

Erledigt GTX 970 im Mac Pro 2.1

Beitrag von „J-panic“ vom 16. Januar 2015, 02:49

Hallo,

mein aktuelles "Projekt" ist ein Mac Pro 2.1

Specs für den Versuchsaufbau:

Mac Pro 2.1 2x Xeon X5365@3GHZ

2x2GB Samsung FB-Dimm 667MHZ (32GB im zulauf)

120GB Kinston SSD

EVGA GTX 970 SC ACX 2.0

OSX 10.10.1 Yosemite

CUDA Driver Version: 6.5.36

Nvidia Web Driver: 343.02.01f01

um für etwas Schwung in der alten Kiste zu sorgen habe ich eine EVGA GTX 970 SC ACX2.0 installiert.....

den Treiber musste ich erst mit meiner GTX590 installieren damit der installer es zu lässt. Danach hab ich die 970 verbaut.

Diese wird auch erkannt, CUDA Treiber ist auch installiert. Nachdem ich nun in Final Cut keinen CUDA support hatte, habe ich mal ein paar Benchmarks durchlaufen lassen..... Cinebench unter 50 FPS und Unigine Valley knapp 1000 Punkte.

Ich habe Benchmarks eines 4.1er Mac Pro's gesehen welche in Unigine 3000+ Punkte hatten..... Ok, es könnte ja auch daran liegen das der PCIE1.0 die ganze Karte ausbremmt, dachte ich mir und hab mal im Windows ein wenig getestet.

Battlefield 4 =Ultra

Crysis 2 =Ultra

Skyrim =4k Ultra

etc. etc. etc.

alles einwandfrei spielbar, und auch die Benchmarks passen in Windows.....

also kann dies nur bedeuten das der PCIE1.0 die Leistung nicht beeinträchtigt

1. Woran könnte mein erklärttes Problem noch liegen?

2. Wär es klug das ganze als Hackintosh auf zu setzen damit ich in FCPX Cuda support bekomme?

3. Gibt es auf "echten" Macs auch die Möglichkeit einfach Hackintosh Kexte zu installieren?