

Erledigt

Mac OS Mojave Grafikkarte

Beitrag von „Mojave-Junkie-91“ vom 26. Juni 2019, 20:49

Hallo liebe Hackintosh-Forum Gemeinde,

ich habe vor kurzem auf einem Dell Optiplex 7010 Mojave installiert. So alles schön und gut, hat auch alles soweit geklappt.

Jetzt funktioniert aber irgendwie der VGA Anschluss von meiner Grafikkarte (NVIDIA Geforce GT 710) irgendwie nicht.

Hat vielleicht jemand von euch eine Idee wie ich den VGA Anschluss zum laufen bringe?

Danke schonmal für die Hilfe!

Beitrag von „Jono“ vom 26. Juni 2019, 20:59

Bildausgabe über VGA ist bei macOS generell nicht vorgesehen

Beitrag von „Mojave-Junkie-91“ vom 27. Juni 2019, 14:05

Aber bei High Sierra funktioniert es mit den NVIDIA Webtreibern.

Gibt es nicht auch Webtreiber für Mojave für diese Karte?

Beitrag von „published“ vom 27. Juni 2019, 14:10

Es gibt derzeit gar keine Webdriver für Mojave.

Beitrag von „FighterSchrauber“ vom 27. Juni 2019, 14:46

Also:

manchmal läuft VGA (bei x220 kann man den patchen) und bei anderen (zb mein Hack-Pro lief auch der VGA)

Damit sollte man aber nicht rechnen, da Macs immer digitale Videoausgänge hatten...

Allgemein ist es fraglich wann und ob Webdriver kommen, ich würde auf ne preiswerte amd karte tauschen zb. RX560

Beitrag von „maumau03“ vom 27. Juni 2019, 14:57

Wenn du wirklich bei Mj bleiben willst dann hol dir eine AMD Grafikkarte. Sogut wie alle sind OOB und tuen was sie sollen. Sehr teuer sind sie auch nicht mehr. RX 400-500 empfehle ich. Bin aber kein Profi. Kann nur sagen das meine Asus Strix RX470 OOB lief.

Beitrag von „m4d-maNu“ vom 2. Juli 2019, 14:13

Ich klinge mich auch kurz ein, aktuell habe ich eine 1080ti und High Sierra. Meine echten Macs habe ich nun mit den Patcher alle auf Mojave gepatch und würde daher nun auch gern den Hacki mit Mojave befeuern. Jedoch macht mir meine 1080ti da ja einen Strich durch die Rechnung, daher ist meine Frage nun was würdet Ihr da so an Grafikkarte nun empfehlen. Sie sollte der 1080ti schon eben würdig sein oder eventuell sogar besser, wenn schon geupgradet wird.

Je nach Benchmark schneidet ja selbst die VII nicht unbedingt gut ab.

Beitrag von „CMMChris“ vom 2. Juli 2019, 17:21

Die Radeon VII ist ein hervorragender Ersatz für deine 1080ti. Die Karte hat Leistung ohne Ende, ist nicht sonderlich laut und spielt mit macOS hervorragend. Von welchen Benchmarks redest du denn wenn du sagt sie schneidet schlecht ab? Geekbench? Der hat keine Relevanz mehr da er nicht richtig funktioniert. Die Radeon VII ist nicht die einzige Karte die dort unter macOS neuerdings schlechter abschneidet als sie sollte. In anderen Benchmarks und in der realen Leistung spiegelt sich das nicht wieder.

Beitrag von „m4d-maNu“ vom 2. Juli 2019, 17:46

Beenchmarks von Spielen unter Windows, denn wegen Spielen habe ich Windows 10 und eine GTX1080ti damals überhaupt mir angeschafft. Und da ist es halt nicht so prickelnd wenn die VII Teilweise schon schlechter abschneidet wie eine GTX1080 und mit der ti Version braucht sie dann gar nicht verglichen werden.

Entsprechend schreckt es mich halt doch ein wenig ab, wenn ich meine alte gute 1080ti gegen eine neue VII eintauschen muss wegen den Hacki...

edit:

Im anderen Thread schreibst du aber das ja noch Hoffnung besteht, wenn der MacPro kommt.

Beitrag von „CMMChris“ vom 2. Juli 2019, 19:36

Radeon VII schlechter als ne 1080? Das höre ich zum ersten mal. Die Radeon VII ist mal etwas über, mal etwas unter der 1080ti. Ich zocke auch damit und hatte bisher keinen Grund zum Meckern.

Das AMD Bashing hält sich halt hartnäckig inklusive Lügen wie die Karte sei so extrem laut. Alles Mumpitz. Die Vega 64 Karten waren allesamt deutlich lauter, vor allem die Referenzkarten. Noch dazu ist die VII extrem sparsam wenn man sie nicht auf der überzogenen Stock Spannung laufen lässt.

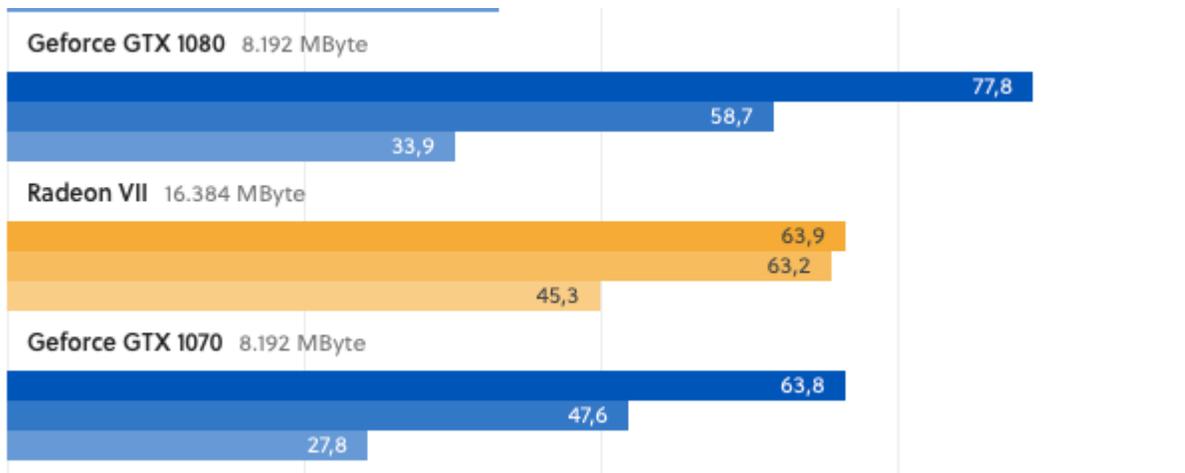
Meine VII läuft in Windows auf 975mV mit Stock GPU Takt und HBM Overclock auf 1100MHz. Wenn ich Assassins Creed Origins (1440p + alle Settings auf Max) zocke läuft das mit stabilen 60fps, keine Dips in niedrigere Etagen, Lüfter so gut wie nicht hörbar, Stromverbrauch im Mittel bei 155 Watt.

Beitrag von „m4d-maNu“ vom 2. Juli 2019, 19:52

Assassin's Creed: Origins

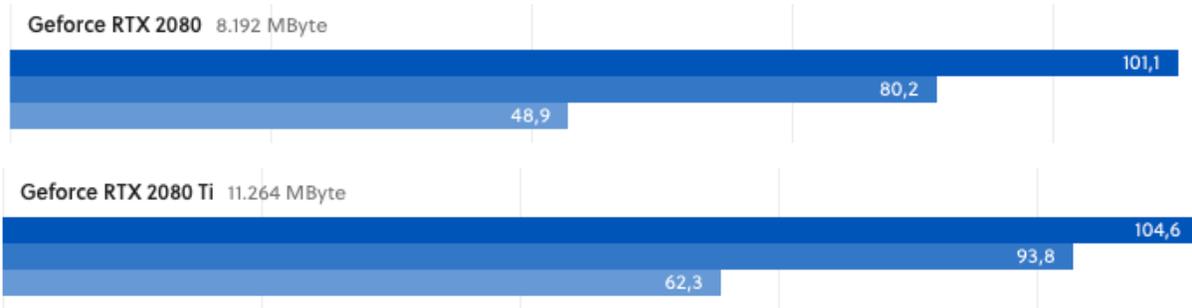
Preset: Sehr hoch

-  1920x1080, DX11
-  2560x1440, DX11
-  3840x2160, DX11



Bei Full HD ist die 1080 besser, bei WQHD kann sie mal aufholen und erst bei UHD übertrifft sie die alte 1080. Dafür das hier so fast 3 Jahre dazwischen liegen, ist es eigentlich ziemlich peinlich was die VII da nur leistet.

Hier mal der Vergleich zum Vergleich was die 2080 bringt.



Auf die Lautstärke gehe ich nicht ein, da die mich nicht wirklich Interessiert. Da ich beim zocken eh ein Headset auf habe.

Was aber die Leistung angeht, so ist es wenig Bashen, wenn es mir solchen Werten leider

belegt werden kann. Würde mir ja wünschen das AMD/ATI hier endlich mal wieder Nvidia was entgegenbringen kann, denn Konkurrenz belebt nicht nur das Geschäft bzgl. der Weiterentwicklung und der Leistung der GPUs sondern sorgt auch für eine Preisschraube nach unten.

Und bei diesen kleinen Vorsprung was die VII nun gegen über einer 1080 hat (Werte der ti gibt es in dieser Tabelle leider nicht wird aber definitiv besser sein als die normale 1080), sehe ich es halt nicht wirklich ein meine 1080ti in Rente zuschicken und zu einer VII zu wechseln. Da riskiere ich es wohl nun doch eher auf einen Nvidia Support unter Catalina zu warten wenn der neue Mac Pro da ist.

Beitrag von „CMMChris“ vom 2. Juli 2019, 20:36

Erstens performt Assassins Creed Origins auf AMD GPUs generell schlecht und ist somit nicht repräsentativ für derlei Benchquark Vergleiche. Mir kommt es auf stabile 60fps an und das ist gegeben. Für einen Vergleich muss man sich schon mehrere Werte holen und da sieht es eben so aus wie ich sagte.

Was Full HD betrifft liegt das in der Natur der Vega Karten. Für 1080p Gaming lohnen diese sich nicht, da sie ihre Leistung dort nicht entfalten können. Für höhere Auflösungen ist die VII eine potente Karte und kann mit Nvidia mithalten. Und wer mit dem Ding auch noch arbeitet (Metal und OpenCL Workloads) ist damit ohnehin am besten aufgehoben da die Karte dort brachiale Leistung abliefert (Speicherbandbreite).

Beitrag von „m4d-maNu“ vom 2. Juli 2019, 20:45

Du hast doch Assassins Creed Origins ins Spiel gebracht aber auch bei Project Cars 2 oder Total War - Warhammer 2 hat die VII auch nicht so eine extrem viel bessere Leistung als die knapp 3 Jahre älter 1080.

Was das arbeiten angeht, hast du zwar recht aber gerade die Adobe Anwender sind alles andere als Glücklich das sie kein Cuda mehr nutzen können unter Mojave. Jedoch würde ich mit den Ding Geld verdienen, hätte ich mir eh keinen Hacki gemacht sondern schlichtweg einen Mac Pro gekauft oder einen iMac Pro. Da diese einfacher sind, keine configs erstellen, keine Kexte Updaten etc. etc. So fürs Private und bissal damit rumspielen zu können ist es ein nettes Projekt aber für mich wäre so eine Bastellösung nichts Professionelles.

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 2. Juli 2019, 20:51

Ich bin durch mit Assassins Creed Origins auch sogar auf einem i5-4690K mit RX 570. Kann mich nicht beklagen. Full HD und gute Grafikeinstellungen. Absolut flüssig.

Beitrag von „apfelnico“ vom 3. Juli 2019, 12:26

[Zitat von m4d-maNu](#)

gerade die Adobe Anwender sind alles andere als Glücklich das sie kein Cuda mehr nutzen können unter Mojave.

Nicht _DIE_ Adobe Anwender, sondern _EINIGE_.

Adobe kennt die Entwicklung auf der macOS-Plattform, das nicht erst seit gestern. Und unterstützt schon seit längerem erst OpenCL, dann später konsequent Apples Metal. Ebenso viele Plugin-Hersteller. Wer also auf macOS unterwegs ist und Adobes Mietpolitik mitmacht, der ist eh auf dem neuesten Stand. Und Metal ist brachial, das braucht sich nicht verstecken. Die Klientel, die tatsächlich aufgrund genutzter Plugs unbedingt CUDA nutzen muss, für die habe ich eh eine andere Empfehlung, würde das genau so pragmatisch machen: Aktuellen PC, Windows, Adobe, fertig. Denn CUDA unter macOS war schon immer im Vergleich ein Witz.

Insofern, falls tatsächlich von Nvidia aufgrund des neuen MacPros etwas kommt, wären die gut auf dieser Plattform beraten, von CUDA Abstand zu nehmen (da aktuell von Softwarehäusern eh da nix mehr ist) und statt dessen Metal voll zu supporten (was eh schon wegen des Systems Pflicht ist). Somit wären auch die Karten mehr vergleichbar auf dieser Plattform, möglicherweise könnte dann eine 2080Ti etwas reißen. Wobei - mal unabhängig vom noch nicht mal vorhandenen Preis - die Messlatte von Apple ziemlich hoch ist. Beim Maximalausbau

von zwei "AMD Radeon Pro Vega II Duo" hätten wir insgesamt 256 Compute Units, 16.384 Stream Prozessoren, 128GB VRAM mit 1TB/s Bandbreite. Das wird schwierig zu toppen, zumal man den MacPro nicht als "bare bone", sondern zumindest mit einer AMD Basiskarte (580er) bekommt.