de calcul &co :)

Citation :

Les contre performances que j'obtiens avec les procos est bien avec GPU + CPU cochés dans l'onglet Cuda (Blender 2.91, Win 10)

J'avais lu dans ce forum que cpu + gpu ne faisaient pas bon ménage et là visiblement ils annulent l'action du gpu (je vérifierai).

En effet, le CPU étant (généralement) nettement plus lent, le temps qu'il rende sa dernière tuile le GPU est en attente, et souvent c'est contre-productif. C'est un problème réglé dans la 2.92 (à venir), déjà disponible dans les versions expérimentales.