

Erledigt Hackintosh - Rendering/PS/ggf. Spiele

Beitrag von „rubenszy“ vom 5. Dezember 2016, 17:49

Das bündeln von Anschlüssen was Apple gemacht hat über TB3 das kann man Chip unabhängig machen, also geht es auch mit dem Nvidia.

Seit wann kann blender kein CPU + GPU rendern, ich glaube dann habe ich virtuelle GPU's in meinem System auf das das Programm zugreift

