

## Железо под Alias

Posted by emergency - 2011/10/19 14:36

---

Всем привет! ))

Назрел вопрос смены компа под моделирование как раз.

Кто что может посоветовать в плане конфигураций? :cheer:

Ну чтобы не в 300.000 рублей только :laugh: :)

=====

## Железо под Alias

Posted by C4aos - 2012/01/05 21:08

---

Как и для любого другого 3Д пакета, вот читайте.

=====

## Железо под Alias

Posted by kodg - 2012/01/06 01:15

---

я сейчас тоже исследую этот вопрос :)))

В общем проц память на сколько денег хватит, видео основа комфорта работы с моделью (моя мечта GF 580 3GB), знаю что SLI режимы выюпортами пока не поддерживаются и в ближайшем времени не будут, дорогие quadro по всем характеристикам (кроме техподдержки) проигрывают GF просто сравни цифры. и остается мать на которую все это взгромоздить, ах да еще слышал невероятно приятно и быстро работать на SSD флешовых винчестерах, так что если есть такой вариант то оставляй винт тот что есть для хранения и покупай хотябы на 60 гиг SSD для системы. сам не пробовал, был на конференции CG-event там Сергей Цыпцын рассказывал что работать на такой системе просто сказка.

=====

## Железо под Alias

Posted by loover - 2012/01/06 03:08

---

kodg, главное преимущество видеокарт quadro - хорошая аппаратная поддержка опенгл (важно для алиаса) и директ-икса + специальные драйвера с официальной оптимизацией под крупные 2-д 3-д пакеты. поэтому они и называются "профессиональными". другое дело, что quadro начального уровня (~1000 грн) почти такие же в этом отношении как и игровые карты.

=====

## Железо под Alias

Posted by kodg - 2012/01/06 10:27

---

да знаю, вот только, в том то и дело что больше "специальных драйверов" nvidia выпускать не будет, а поддержка директ икса у quadro никакущая! openGL да согласен, но это не все что нужно алиасу, я пробовал работать в алиасе на MAC OS X там где нет directX и чистый openGL так вот на одном и том же железе разница очень ощутимая. Тоже самое могу сказать и о 3d Max, никакие спец драйвера убогую поддержку directX не компенсируют! проверено.

=====