



Forum: Le coin des geeks

Topic: conseil achat ordinateur portable

Subject: Re: conseil achat ordinateur portable

Posté par: ThomasBaron

Contribution le : 28/8/2007 15:48:54

Mes conseils (dans l'hypothèse PC) :

- Acheter sur internet, un PC déjà configuré par le vendeur (pour bénéficier des réductions au volume qu'il obtient) Exemple au hasard (je ne dis pas que celui là est le meilleur, ni que le vendeur est bien ou mal)

<http://www.ldlc.com/fiche/PB00058673.html>

- Sinon, choisir avec attention ses pièces est tout à fait faisable (surtout quand on voit le nombre de réponses sur BlenderClan pour ce genre de topic) C'est une question de temps disponible, et de ratio peur / compétences techniques.

- Le monter soi-même. Soyons honnête, à moins d'y mettre de la mauvaise volonté, c'est simple et rapide (moins d'1/2 journée au pire) Autre avantage : apprendre de quoi il est fait, c'est apprendre à diagnostiquer ce qui peut tomber en panne ou ce qu'il faudra améliorer à l'avenir.

- Linux, pour la liberté, le prix, la qualité de l'interface utilisateur, les performances, l'innovation : c'est une évidence ! Installer une distribution Linux grand public, c'est simple et à la portée de tout le monde (c'est même moins effrayant qu'un Windows XP, parce qu'il n'y a pas de mode texte, et plus simple : il n'y a pas cette affreuse suite de numéros à rentrer

)

- Pour ce qui est des performances pour Blender, pas de soucis avec les machines actuelles, surtout pour débiter. J'ai travaillé jusqu'il y a quelques mois avec Athlon 900MHz / 512 Mo RAM / GeForce II sur mes voitures (jusqu'à un million de faces) On apprend réellement à économiser sur le maillage (là aussi, light is right !)

Pour le choix des composants, rappelons les fondamentaux :

- CPU : DualCore moyen de gamme. Profiter d'une architecture moderne (Core2Duo, ou Athlon

- Mémoire : 1Go, voire 2. Pas en dessous, la limite de charge serait trop vite atteinte.

- Disque dur : là, l'utilisation de Blender n'est pas le facteur limitant, mais plutôt l'abus de choses plus ou moins légales ;)

- Carte graphique : important, mais pas fondamental. Pour simplifier, une carte graphique moderne (je ne connais pas ATI mais chez NVIDIA, GeForce 7 ou 8) est suffisante pour du pur Blender. Ce qui compte, ce n'est pas la débauche d'effets spéciaux (Vertex Shaders et autres indispensables pour jouer) mais bien le fillrate (vitesse de remplissage : nombre de polygones par secondes) Rappelons aussi que ce n'est que pour l'affichage de la scène pendant la modélisation, et pas pour le rendu.

- Ecran : 19 à 22 pouces c'est l'intervalle utile pour un utilisateur amateur normal (pas en dessous de 19 pour le confort, pas au dessus de 22 pour le rapport utilisation faite/prix)

- Carte Son : le built-in suffit pour du Blender pur.

- Enceintes : indispensables pour la bonne musique pour travailler

- Alimentation, boitier : ne pas négliger : à 10-20€ de plus, il vaut mieux éviter du PasDeMarque pour gagner en fiabilité / longévité / silence.

Ce dernier conseil est valable sur tous les composants (la RAM qui plante, le disque dur qui lache : quelles plaies !)

Rappelons aussi que le silence (et l'ambiance de travail en général) est très profitable pour le confort / la concentration / la fatigue du blenderhead durant les longues séances de pratique.