

Erledigt

Versuch einer Anleitung Yosemite für Z68-UD3H-B3 F12 Bios und "Freeze-Nvidia" GTX 560

Beitrag von „Griven“ vom 7. Februar 2015, 23:02

Man unterscheidet bei Intel Prozessoren zwischen P-States and C-States wobei die P-States mehr oder weniger für die Power States stehen und die C-States eher den idle Mode repräsentieren. Jeder Prozessor kennt unterschiedliche Zustände die sich aber immer darauf reduzieren lassen, dass entweder Last auf einem oder mehreren Kernen anliegt oder eben nicht. Abhängig davon ob nun Last anliegt oder eben nicht schaltet das PowerManagement die CPU in den entsprechenden Status. Unter Windows übernimmt das EIST aus dem Bios diese Aufgabe, unter OSX oder Linux obliegt diese Aufgabe der Software sprich dem Kernel. Der Kernel kann zumeist nichts mit den im Bios hinterlegten Power bzw. Idle States anfangen da diese schlicht und ergreifend meist auf Windows optimiert sind und somit nicht mal im Ansatz den ACPI Spezifikationen entsprechen. Linux, OpenBDS und Co behelfen sich hier mit einer zugegeben sehr effektiven Krücke denn sie ignorieren das Bios an der dieser Stelle und erstellen so zu sagen on the Fly ihre eigenen PM Informationen aus den gegebenen Informationen und verwenden diese.

OS-X tut dies freilich nicht, denn es ist optimiert darauf mit Apple Hardware zu funktionieren die wiederum die ACPI Spezifikationen zu 100% einhält. Um auf einem PC OS-X optimal zu betreiben gerade mit Blick auf die CPU PowerManagement Funktionen braucht es entweder "Generate P-States" und "Generate C-States" bei allen bekannten Bootloadern sofern die CPU < SandyBridge ist. Kommt eine CPU >= SandyBridge zum Einsatz reicht in der Regel selbst das nicht mehr aus. Unter OS-X empfiehlt es sich in dem Fall immer eine SystemDefinition zu benutzen, die zur eingesetzten CPU passt und zudem mit dem ssdtprgem script von PikeRalpha eine passende ssdt.aml zu erstellen. Sofern eine ssdt.aml zum Einsatz kommt müssen generate P-States und C-States ausgeschaltet werden.