



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: carte graphique**

**Subject: Re: carte graphique**

Posté par: CBY

Contribution le : 5/2/2021 9:34:52

Bonjour,

Effectivement il vaut mieux avoir une configuration récente, par contre pour essayer de rassurer "debutant", je tourne sous windows 7 avec un PC qui a 10 ans où les seules mises à jour concernent la carte graphique et un SSD pour le système. Il y a en plus 2 HDD de 2Go.

La configuration est la suivante:

Intel core i5 760 @ 2.8Ghz

8 Mo RAM

GeForce GTX 950 avec 2Mo

Sur une modélisation de 190 objets, Verts 999 915, Faces 694 601, Tri 1 394 648,  
Le rendu avec Eevee d'une vue est calculé en 1.96".

Tout dépend de ce que l'on veut faire. Ce n'est bien sûr pas la configuration idéale.

Je tarde à changer ayant des logiciels achetés (montage vidéo, musique, photo, simulateur avion, simulateur trains, sous-marins, simu télécommande hélicoptère, simulateur mathématique) et du matériel dont les drivers n'existe plus toujours sous W10: carte son externe, joystick, palonnier, tablette graphique.

Pour le moment pas de problème avec Blender et les autres applications.

Je suis en train d'expérimenter par curiosité 3DF Zephyr. Avec l'exemple fourni (chérubin sur une mapemonde), dans un premier temps sans aucune réduction 3 748 284 triangles, l'importation du .obj dans Blender prend environ 2 minutes, par contre l'objet est manipulable (déplacement, rotation) en temps réel. Pour l'édition il faut oublier! Ça me semble marginal en utilisation avec Blender. Mais avec une réduction du mesh pas de problèmes.

Mais tout dépend de ce que l'on veut faire. Pour un besoin moyen, je ne pense pas qu'il faille une machine de course, par contre une bonne carte graphique me semble important... la mienne n'est pourtant plus up to date.

En conclusion Blender me semble relativement bien optimisé.