

**Erledigt**

## **Umstieg von iMac zu Hackintosh - welche Hardware ist optimal für Grafiker?**

**Beitrag von „F3rk3S“ vom 31. August 2018, 14:47**

Hallo Hackintosh Gemeinde!

Ich hatte schon 2014 mal überlegt mir einen Hackintosh zuzulegen aber dann doch zu einem neuen iMac gegriffen weil es damals einfacher war.

Nun habe ich wieder das Gefühl das etwas neue Hardware nötig ist. Doch ich finde die iMacs nicht mehr so optimal und denke das ein iMac Pro einfach zu teuer ist. Klar kann man auch abwarten das Apple nächstes Jahr mit den MacPros macht aber ein Hackintosh klingt einfach sehr interessant und auf YouTube gab es in letzter Zeit einige tolle Geräte die den iMac Pro Konkurrenz machen.

Leider habe ich mit Hackintosh´s keine Erfahrung sammeln können, zumindest bis jetzt nicht. Ich überlege mir nun vielleicht einen anzuschaffen und meinen iMac, sobald der Hackintosh richtig läuft und alle möglichen Macken ausgemerzt sind, in den Ruhestand zu schicken.

Ich bin selbstständiger Fotograf & Grafik Designer, arbeite also Primär mit Adobe Software (Photoshop, Lightroom, InDesign, Illustrator und ab und zu mit Premiere oder After Effects).

Etwas habe ich mich schon zu dem ganzen eingelesen und ein paar Sachen die mir wichtig sind habe ich auch schon. Aber ich denke hier gibt es Leute die mir helfen können oder Tipps haben. Hier erstmal was ich mir so gedacht habe:

- kompaktes Gehäuse, nicht unbedingt miniATX aber vielleicht nicht das größte. Fenster braucht es keine aber eine gute Möglichkeit das ganze ordentlich aufzubauen und alles reinzubekommen.
- 1x 1TB m2 SSD für das System und die aktuellen Projekte, ansonsten 2-4TB SSD für die anderen Sachen.
- i9 oder i7 Prozessor? Wie sind die Erfahrungen, was ist besser für Photoshop und Lightroom?
- Radion GPU, zwar sind die NVIDIA Karten besser fürs zocken aber ich habe gelesen das die Radion Karten unter OSX einfach besser laufen und ich habe einen MiniPC der fürs Daddeln geeignet ist.
- 32GB RAM sollten reichen denke ich

- Grafikkarte sollte 3 1440p Monitore schaffen (2 Ultrawide), vielleicht 2 nutzen damit es da zu keinen Performance Einbußen kommt? Möglicherweise in der Zukunft 4k oder 4ten Monitor
- besonders wichtig ist mir das er Leise läuft, daher vermutlich Wasserkühlung oder?
- WLAN ist ein großes Thema. ich habe momentan eine sehr sehr gute Performance mit dem iMac. In meinen MiniPC gibt es auch WLAN aber da kommt weit weniger an als der iMac schafft obwohl sie an der selben Stelle stehen. Gibt es hier Erfahrungen? Habe eine 200mbit Business Leitung (25mbit Upload). Die schaffe ich auch mit dem iMac fast.
- Bluetooth wäre noch wichtig da ich viele Kopfhörer und ähnliches habe die darüber laufen.
- Thunderbolt wäre gut, habe zumindest eine Backup Platte die diesen Anschluss nutzt. Ansonsten muss die weg und eine andere ran für TimeMachine Backups.

So das wären soweit die Sachen die mir wichtig sind und wo ich mir Gedanken zu gemacht habe.

Ich dachte an 2000-3000€ für das System. Ggf. findet sich dann auch jemand aus Berlin der mir etwas dabei unter die Arme greifen kann und beim erstellen helfen kann. Da würde ich natürlich auch ein bisschen Geld für abgeben wenn das gewünscht ist.

Würde mich freuen wenn jemand Tipps hat und vor allen Erfahrungen mit der Hardware die für die Software passend ist.

Viele Grüße!

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 1. September 2018, 10:58**

Hallo und herzlich Willkommen im Forum... 😊

An dieser Stelle würde ich dir vorschlagen mit der [@macdesignerin](#) in Kontakt zu treten. Ich denke, sie kann dir an der Stelle richtig gut unter die Arme greifen.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 16:33**

Hallo

auch von mir ein herzliches Willkommen.

Ich schreib dir alles in die geöffnete Konversation.

Viele Grüße

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 16:57**

Schreib rein hier was er gebrauchen kann.

Das Thema hatte wir schon öfter, hätte er auch die Suche mal benutzen können, wäre einfacher gewesen da hier alle zwei Tage jemand nach passender Hardware sucht.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 17:08**

Er hat ja unabhängig vom Thema schon eine Konversation geöffnet. Dann schreib ich alles doppelt. Aber gut, kein Problem.

Asus Prime Deluxe x299  
Intel Core I7 7820x  
AMD Radeon RX Vega 64  
32 oder 64 GB RAM  
Samsung 970 Evo NVMe SSD 1 TB  
WLAN TP-Link Archer T9E PCIe.  
SATA Laufwerk oder NAS als Ablage

Dieses oder ähnliche Systeme (andere CPU) betreiben mehrere User hier im Forum, dafür gibts mittlerweile super Support.

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 17:32**

Warum nicht bei Sockel 2066 zwei RX 580 statt einer Vega 64, preislich wären die in 4GB sogar günstiger und mehr Leistung im System.

Hatte vor einiger Zeit das gelesen <https://www.pugetsystems.com/l...-vs-AMD-Radeon-Vega-1197/>

Habe mal einen Test gemacht mit zwei RX 580 und siehe da weit aus besser als GTX 1080 TI. Crossfire gibt es zwar bei macOS nicht aber er benutzt trotzdem beide GPU's zum berechnen.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 17:38**

...hab ich auch schon mal drüber nachgedacht und es dann auch probiert, bringt aber bei unseren Anwendungen nichts. Die VEGA64 profitiert nur durch die breitere Speicheranbindung. Bei einem Videosystem könnte ich mir mit Crossfire da schon einen Effekt vorstellen, für Grafikdesign bringt nichts. 😊

Unter Mac OS gibts zur Vega 64 für ein Hochleistungsport-Grafiksystem leider noch keine Alternative. Der Benchmark war ja unter Windoof.

Habe gerade mal einige Parts mit Photoshop CC2018 mit meinem Hacki probierten (wo eigentlich Rechenleistung gebraucht wird - öffnen, schließen, drehen sind vor allem Speicher-OP:

PSD-File: 16 Bit RGB, 523 MB

Reduce Noise: 2 s

Smart Sharpen: 4 s

Iris Blur: 5 s

Ich weis nicht, wie die bei der Dose auf so schlechte Werte kommen. Die arbeiten wahrscheinlich mit Open GL, der Mac mit OpenCL.

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 17:50**

Jetzt hast du was falsch verstanden, Crossfire gibt es nicht aber beide RX 580 wurden mit bei Photoshop mit einbezogen für die Berechnungen und Konvertierungen, so gesehen profitiert Photoshop von beiden.

Mehr Shader-Einheiten mehr Berechnung um so schneller und effizienter ist er, wie bei meiner Workstation da verwende ich einen 2990WX und zwei 1070 ti's im Rendering und etwas Photoshop um die Rendering's nach zu bearbeiten.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 18:12**

unter Windows !!!

habe gerade mal in meinen 2. Rechner 2 RX 280 8 G reingesteckt.

Der Rechner hat sogar den doppelten RAM im Vergleich zum ersten Test.

Wieder das selbe Photoshop-File

Reduce Noise: 8 s

Smart Sharpen: 10 s

Iris Blur: 18 s

Beide Systeme haben 7820x CPU mit 4,5 Ghz

Bringt also auf einem Mac nichts. Liegt sicher auch daran, das PS für den Mac nie sauber neu programmiert wurde, ist immer noch der selbe Mist drin wie bei der ersten CS.

Grafiksystem ist aber nicht nur Photoshop, ist auch Indesign und Illustrator und viele kleine andere Apps. CaptureOne, der RAW Converter läuft auf einem Mac fast 3x so schnell durch wie unter Windows.

QuarXPress, auf Windows eine Zumutung, die Versionen aus den letzten beiden Jahren sind genial und super fast.

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 18:28**

Du meinst bestimmt zwei R9 280.

Hast du die Zeiten getestet zwischen einer und zwei oder sind das vergleiche zu deiner Vega.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 18:35**

ich habe 2 RX580 eingesteckt, eine ist ja standardmäßig verbaut, die 2. hatte ich noch im Regal. Da hab ich mich vorhin vertippt.

Die Zeiten sind im Vergleich zur RX Vega64.

Beide Systeme sind x299

Die 2. RX580 hatte natürlich nur eine Anbindung über 8 Lanes, habe nur 7820x CPUs.

Viele Grüße

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 18:39**

Dann vergleiche doch mal den unterschied zwischen einer und zwei.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 18:40**

Mach ich, dauert ein paar Minuten.

PS-File 530 MB RGB 16 Bit

#### **1x RX 580 8G**

Reduce Noise: 8 s

Smart Sharpen: 10 s

Iris Blur: 18 s

#### **2x RX 580 8G**

Reduce Noise: 7 s

Smart Sharpen: 11 s

Iris Blur: 18 s

#### **zum Vergleich noch mal die Vega 64 8G**

Reduce Noise: 2 s

Smart Sharpen: 4 s

Iris Blur: 5 s

Ich denke mal, das sich der Unterschied wirklich durch das Speicherinterface ergibt, die Vega

64 hat 2048 Bit Speicheranbindung, die RX580 nur 256 Bit.

Den externen Benchmark kann ich mir nur so erklären, das die Vega unter Windows ihr breites Speicherinterface nicht richtig nutzt. Der Trouble mit der Vega war ja bei Erscheinen letztes Jahr durch alle Medien gegangen und vielleicht passen die Treiber bei Windows immer noch nicht perfekt. Da Apple die Karte in ihrer Premium Line verbaut denk ich mal, das die Apple Treiber die Karte besser unterstützen.

---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 3. September 2018, 19:48**

Dann macht die Vega schon mehr Sinn.

Wenn er eh bloß 64 GB RAM nimmt dann kann er auch auf Basis i7-8700K ein System aufbauen, kann er ja noch höher takten.

---

### **Beitrag von „macdesignerin“ vom 3. September 2018, 20:19**

soll schon ein Pro sein, mit vielen Erweiterungsoptionen (auch RAM). Das Budget ist ja so groß, dafür kann man 2 Rechner aufbauen.