

Erledigt

Hackintosh - Rendering/PS/ggf. Spiele

Beitrag von „YogiBear“ vom 4. Dezember 2016, 23:06

Hm, was soll ich außer "tl; dr" denn nun sagen? 😊

Bei der Grafikkarte würde ich eine wählen, die auch im Mac verbaut wurde. Zumindest alte Versionen von ArchiCAD konnten da ein wenig rumzicken, wenn mit Enablern und Co gearbeitet wurde. Dh. aktuell würde ich zu einer Tonga/Antigua Lösung (R9 285, R9 380, R9 380X) greifen oder notfalls noch Hawaii/Grenada (R9 290(X)/R9 390(X) - wobei die DeviceIDs der Versionen mit X bereits in den Kexten vorhanden sind, dafür ist der Hawaii-Chip recht stromhungrig). Wie weit sich der nVidia Webtreiber und ArchiCAD vertragen, kann ich nicht beurteilen - zum einen ist meine ArchiCAD-Lizenz schon urigalt und zum anderen habe ich keine moderne nVidia hier. Mit der GTX680 ließe sich die Zeit bis zum Frühjahr imho überbrücken um dann gegen eine 480er/490er - je nach dem was Apple bis dahin verbaut - getauscht zu werden.

Ob X99 oder Z170 hängt von der gewünschten Kernzahl ab bzw. wie gut ArchiCAD letztlich skaliert. Da es aber den MacPro als Mülleimer mit bis zu 12 Kernen zzgl. HT gibt, sollte eine Unterstützung für bis zu 24 Threads möglich sein. Ob diese aber auch in Leistung umgesetzt wird, steht auf einem anderen Blatt.