

Erledigt

Hackintosh READY machen für 4K (60FPS) Videoschnitt!

Beitrag von „DerJKM“ vom 9. März 2019, 21:46

[pebbly](#) Bei der Sache mit zwei GPUs musst du komplett zwischen Gaming und Rendern bzw. GPU-Computing differenzieren.

Für Gaming gibts Crossfire und SLI. Damit (und soweit ich weiß nur damit) kann man zwei GPUs nutzen, um ein Bild zu rendern, was danach direkt auf einem Monitor ausgegeben wird. Also das, was man für Gaming braucht. Hat heute nur nich wenig Relevanz da teuer, Nachteile (Mikroruckler), und vor allem geht es unter macOS nicht.

Für GPU Computing steckt man einfach zwei GPUs in die Maschine, die aber grundsätzlich unabhängig laufen. Heißt, das Monitorbild berechnet nur die GPU, an der der Monitor steckt. Anwendungen wie FCPX finden aber beide GPUs als mögliche Computing Devices vor und können die Aufgaben auf beide GPUs verteilen. Das geht unter macOS, sogar sehr gut. Willst du aber mit so einer Konfiguration zocken, hast du nur die Performance einer GPU - egal ob eine, zwei oder 64 verbaut sind.

Zur Vega: Klar geht auch eine 56. Hatte nur 64 geschrieben da die vorher schon im Raum stand. Und wenn du ein System als iMac Pro laufen hast, und die iGPU im BIOS deaktiviert ist, dann sollte es wirklich Plug & Play sein.