

# Software Ryzen Kompatibilität

Beitrag von „Atalantia“ vom 11. April 2025, 05:21

## [Zitat von Wolfe](#)

[Atalantia](#) Mir scheint, dass der beste Computer für Blender entweder AppleSilicon oder Nvidia RTX benutzt, was im Hackintosh gar nicht funktioniert. Ich sehe Hackintosh eher als zweitbeste Lösung, insbesondere wenn der Rechner auch schon über 2k kosten darf.

Apple Mac Studio oder Windows - außer du möchtest unbedingt einen Hackintosh. Dann wäre [MacGrummels z790](#) eine Möglichkeit. Denke aber daran, dass auf den intel-Hackintoshs bald keine neuen Versionen von macOS mehr lauffähig sein werden. Noch eine, glaube ich, dann ist Feierabend.

Die geplante Maschine ist nur ein 3D Arbeitstier. Da werden keine Updates gemacht. Monterey drauf + Sicherheitsupdate fertig. Nie wieder ein Update bis die Maschine abraucht oder etwas besseres kommt.

## [Zitat von apfelnico](#)

Ich sehe hier keinen Vorteil für macOS und Hackintosh.

Setze für die genannte Software auf Windows und bärenstarke Nvidia und passendes modernes System dazu.

Tja, ich wollte eigentlich nie etwas mit Windows zu tun haben und habe Microsoft seit Anfang bis heute umschiffert. Ich habe keine Ahnung von dem System. Was ich mir aber vorstellen könnte ist ein Linux.

Ich möchte nochmal betonen das E-on VUE Priorität weit vor Blender hat.

Ich habe genauere Spezifikationen für E-on VUE gefunden: Windows 64 bit (Windows 8, Windows 10, or Windows 11), macOS 10.14-12\*Multi-core CPU (Intel Core i7, i9, AMD Ryzen or Mac Pro), AVX compliant

Ha... Ryzen ist also wieder im Rennen. Sehr gut.

Kann ich den Ryzen 9 9950x mit DDR5 nehmen?