

Erledigt

Coffee Lake Sammelthread (lauffähige Konfigurationen) Desktop

Beitrag von „icecloud“ vom 11. Februar 2018, 12:19

Hallo!

In den letzten 2 Tagen habe ich 2 Coffelake Systeme, einmal mit RX 580 und einmal mit GTX 1080ti installiert.

Meine 2 Systeme sehen wie folgt aus:

Gigabyte Z370 AORUS Gaming 7 Intel Z370 So.1151 Dual Channel DDR4 ATX mit Bios 5I
Intel Core i7 8700K 6x 3.70GHz So.1151
be quiet! Dark Rock TF Topblow Kühler
32GB Corsair Vengeance LPX schwarz DDR4-3200 DIMM CL16 Dual Kit
500GB Samsung 960 Evo M.2 2280 NVMe PCIe 3.0 x4 32Gb/s 3D-NAND TLC Toggle (MZ-V6E500BW) mal 2
4000GB WD Red WD40EFRX 64MB 3.5" (8.9cm) SATA 6Gb/s
850 Watt be quiet! Dark Power Pro 11 Modular 80+ Platinum
ABWB 802,11 AC WI-FI + Bluetooth 4.0 PCI-Express (PCI-E) BCM94360CD Combo Karte für Hackintosh (Mac OS X)

In einem System läuft eine Sapphire Nitro + RX 580 8GB und in dem anderen eine EVGA 1080ti 11GB FTW3.

Beide Systeme laufen gut mit Windows 10 Pro (SSD2)

Auf SSD1 habe ich mit Clover 4411 10.13.3 als iMac 18.3 installiert.

Die Monitore habe ich an die jeweiligen dedizierten Grafikkarten angeschlossen. Daneben läuft

auf beiden Systemen die UHD 630.

Geekbench ohne Übertakten ist mit einer ssdt jeweils bei ca. 28000 beim Radeon System(Whatevergreen 1.1.4) und bei ca. 28.500 beim Nvidia System (gepachtet Treiber von 10.13.2).

Geekbench Grafikkartenwerte liegen bei ca. 140.000 beim Radeon System und bei ca. 210.000 beim NvidiaSystem.

Es funktioniert bis auf sleep alles (Audio, Wlan, Bluetooth, Facetime, IMessage etc.)!!

Beim Sleep habe ich bei beiden Systeme das Problem, daß der Monitor in den Ruhestand geht. Der Rechner geht für ca. 1 sec. in den Ruhestand, d.h. Beleuchtung schaltet sich ab. Dann geht er wieder an, während der Monitor im sleep bleibt.

Der Monitor lässt sich problemlos durch Maus oder Tastatur aufwecken.

Einige der Vorbeiträge hatten dieses Problem auch.

Wenn das einer gelöst hat wäre ich für eine Info dankbar.

Anbei noch meine EFI Zip (Serialnummer geändert) für das Radeon System