



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender et Mac, faisons le point**

**Subject: Blender et Mac, faisons le point**

Posté par: ludo66

Contribution le : 24/9/2021 8:31:18

Bonjour le Clan!

J'ai besoin de vous pour faire un point général.

J'utilise BLENDER depuis quelques années déjà, mes premiers pas je les ai fait sous mac, quand ma carte NVIDIA était encore acceptée.

Puis j'ai acheté il y a 2 ans une Radeon RX Vega 64 et j'ai basculé sous WINDOWS, CUDA/Nvidia ou OpenCL n'étant plus supporté sous MAC avec les dernières versions de BLENDER.

Le fait est que je ne suis pas PC du tout, et que je travaille tout sur MAC, c'est mon environnement pour le son, le montage vidéo, la PAO, alors quand j'ai des projets 3D à réaliser, ça me tue de devoir basculer sous WINDOWS.

Dans les paramètres sous MAC, on ne peut même plus régler sa carte graphique sous blender 2.93...

Avec un Mac 2017, processeur Intel core i5 2.81ghz (j'ai un Hackintosh) comment travailler sous BLENDER convenablement, tout en sachant que je bosse avec le moteur EEVEE?

- Qu'est ce qui est sollicité? Le proc? La carte?
- Est ce que je vais vraiment perdre en temps de rendu, ou même des options de rendu; si je reste sur mon MAC?
- Y'a-t-il moyen de paramétrer BLENDER pour qu'il tourne au mieux sous MAC?

Je prend toutes les réponses et les suggestions!

Merci à tous.