



Forum: Le coin des geeks

Topic: Matos

Subject: Re: Matos

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/8/2012 10:21:12

Salut,

tu peux très bien le faire tourner avec un vieux coucou. Pour le rendu c'est une autre histoire . Grosso modo, les pièces maîtresses du PC doivent être prises en compte.

Le processeur rentre en jeu pour le rendu mais aussi (si je ne dis pas de bêtises) pour le calcul des nodes et du sculpt, ce dernier tirant parti des multicoeurs.

La RAM est aussi importante puisque si tu n'en as pas assez, ton PC utilisera le disque dur pour l'excédent, autrement dit tu passes de 15 secondes de rendu à 2 minutes. On a tous connu cette situation j'imagine

Particulièrement en cas de modélisations très détaillées et de grosses textures.

La carte graphique doit aussi être reconnue pour le côté minimal de Blender, à savoir modéliser en toute liberté sans saccades gênantes.

En revanche, si tu souhaites tirer parti du moteur Cycles en calcul GPU tu devrais te tourner vers une carte qui en a dans le ventre (et qui a pas mal de mémoire). A noter que pour l'instant Cycles ne fonctionne qu'avec les cartes Nvidia donc même sans donner de modèle exact il faudra s'orienter vers cette marque, toujours si Cycles t'intéresse.

Il me semble qu'il y avait également des démonstrations de calcul de nodes par GPU, je ne sais pas où cela en est. Mais un i7 était battu de loin.

A noter que sous les systèmes GNU/Linux, les cartes ATI et OpenGL ne font pas toujours très bon ménage.