

Erledigt

## Bildschirm wird nicht erkannt

Beitrag von „Griven“ vom 24. März 2015, 22:22

Ich denke hier kommen gleich mehrere Faktoren zusammen die dann in der Summe zu dem beschriebenen Verhalten führen. Wenn ich das richtig verstehe betriebs Du einen Multimonitor Setup mit unterschiedlichen Monitoren von denen mindestens einer ein 4K Display ist zudem noch mit einem irre hoch aufgelösten Wallpaper das der Window Server für einen der Schirme runterskalieren muss. Wird dann über beide Monitore gearbeitet bricht die Leistung weg was wohl damit zusammenhängen dürfte, dass der OS-X eigene Window Server die nötigen Berechnungen nicht auf der schnellen GPU ausführt sondern eher auf der vergleichsweise trägen CPU (-> Prozessorlast) während also die Animationen (auf/zuklappen von Fenster etc.) auf der GPU berechnet werden lagert der Window Server das restaurieren des Backgrounds inkl. des downsamples des Wallpapers auf die CPU aus und das Ergebnis das von Dir beschriebene Verhalten. Eigentlich ist es nur logisch das restaurieren des Backgrounds über einen CPU Tasks berechnen zu lassen da es im Normalfall so profan ist, dass die CPU dabei nicht wirklich ans Arbeiten kommt aber eben nur im Normalfall im Mixbetrieb 4k und HD etc. ist das aber eben keine profane Aufgabe mehr...

@Fundave: Wenn Du die eh schon schwache und extrem stressanfällige NV140M dauerhaft damit belastest, dass sie auf dem armen T61 im Dualmonitor Betrieb ein Video als Desktop Hintergrund darstellen soll wundert es mich gar nicht, dass Du "Probleme" mit dem Monitor ausmachst. Das ist in etwa so als wenn Du von einem Trabbi erwarten würdest das der einen 40 Tonner eine 20% Steigung hochziehen soll, geht bestimmt auch allerdings nur einmal 😎