



Forum: Questions & Réponses

Topic: Quelle est l'influence des composants du Pc ou Mac. Mémoire Vive, CPU, GPU...

Subject: Re: Quelle est l'influence des composants du Pc ou Mac. Mémoire Vive, CPU, GPU...

Posté par: ebrain

Contribution le : 6/12/2006 20:18:51

Citation :

J'aimerais connaître ce que ça peut apporter dans Blender.

Ben Blender tout court ne consomme pas beaucoup en RAM. J'ai jamais réussi à remplir mon giga de RAM (pourtant j'ai essayé).

Citation :

Idem avec les différents Processeur. 64 Bits, 1 Mo cache L2, Intel ou Amd, etc.

Ouhlà, on va pas trop rentrer dans les détails non plus

. Le CPU est le composant le plus important dans les rendus avec Blender. Blender compilé en 64bits convient mieux pour les processeurs 64 bien sûr. Attention tout de même, les processeurs 64bits surconsomment en RAM par rapport à leurs homologues 32bits. Pour ce qui est des caches processeur, plus c'est gros (et unifié pour les architectures multi-cores) mieux c'est...

Intel ou AMD

. Un coup c'est Intel le meilleur, un coup c'est AMD

. Non on ne peut pas déceimment dire que l'un est meilleur que l'autre. Pour faire simple, AMD va très bien pour le marché grand public car il est en général moins cher qu'Intel (quoiqu'en ce moment ce ne soit plus le cas

). Les CPU intel sont relativement plus costauds que les AMD de manière générale. On optimise facilement une application à la compilation avec Intel, pas forcément avec AMD.

Et puis il y a une histoire de gammes aussi... Un AMD Sempron c'est un Athlon64 allégé. Un Xeon c'est un dual-core 64 bits surdimensionné prévu pour le multithreading massif (par exemple).

Citation :

GPU, rien si on ne met pas le petit programme de prise en charge ?

Tututu, Blender ne prend EN AUCUN CAS en charge la carte graphique au rendu

.

Citation :

Et sur les différents systèmes d'exploitation.

Euh vaste question ça

. En ce qui concerne les performances, linux est en tête de liste (optimisation possible des applications, OS 'sur mesure' pour ta machine, résolument orienté multithreading depuis belle lurette).

Sinon y'a windows normal... Euh Vista est une plaie à éviter comme la peste pour tout un tas de raisons qui ne tiendraient pas sur ce thread, mais bon chacun fait ce qu'il veut

. Windows XP a des perfs décentes.

Mac... Ben tout dépend des versions. Les G4 sont de vraies plaies en 3D, le G5 ça commence à aller mieux, et puis le dual core intel ça a redonné un coup de fouet au Mac. MacOS dans l'ensemble les perfs sont correctes aussi, mais comme je viens de le dire, c'est forcément très très lié au matos.

Citation :

Je suis actuellement sous Windows Vista Entreprise final FR 64 Bits.

Tu l'as acheté ?

Citation :

J'ai par exemple, un processeur 64 Bits, et un system d'exploitation 64 Bits.

Normal c'est la logique des choses

.

@+