

Erledigt

OS X und 2 Grafikkarten + AMD und Nvidia + Support

Beitrag von „VANTOM“ vom 12. März 2016, 07:03

habe im GA-Z77-DS3H eine GTX 650 TI Boost 2GB drin und habe jetzt günstig eine GTX 670 Phantom 2GB ergattert...

jetzt zu meinen Fragen: kann ich beide einbauen? habe ich dann doppelt Arbeitsspeicher? bringt mir das was beim rendern?

kann das osx überhaupt verwalten? wenn ja muss das eingerichtet werden oder kann das osx selbst?

oder müssen es immer 2 gleiche karten sein?

Beitrag von „Coaster“ vom 12. März 2016, 07:29

Nein, OS X kann nichts mit zwei Grafikkarten anfangen, egal ob gleich oder nicht. Wie das im Mac Pro mit den zwei Amd Karten funktioniert, weiß ich nicht.

Beitrag von „steff89“ vom 12. März 2016, 08:40

Ich glaube zwei AMD Karten würden schon gehen, wenn OSX merkt dass zwei eingebaut sind wird eine normal genutzt und dort wird auch die Grafik ausgegeben, die Andere wird ausschließlich für Berechnungen verwendet. Ich denke jedoch nicht, dass das für NVIDIA funktioniert, da das in keinem echten Mac so vorgesehen ist.

Doppelte Arbeitsspeicher wirst du übrigens nie bekommen, auch unter Windows mit SLI nicht. Dort wird der Grafikspeicher nämlich gespiegelt. Also 2x2GB bleiben 2 GB. SLI funktioniert jedoch auch nur mit komplett identischen Karten.

Beitrag von „YogiBear“ vom 12. März 2016, 09:38

Das stimmt so nicht ganz, aber das Resultat für Hackintosher ist gleich.

Den MacPro3,1 bis 5,1 konnte man mit bis zu 4 (vier) 210GT o.ä. bestellen. Sogar Konfigurationen mit "großer" ATi/AMD und einer oder mehreren "kleinen" Nvidias waren möglich. Allerdings wird/wurde nur die Karte in ersten PCIe-Slot für Berechnungen herangezogen, die übrigen dienten lediglich der Bildausgabe bzw. dem Bereitstellen von ausreichend Anschlüssen für Monitore. (Beim MacPro1,1 und 2,1 gab es mW die Option auf mehrere GT7300er, die allerdings heute nicht mehr sinnvoll genutzt werden können, da kein 64bit-Treiber geschrieben wurde)

Um eine Konfiguration wie beim MacPro6,1 mit 2x AMD nachzubauen, muss einer der Karten ein Framebuffer mit einem "S" am Ende zugewiesen werden, dh. die erste Karte läuft mit dem Framebuffer "GreyhoundS" und die zweite mit "GreyhoundS". Das "S" kann man sich als "Support" merken, da mit diesen Framebuffer die Anzahl der Ausgänge auf nul gesetzt wird und die Karte nur für Berechnungen eingesetzt wird.

Beitrag von „rubenszy“ vom 12. März 2016, 09:49

Was muss ich da lesen OS X kann nicht mit zwei Grafikkarten umgehen, das ist doch quatsch, es wird nicht wie bei windows im im Verbund funktionieren aber OS X kann mit zwei oder drei oder 4 unterschiedlichen Karten umgehen, nur sieht man das im Desktop oder Spiele Bereich nicht, erst wenn man Programme Final Cut Pro oder andere die Open CL oder GPU Rendern zu lassen.

Kleines beispiel aus 2008

<http://www.insanelymac.com/for...wo-identical-video-cards/>

Beitrag von „derHackfan“ vom 12. März 2016, 11:02

Ich habe mal die Überschrift für die Suche angepasst, damit man bei Interesse auch was finden kann, vielleicht trifft es das "Support" eher.

Beitrag von „YogiBear“ vom 12. März 2016, 14:15

[@rubenszy](#) In dem Link geht es doch nur um eine zweite Grafikkarte zur Erweiterung der Monitore..? Ich weiß, dass zB LuxMark zum Rendern die CPU, die iGPU (HD4600) sowie eine dedizierte Grafikkarte (in meinem Testsetup waren verschiedene ATis/AMDs) gleichzeitig ansprechen kann. Bei OpenCL über mehrere Nvidia hatte ich immer nur von Problemen gehört, allerdings ist mein letzter Stand da wahrscheinlich etwas überholt? FinalCut oder AutoCAT nutze ich leider nicht (mehr), so dass ich dies in den letzten Jahren nicht ausprobierte.

Beitrag von „Purge Wrangler“ vom 12. Januar 2023, 18:21

Hallo zusammen,

Ich hole diesen Thread mal wieder hoch.

Meine Frage: Ich habe einen Hackintosh mit Z390 Designare und Mojave mit einer Vega64. Würde vielleicht eine 2. Vega64 dazuholen. Muss das System neu aufgesetzt werden oder kann ich die Konfi irgendwo abändern. Ich nutze Clover als „Bootmanager“.

Danke für Eure Antworten und Anregungen.

Gruß Martin