

Erledigt

UHD630 + 49" mit 5120x1440p

Beitrag von „sondeu“ vom 9. Oktober 2019, 15:48

Hallo zusammen,

das Problem dass die Macs mit iGPU die Auflösung nicht schaffen (5120x1440p) ist ja bekannt. Das können nur die mit ded. GPU. Allerdings ist das ja quatsch, weil unter Windows und Linux funktioniert es... nur Apple bekommt es nicht hin.

Gibt es beim Hackintosh irgend eine Möglichkeit dem System was vorzugaukeln dass es doch funktioniert oder muss ich mit Scaling (via SwitchResX) leben? Eine Graka wollte ich eigentlich nicht kaufen (erst wenn die RX 5700 unterstützt wird).

Ich glaube das wird nix, oder habt ihr eine Idee?

Mit freundlichen Grüßen

Ralf

Beitrag von „sondeu“ vom 10. Oktober 2019, 20:25

Ok ok, habe mir ne VEGA bestellt... mit der Augenkrebsauflösung kann ich nicht leben, mit Windows auch nicht 😊

Beitrag von „DSM2“ vom 10. Oktober 2019, 20:33

Na dann hat sich die Thematik ja von selbst erledigt, ohne eine dGPU wäre das eh nichts anständig geworden.

Beitrag von „sondeu“ vom 11. Oktober 2019, 14:29

ja, bin jetzt die letzten Wochen ganz gut ohne ded. GPU gefahren... benötige die auch nicht zwingend am Mac, deshalb wollte ich auf die RX 5700 warten, bzw. auf die Unterstützung. Der Monitor kam jetzt ganz plötzlich zu mir 😊 Der soll natürlich sauber laufen, deshalb habe ich jetzt in den nicht ganz so süßen, aber auch nicht sauren Apfel gebissen.

edit:

klar... ich bestelle die Vega und 1 Tag später wird die 5700 unterstützt



naja, bleibe erstmal auf Mojave bis Adobe alles auf 64 Bit hat. Dann verkaufe ich hier vielleicht ne Vega 🙄