

Forum: Le coin des geeks

Topic: carte graphique Intel(R) HD Graphics et OpenGL

Subject: Re: carte graphique Intel(R) HD Graphics et OpenGL

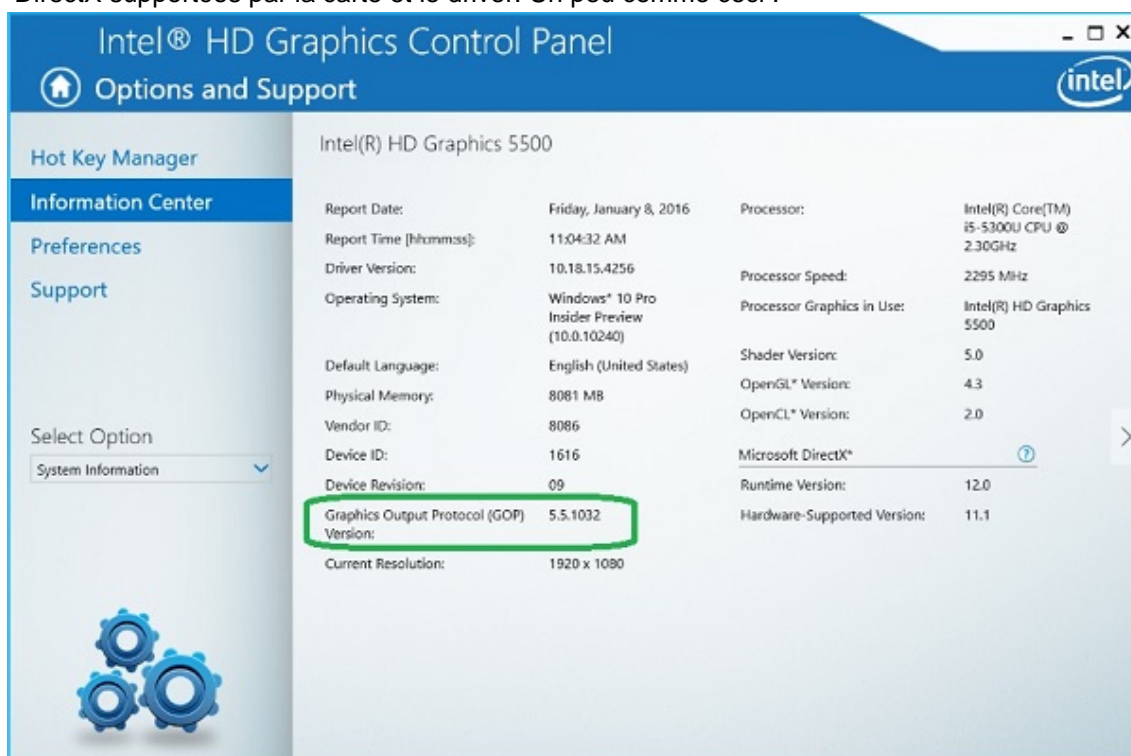
Posté par: Bibi09

Contribution le : 20/6/2020 14:52:35

Salut,

Tu devrais pouvoir vérifier ça avec le "Control Panel" du Intel HD Graphics. Normalement il y a un icône carré bleu dans la zone de notification de Windows.

Quelque part dans cette interface, il y a une page avec les différentes versions d'OpenGL et DirectX supportées par la carte et le driver. Un peu comme ceci :



On voit sur la partie de droite (c'est très petit...) : "OpenGL Version: ".

Ce que je vois pour le Intel Core i5 650, c'est qu'il est sorti au premier trimestre 2010. Or, OpenGL3.3 a lui aussi été publié à ce moment-là. Aucune idée si Intel a assuré le support convenablement de OpenGL3.3. On va dire que ce sont pas les meilleurs au niveau support de puce graphique, loin de là...

Si jamais tu ne peux pas avoir OpenGL3.3 avec ta puce actuelle, plutôt que de te limiter à une carte supportant OpenGL3.3, je te conseillerais plutôt une suffisamment récente pour supporter OpenGL4.4. Les drivers apportent depuis le support d'OpenGL 4.5 et 4.6 (et Vulkan qui est une nouvelle façon d'afficher en 3D), donc tu aurais beaucoup plus de marge.

Cela veut dire que si Blender vient à évoluer, et il évoluera, et à demander une version plus récente

tu serais de nouveau bloqué en te contentant d'une vieille carte de 10 ans d'âge...

Tu peux trouver des cartes récentes pour moins de 100€ (NVidia) voire dans les 60€ (AMD) mais bien sûr très bas de gamme. Il ne serait par exemple pas possible* d'utiliser Cycles pour accélérer le rendu.

* Ca fonctionnerait sans doute mais ça ne serait probablement pas plus rapide qu'avec ton i5 et tu serais très limité par la quantité de mémoire.