



## **Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Amd vs Nvidia**

**Subject: Re: Amd vs Nvidia**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 2/2/2021 15:39:37

Le marché de la carte graphique est extrêmement tendu en ce moment et, que ce soit en neuf ou en occasion, les prix explosent pour les modèles relativement récents. Ce n'est donc pas la meilleure période pour faire de bonnes affaires, malheureusement...

Par exemple, une des cartes au rapport qualité/prix le plus intéressant du moment est la RTX 3060 Ti, initialement prévue à 335€ neuve (ce qui aurait presque été dans ton budget). Sauf qu'elle est tout le temps en rupture de stock et elle se situe au minimum à 420€...

<https://www.nvidia.com/fr-fr/geforce/graphics-cards/30-series/rtx-3060-3060ti/>

Cependant, Nvidia a la "bonne" idée de relancer la production de ses RTX 2060 et RTX 2060 Super (6Go VRAM) pour compenser le manque de RTX 3060. Actuellement, ça n'aura aucun intérêt de les acheter (si elles sont destinées à la vente aux particuliers) car elles seront très chères. Par contre, quand le marché sera redevenu normal, il est probable que ces RTX 2060/Super soient vendues en masse et donc bradées sur le marché de l'occasion. C'est une question de mois malgré tout (dans le meilleur des cas), donc faut pas être pressé et ce n'est peut-être pas ce que tu veux...

<https://youtu.be/W0mjq9IGkVk?t=229>

Pour le port DVI, ça dépend des modèles. Il faut vérifier ça pour chaque annonce qui tu vois à un prix rentrant dans ton budget.

Pour le SLI de GTX 970, j'ai justement fait une vidéo sur le sujet :

<https://www.youtube.com/watch?v=uOZP2rEBktI>

Attention, comme expliqué dans la vidéo, le SLI ne cumule absolument pas les mémoires vidéo. Si tu prends par exemple deux GTX 980 Ti, tu n'auras quand même que 6Go de VRAM (et non 12Go). Il en va de même dans Blender même sans passer par le SLI.

Par ailleurs, si tu fais du EEVEE (image fixe), comme là aussi je l'explique dans la vidéo, ça n'apporte rien.

Il faut distinguer EEVEE et Cycles quand on parle de Blender car c'est totalement différent.

Pour Cycles.

La GTX 1060 6Go se situe légèrement au-dessus d'une GTX 970 mais bien en-dessous de la GTX 980. Un dual SLI se situe légèrement au-dessus d'une GTX 1660 Super sur Cycles (OptiX) ou au niveau d'une RTX 2080 (CUDA). A noter que ce sont des valeurs moyennes.

[https://opendata.blender.org/benchmarks/query/?device\\_name=GeForce%20GTX%201060%206GB&device\\_name=GeForce%20GTX%20970&device\\_name=GeForce%20GTX%20980&device\\_name=gtx%20980&benchmark=bmw27&benchmark=classroom&group\\_by=device\\_name&group\\_by=benchmark](https://opendata.blender.org/benchmarks/query/?device_name=GeForce%20GTX%201060%206GB&device_name=GeForce%20GTX%20970&device_name=GeForce%20GTX%20980&device_name=gtx%20980&benchmark=bmw27&benchmark=classroom&group_by=device_name&group_by=benchmark)

Pour EEVEE.

C'est un moteur en OpenGL. Une technologie similaire à DirectX. Les indications sur les performances les plus faciles à obtenir concerneront donc... les performances en jeu vidéo !

Attention, ça n'indique rien en soit, mais ça donne un ordre de grandeur : plus, moins, beaucoup plus ou beaucoup moins performante.

Par exemple ici, la GTX 980 et la GTX 1060 sont au coude à coude et ont une belle avance sur la GTX 970.

<https://www.youtube.com/watch?v=IUcMXQ8g6uE>

Nous avons aussi un topic sur les benchmarks dans EEVEE ici :

[http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?post\\_id=584712#forumpost584712](http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=584712#forumpost584712)