

Types d'instances

- FR
- EN

Lorsque vous lancez une instance, vous devez choisir un type d'instance qui détermine la configuration matérielle du serveur qui l'héberge. Chaque type d'instance fournit différentes capacités en termes de calcul, mémoire et stockage. 3DS OUTSCALE fournit des types d'instances prédéfinis groupés par familles selon leurs capacités, ou des instances personnalisables pour lesquelles vous devez choisir la quantité de vCores et de mémoire dont vous avez besoin.

Il est recommandé de tester différents types d'instance afin de décider lequel correspond le mieux à vos besoins. Vous pouvez lancer une instance puis modifier son type d'instance lorsque celle-ci est arrêtée. Pour en savoir plus, voir [Modifier un attribut d'une instance](#).

Vous pouvez également obtenir des informations à propos des types d'instance prédéfinis disponibles à l'aide de la méthode API `DescribeInstanceTypes`. Pour en savoir plus, voir [DescribeInstanceTypes](#).

Si vous dépassez le nombre autorisé de requêtes identiques pour une durée configurée, le message d'erreur `RequestLimitExceeded` est renvoyé.

Les sujets suivants sont abordés :

- [Instances personnalisables](#)
- [Types d'instance prédéfinis](#)
 - [Instances compatibles AWS](#)
 - [Instances General Purpose](#)
 - [Instances Compute-Optimized](#)
 - [Instances Memory-Optimized](#)
 - [Instances Storage-Optimized](#)
 - [Instances GPU Commodity](#)
 - [Instances spécifiques 3DS OUTSCALE](#)
 - [Instances General Purpose avec GPU](#)
 - [Instances Remote Visualization](#)
 - [Instances Memory-optimized](#)
 - [Instances Compute-optimized](#)
 - [Instances Big Data Usage](#)
 - [Instances GPU-based](#)
- [Génération de processeur et familles de processeur correspondantes](#)

Page connexe

- [À propos des instances](#)
- [FAQ évolution de l'offre Cloud de 3DS OUTSCALE](#)
- [Correspondances entre types de VM](#)

Instances personnalisables

Les instances personnalisables vous permettent de choisir la configuration matérielle dont vous avez besoin pour vos instances en termes de vCores et de mémoire, en giboctets (Gio). Cela vous donne une grande flexibilité quant aux capacités de vos instances. Avec l'offre On-Demand, vous pouvez choisir jusqu'à 78 vCores et 720 Gio de mémoire.

Les instances Windows nécessitent au moins la génération v3 de processeurs Intel, 2 vCores et 4 Gio de mémoire. Lorsque vous lancez une instance à l'aide d'une OMI Windows, assurez-vous de spécifier un type d'instance (personnalisable ou prédéfini) remplissant ces conditions.

Les instances personnalisables peuvent être lancées avec Cockpit, ou avec l'API avec n'importe quel SDK tel que AWS CLI, en paramétrant un type d'instance au format `tina.cXrY`, où X correspond au nombre de vCores et Y à la quantité de mémoire en Gio. Vous pouvez spécifier le type de processeur que vous souhaitez utiliser pour vos instances personnalisables en le spécifiant dans le type d'instance.

Vous pouvez spécifier les générations de processeur suivantes :

- [Processeurs Intel v2](#) : Utilisez le type d'instance `tinav2.cXrY`.

- Processeurs Intel v3 : Utilisez le type d'instance `t1nav3.cXrY`.
- Processeurs Intel v4 : Utilisez le type d'instance `t1nav4.cXrY`.
- Processeurs Intel v5 : Utilisez le type d'instance `t1nav5.cXrY`.

- Si vous lancez des instances personnalisables en utilisant le type d'instance `t1na.cXrY`, ces instances sont lancées avec un processeur de la dernière génération disponible lorsque cela est possible. Sinon, elles sont lancées avec un processeur de la génération précédente.

- S'il n'y a pas de processeur de la génération que vous avez spécifiée disponible pour vos instances personnalisables, les instances ne sont pas lancées.

- Pour en savoir plus sur la famille de processeur correspondant à chaque génération de processeur, voir la section [Génération de processeur et familles de processeurs correspondantes](#) ci-dessous.

Les instances personnalisables peuvent être lancées dans le Cloud public ou dans un Virtual Private Cloud (VPC).

Les instances personnalisables ne supportent pas les disques de stockage éphémère et n'ont pas de processeur graphique.

Types d'instance prédéfinis

Les types d'instances prédéfinis ont une configuration matérielle prédéfinie et sont groupés en catégories selon leurs capacités et leur usage. 3DS OUTSCALE fournit à la fois des types d'instances compatibles AWS et spécifiques 3DS OUTSCALE, qui peuvent être lancés dans le Cloud public ou dans un VPC.

Ces types d'instances sont configurés avec une quantité de vCores et de mémoire, une famille de processeur, et possiblement un processeur graphique (graphic processing unit - GPU) et des disques de stockage éphémère. Leur fréquence d'horloge, correspondant au nombre d'instructions qu'un processeur peut exécuter en une seconde, est comprise entre 2.0 GHz et 2.6 GHz.

Les instances Windows nécessitent au moins la génération v3 de processeurs Intel, 2 vCores et 4 Gio de mémoire. Lorsque vous lancez une instance à l'aide d'une OMI Windows, assurez-vous de spécifier un type d'instance (personnalisable ou prédéfini) remplissant ces conditions.

Le numéro utilisé dans le type d'instance correspond à la génération de processeur utilisée pour les instances. Pour en savoir plus sur la famille de processeur correspondant à chaque génération de processeur, voir la section [Génération de processeur et familles de processeur correspondantes](#) ci-dessous.

Les tableaux suivants présentent les caractéristiques de chaque type d'instance en termes de :

- vCores
- Mémoire, en gibioctets (Gio)
- Disques de stockage éphémère

Les disques de stockage éphémère doivent être activés avant utilisation. Pour en savoir plus, voir [Définir des block device mappings](#).

- Famille de processeur et la fréquence d'horloge correspondante, en Gigahertz (GHz)

Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'une famille de processeurs, voir la [documentation Intel](#).

- Processeurs graphiques (GPU)

3DS OUTSCALE prend également en charge des flexible GPU (fGPU), des GPU que vous pouvez attacher et détacher de vos instances à tout moment. Pour en savoir plus, voir [À propos des flexible GPU](#).

Instances compatibles AWS

Instances General Purpose

Les instances general purpose sont des types d'instances que vous pouvez choisir pour un usage classique.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
t2.nano	1	1	/	/
t2.micro	1	1	/	/
t2.small	1	2	/	/
t2.medium	2	4	/	/
t2.large	2	8	/	/
m4.large	2	8	/	/
m4.xlarge	4	16	/	/
m4.2xlarge	8	33	/	/
m4.4xlarge	16	66	/	/
m4.10xlarge	40	164	/	/
m5.large	2	8	/	/
m5.xlarge	4	16	/	/
m5.2xlarge	8	33	/	/
m5.4xlarge	16	66	/	/
m5.12xlarge	48	197	/	/
m5.24xlarge	96	384	/	/

Types d'instance de générations précédentes : m2.xlarge, m2.2xlarge, m2.4xlarge, m1.small, m1.medium, m1.large, m1.xlarge, t1.micro

Instances Compute-Optimized

Les instances compute-optimized fournissent de grandes capacités de calcul. 3DS OUTSCALE fournit également des types d'instance spécifiques 3DS OUTSCALE optimisés pour le calcul. Pour en savoir plus, voir [Instances spécifiques 3DS OUTSCALE > Instances Compute-optimized](#)

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
c4.large	2	4	/	/
c4.xlarge	4	8	/	/
c4.2xlarge	8	15	/	/
c4.4xlarge	16	31	/	/
c4.8xlarge	36	61	/	/
c5.large	2	4	/	/
c5.xlarge	4	8	/	/

c5.2xlarge	8	16	/	/
c5.4xlarge	16	33	/	/
c5.9xlarge	36	72	/	/
c5.18xlarge	72	147	/	/

Types d'instance de générations précédentes : c1.medium, c1.xlarge, cc1.4xlarge, cc2.8xlarge, c3.large, c3.xlarge, c3.2xlarge, c3.4xlarge, c3.8xlarge

Instances Memory-Optimized

Les instances memory-optimized fournissent de grandes capacités de mémoire. 3DS OUTSCALE fournit également des types d'instance spécifiques 3DS OUTSCALE optimisés pour les performances mémoire. Pour en savoir plus, voir [Instances spécifiques 3DS OUTSCALE > Instances Memory-optimized](#).

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
r4.large	2	16	/	/
r4.xlarge	4	31	/	/
r4.2xlarge	8	62	/	/
r4.4xlarge	16	125	/	/
r4.8xlarge	32	250	/	/
r4.16xlarge	64	500	/	/
r3.large	2	15	1 x 32	/
r3.xlarge	4	31	1 x 80	/
r3.2xlarge	8	62	1 x 160	/
r3.4xlarge	16	125	1 x 320	/
r3.8xlarge	32	250	2 x 320	/

Instances Storage-Optimized

Les instances storage-optimized fournissent des disques de stockage éphémère et une mémoire de grande capacité.

Types d'instance de générations précédentes : i2.xlarge, i2.2xlarge, i2.4xlarge, i2.8xlarge

Instances GPU Commodity

Les instances GPU Commodity fournissent un processeur graphique et peuvent être choisies pour des applications graphiques classiques.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
g3.4xlarge	16	125	/	1
g3.8xlarge	32	250	/	2
g3.16xlarge	64	500	/	4

Instances spécifiques 3DS OUTSCALE

Instances General Purpose avec GPU

Les instances MV3 sont des instances pour usage classique qui fournissent également un processeur graphique dédié NVIDIA K2 en mode passthrough.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
mv3.large	2	8	1 x 32	1
mv3.xlarge	4	15	2 x 40	1
mv3.2xlarge	8	31	2 x 80	1

Types d'instance de générations précédentes : oc1.4xlarge, oc2.8xlarge, os1.2xlarge, os1.4xlarge, os1.8xlarge, os3.2xlarge

Instances Remote Visualization

Les instances remote visualization fournissent de hautes performances en calcul graphique grâce à un processeur graphique dédié NVIDIA K2 en mode passthrough.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
og4.xlarge	8	61	1 x 128	1
og4.2xlarge	16	123	1 x 256	2
og4.4xlarge	24	184	1 x 384	3
og4.8xlarge	32	246	1 x 512	4

Types d'instance de générations précédentes : nv1.small, nv1.medium, nv1.large, nv1.xlarge, nv2.xlarge, nv2.2xlarge, nv2.4xlarge, og3.2xlarge

Instances Memory-optimized

Ces instances sont en version Beta. Elles utilisent des processeurs de générations précédentes et vous pouvez avoir une erreur de capacité insuffisante.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
om5.2xlarge	6	164	/	/
om5.4xlarge	12	328	/	/
om5.6xlarge	18	492	/	/
om5.8xlarge	24	655	/	/
om5.12xlarge	36	983	/	/
om5.18xlarge	54	1475	/	/

Instances Compute-optimized

Ces instances sont en version Beta. Elles utilisent des processeurs de générations précédentes et vous pouvez avoir une erreur de capacité insuffisante.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
oc5.2xlarge	6	82	/	/
oc5.4xlarge	12	164	/	/

oc5.6xlarge	18	246	/	/
oc5.8xlarge	24	328	/	/
oc5.12xlarge	36	492	/	/
oc5.18xlarge	54	737	/	/

Instances Big Data Usage

Ces instances sont en version Beta. Elles utilisent des processeurs de générations précédentes et vous pouvez avoir une erreur de capacité insuffisante.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
io5.2xlarge	6	82	1 x 640	/
io5.4xlarge	12	164	2 x 640	/
io5.6xlarge	18	246	3 x 640	/
io5.8xlarge	24	328	4 x 640	/
io5.12xlarge	36	492	6 x 640	/
io5.18xlarge	54	737	9 x 640	/

Instances GPU-based

Les instances GPU-based fournissent un processeur graphique et peuvent être choisies pour des applications graphiques classiques.

Type d'instance	vCores	Mémoire (en Gio)	Disques de stockage éphémère (en Gio)	GPU
p6.8xlarge	32	244	/	1
p100.2xlarge	8	61	/	1
p100.4xlarge	16	122	/	1
p100.8xlarge	32	244	/	2

Génération de processeur et familles de processeur correspondantes

Le tableau suivant présente la famille de processeur utilisée pour chaque génération de processeur disponible pour les instances 3DS OUTSCALE :

Génération de processeur Intel	Famille de processeur correspondante
v2	Intel Ivy Bridge
v3	Intel Haswell
v4	Intel Broadwell
v5	Intel Skylake

Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.

AWS™ et **Amazon Web Services™** sont des marques de commerce d'Amazon Technologies, Inc. ou de ses affiliées aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.

Voir [Mentions légales](#).