



Forum: Le coin des geeks

Topic: Pourquoi ça rame ? Tais-toi et nage !

Subject: Re: Pourquoi ça rame ? Tais-toi et nage !

Posté par: blendme

Contribution le : 19/6/2012 12:19:29

Citation :

julsengt a écrit:

Alors au risque de dire une bêtise, il me semble que la RAM, tout comme la carte graphique, ne travaille que dans le viewer 3D de Blender.

Je te rassures, la ram travaille bien dans les rendus !

Je suis passé de 4 à 16Go il y a quelques mois pour suivre la formation d'andrew price (the nature academy) et de 16 à 32Go il y a quelques semaines car mes 16Go étaient toujours dépassés (j'utilisais des cartes SD de swap, efficace mais trop lent comparé à de la ram). Je fais des tonnes de tests pour créer de grandes étendus de nature réaliste, je tourne souvent dans les 20-25Go.

Par contre dans la vue 3D, c'est sûr qu'il faut aussi de la ram, mais dans une moindre mesure, si tu ram c'est sans doute ta carte graphique, dis-nous en plus sur tes composants (dont ta cg) si tu veux avoir des réponses utiles.

Si tu tiens vraiment à ajouter de la ram il faudrait savoir si ta carte mère gère le dual/triple channel, car si c'est le cas, tu ne pourras pas ajouter n'importe quelle ram sous peine d'avoir un système instable (il faut des barrettes strictement identiques) sauf en désactivant le dual ou triple channel si la carte mère le permet.

Sous debian je ne suis pas sûr, tape tout simplement "top" dans un terminal, si ça fonctionne tu verras le pourcentage de CPU et de RAM utilisés en temps réel. Ou sinon, il y a une interface graphique sympa : le paquet gnome-system-monitor.