

Erledigt

Hackintosh Planung: Hardwarekompatibilität

Beitrag von „wieloch“ vom 4. Januar 2020, 18:31

Schönen guten Abend,

Ich habe mich jetzt dazu entschlossen auf meinem PC MacOS neben Windows zu installieren. Ich bin im Moment noch in der Planung und lese mich noch in alles ein. Ich bin mir selbst aber noch nicht sicher ob meine Hardware denn überhaupt dafür kompatibel ist.

Meine Hardware:

Mainboard: ASRock Z370 Gaming K6

Prozessor: Intel Core i7 8700K

Grafikkarten: 2x KFA2 NVIDIA GeForce GTX 1080

RAM: 32GB DDR4 G.Skill Trident Z RGB 3200

Monitore: LG 27UD68-W (3820x2160), Samsung SyncMaster B2240W (1680x1050)

Das Betriebssystem möchte ich dabei auf einer 1TB SSD neben einer M.2 SSD mit Windows installieren. D.h. ich hätte dabei gerne die Möglichkeit auszuwählen auf welches Betriebssystem ich booten möchte oder zwischen den Betriebssystemen wechseln zu können. Mir ist außerdem klar, dass die NVIDIA Grafikkarten zu MacOS Catalina nicht kompatibel sind, weshalb ich dabei auf die GPU des Prozessors setzen würde (außer es gibt eine andere Möglichkeit, bei welcher man die GTX 1080 trotzdem noch nutzen könnte). Dabei bin ich mir aber nicht sicher, ob diese 4K-Inhalte/2 Bildschirme handhaben kann (etwa Netflix etc.). Ich bin mir dabei natürlich im Klaren, dass damit keine aufwändigen Aufgaben wie Bildbearbeitungen machbar sind. Ich wäre für ein paar Tipps auf jeden Fall sehr dankbar. Jedenfalls schon mal vielen Dank im Voraus.

Beitrag von „TRON71“ vom 4. Januar 2020, 18:49

Moin Moin [wieloch](#) und Herzlich willkommen im Forum. 👍

Dein System sieht gut aus.

Nur ein Problem wird es mit den Nvidia GTX geben. Unterstützt werden die GTX1080 "Nur bis High Sierra " da die den Nvidia Webtreiber benötigen.

~~Mojave wird da leider nicht mehr seitens Nvidia unterstützt.~~

Beitrag von „OliverZ“ vom 4. Januar 2020, 18:56

Diese Info stimmt so nicht.

Guck einfach unter <https://www.youtube.com/watch?v=krRXGPUUjvU>

Beitrag von „TRON71“ vom 4. Januar 2020, 19:12

Servus nach Wien 😊

Mit Respekt dir gegenüber ! Aber was sehe ich denn da eigentlich ? Ich sehe nur das der Mensch etwas vorbereitet und installiert, mehr sehe ich da nicht.

Ich sehe keine Hardwarebeschleunigung, keinen Eintrag unter " Über diesen Mac " ich sehe keine Beispiele ob das funktioniert was er da gebastelt hat, noch sonst irgendeinen Beweis, dass es korrekt läuft.

Es sei denn, ich habe etwas in der Richtung verpasst und es hat hier im Forum einfach keine positive Welle geschlagen.

Beitrag von „wieloch“ vom 4. Januar 2020, 19:15

Was sagt ihr? Sollte ich es angehen oder werde ich dabei auf Probleme stoßen? Da die GTX 1080 offensichtlich nicht offiziell unterstützt wird: Kann ich dabei die interne GPU des Prozessors verwenden lassen oder gibt es eventuell eine andere Möglichkeit?

Beitrag von „TRON71“ vom 4. Januar 2020, 19:18

Richtige Aussage ! Die Nvidia GTX 1080 wird via Nvidia Webtreiber nur bis High Sierra unterstützt.

Du kannst ohne weiteres deine Interne GPU nutzen, die unterstützt die 4K

Beitrag von „bluebyte“ vom 4. Januar 2020, 21:00

[TRON71](#) ... Du schreibst, das Mojave seitens Nvidia nicht mehr unterstützt wird. Richtig würde es lauten, dass Nvidia-Grafikkarten unter Mojave von Apple nicht mehr unterstützt werden. Nvidia würde gerne liefern, aber die Treiber werden von Apple nicht freigegeben. Ist bei Apple anders als bei einem Windows-PC. Im Macintosh wird nur eingebaut was von Apple signiert und freigegeben wurde.

Beitrag von „TRON71“ vom 4. Januar 2020, 21:16

Moin Moin [bluebyte](#)

So wie du es schreibst ist es richtig.

Danke dir für die Richtigstellung, das ist in diesem Fall nicht ganz unwichtig 👍

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 4. Januar 2020, 21:22

Keine Ahnung warum die Richtigstellung von [bluebyte](#) wichtig bzw. nicht ganz unwichtig sein sollte.

Fakt ist doch, dass es keine Nvidia-Web-Treiber für Mojave und Catalina gibt, das WARUM ist doch zweitrangig.

Beitrag von „TRON71“ vom 4. Januar 2020, 21:35

Naaaaaaaaa jaaaaaaaaa, die Richtigstellung von [bluebyte](#) geht schon in Ordnung.

Nach meiner Aussage hin könnte man es so verstehen, das Nvidia keine Unterstützung mehr liefern wollte, dass ist so aber nicht korrekt und trifft den falschen.

Richtig ist es nunmal, dass Nvidia gerne wollen würde, aber Apple wohl keine Interesse hat die Webtreiber für Nvidia freigeben zu wollen.

In der Aussage besteht schon ein gewaltiger Unterschied.

Im Kern habt ihr aber beide Recht.

Beitrag von „bluebyte“ vom 5. Januar 2020, 09:40

Da jetzt einen Schuldigen zu benennen ist sicherlich schwierig. Dazu fehlt uns der Einblick in

die Chef-Etage. Wer weiß schon was da intern abgeht. Apple wird sicherlich seine Gründe dafür haben. Ob die moralisch vertretbar sind oder nicht mag dahingestellt sein. Ist eben Big-Business. Ich sag es mal so. Wenn wir uns so verhalten würden wie solche Top-Manager - wir alle hätten keine Freunde mehr.

Beitrag von „AkimoA“ vom 5. Januar 2020, 10:11

Du schaltest die Nvidia mit Lilu/WEG ab (-wegnoegpu) ab , patched den Framebuffer der UHD 630 von DP auf HDMI, Device ID und platform-id via Device Properties und Hackintool.

Für 4K solltest du den VRAM der UHD630 auf 2048 mb anheben,ebenfalls in hackintool .

Solltest du ein DP Ausgang an der IGPU haben musst du diesen nicht patchen . Framebuffer und device id solltest du trotzdem definieren. und das ganze idealerweise mit nem iMac18,1 oder iMac19,2 smbios.